MaterialApp

└─ home: Scaffold

└─ appBar: AppBar

└─ title: Text

└─ body: Column

└─ Text

└─ Expanded

└─ Center

└─ Text

└─ floatingActionButton: FloatingActionButton

└─ child: Icon

**MaterialApp**: Widget chính để đóng gói ứng dụng Flutter và cung cấp các cấu hình chung.

**Scaffold:** Widget chứa cấu trúc giao diện người dùng cơ bản của ứng dụng.

**AppBar:** Thanh ứng dụng hiển thị tiêu đề và các thuộc tính khác.

**Text:** Hiển thị tiêu đề của ứng dụng.

**Column**: Widget dạng cột để sắp xếp các thành phần theo chiều dọc.

**Text**: Hiển thị thông điệp chào mừng và hướng dẫn sử dụng.

**Expanded**: Mở rộng không gian còn lại trong cột để chứa Text hiển thị giá trị đếm.

**Center**: Căn giữa các widget con bên trong nó.

**Text**: Hiển thị giá trị đếm.

**FloatingActionButton:** Nút hành động dạng nổi để tăng giá trị đếm khi nhấn vào.

**Icon:** Biểu tượng hiển thị trên nút hành động.

Dòng đầu tiên khai báo lớp CounterApp, là một StatefulWidget. Đây là một widget có thể thay đổi trạng thái của nó.

StatefulWidget yêu cầu một phương thức createState() để tạo một State mới tương ứng với widget. Trong trường hợp này, phương thức createState() trả về một instance của \_CounterAppState, lớp con của State cho CounterApp.

**class CounterApp extends StatefulWidget {**

**@override**

**\_CounterAppState createState() => \_CounterAppState();**

**}**

**class \_CounterAppState extends State<CounterApp> {**

**int \_counter = 0;**

**void \_incrementCounter() {**

**setState(() {**

**\_counter++;**

**});**

**}**

Lớp \_CounterAppState là một State của CounterApp. Nó chứa trạng thái của widget CounterApp.

Biến \_counter được khởi tạo với giá trị ban đầu là 0. Biến này lưu trữ giá trị hiện tại của đếm.

Phương thức \_incrementCounter() được gọi khi người dùng nhấn vào nút tăng giá trị. Trong phương thức này, setState() được sử dụng để thông báo cho Flutter rằng trạng thái của CounterApp đã thay đổi. Khi setState() được gọi, Flutter sẽ gọi lại phương thức build() để cập nhật giao diện người dùng dựa trên trạng thái mới.

floatingActionButton: FloatingActionButton(

child: Icon(Icons.add),

onPressed: \_incrementCounter,

onPressed: \_incrementCounter là thuộc tính xử lý sự kiện của FloatingActionButton. Khi người dùng nhấn vào nút hành động, hàm \_incrementCounter sẽ được gọi để thực hiện một hành động cụ thể. Điều này cho phép bạn định nghĩa logic của bạn để tăng giá trị của một biến, cập nhật giao diện người dùng hoặc thực hiện bất kỳ hành động nào khác liên quan.

child: Icon(Icons.add) là thuộc tính để hiển thị biểu tượng trong FloatingActionButton. Trong trường hợp này, biểu tượng được sử dụng là Icons.add, đại diện cho một biểu tượng "+" (dấu cộng). Khi hiển thị trên giao diện người dùng, FloatingActionButton sẽ có một biểu tượng dấu cộng để thể hiện một tác vụ cụ thể (ví dụ: thêm một mục mới, tăng giá trị, vv.).