

# **DCC917A – TÓPICOS ESPECIAIS III: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS**

**AULA 09**

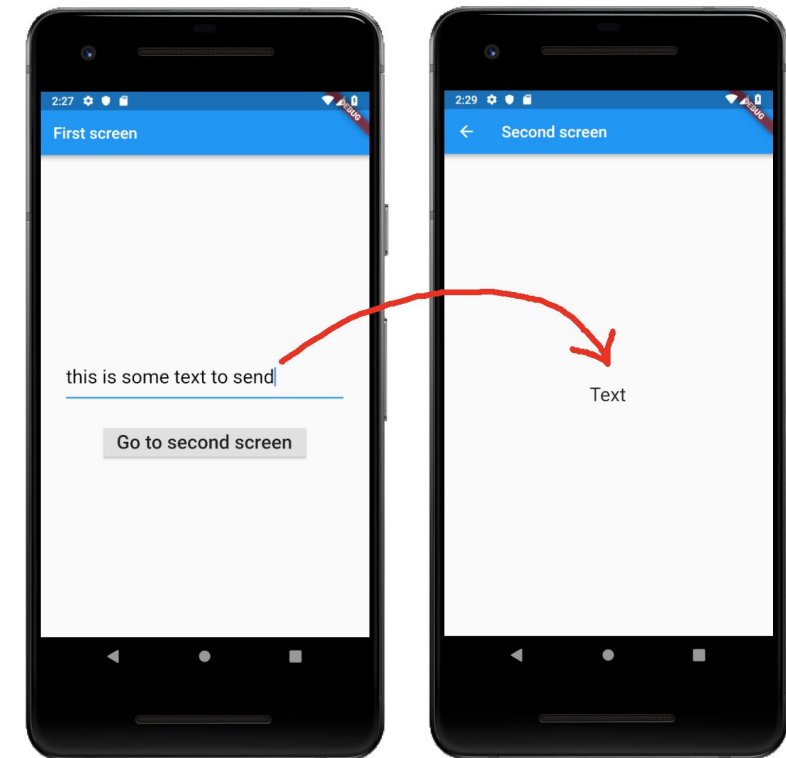
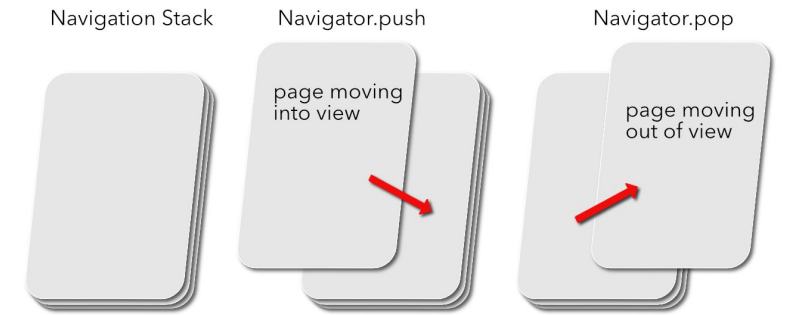
**Carlos Bruno Oliveira Lopes**

*Engenheiro de Computação*

*Mestre em Ciência da Computação*

# Flutter (Navegação entre Telas)

- A navegação entre telas pode exigir a passagem de parâmetros para a Tela a ser chamada.
  - Ou seja, quando a Tela A abre um Tela B, ela pode passar parâmetros para a Tela B caso haja necessidade.
    - **Navigator.push**: Permite abrir a Tela B e possibilita a passagem de parâmetros usando construtor da classe;
    - **Navigator.pop**: Permite voltar para tela A;

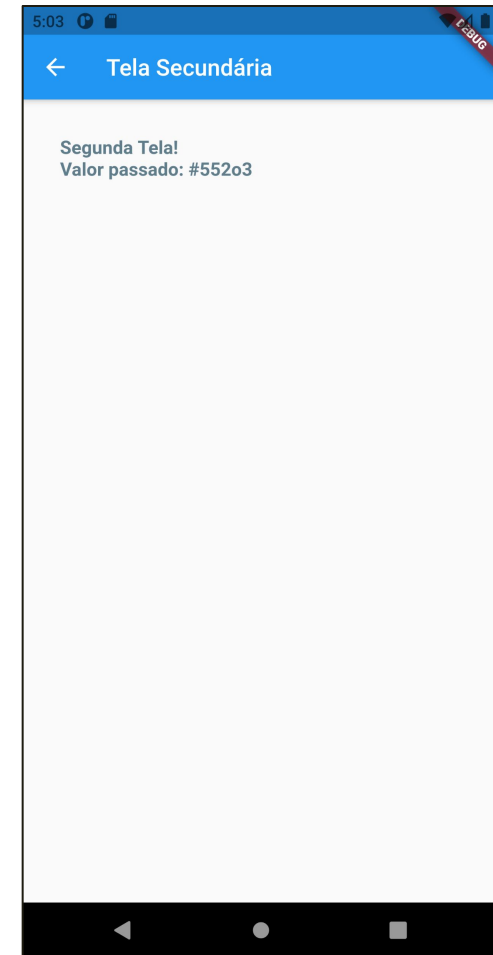
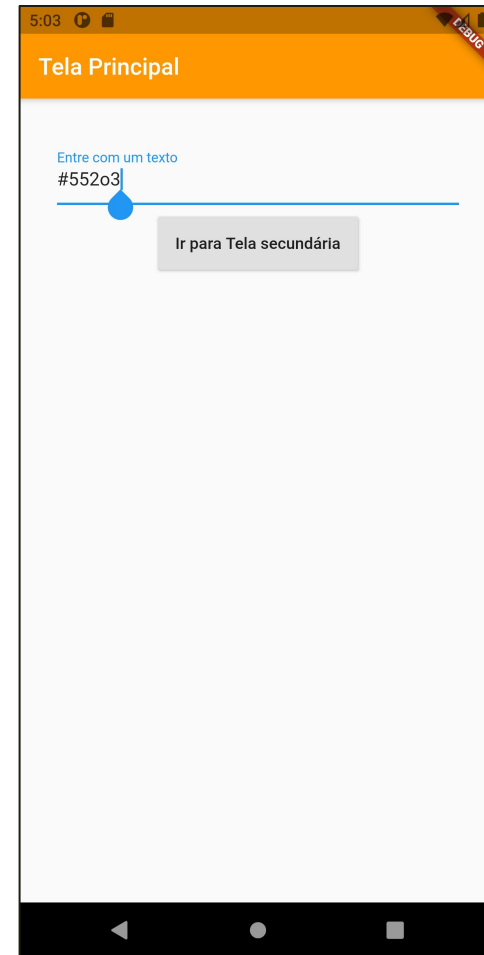


# Flutter (Navegação entre Telas)

## APP: Entrada de dados v2

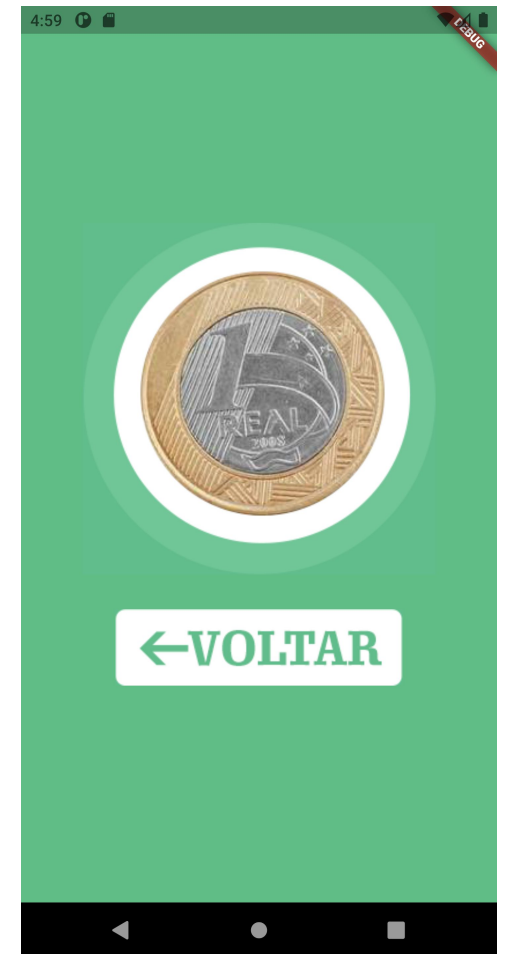
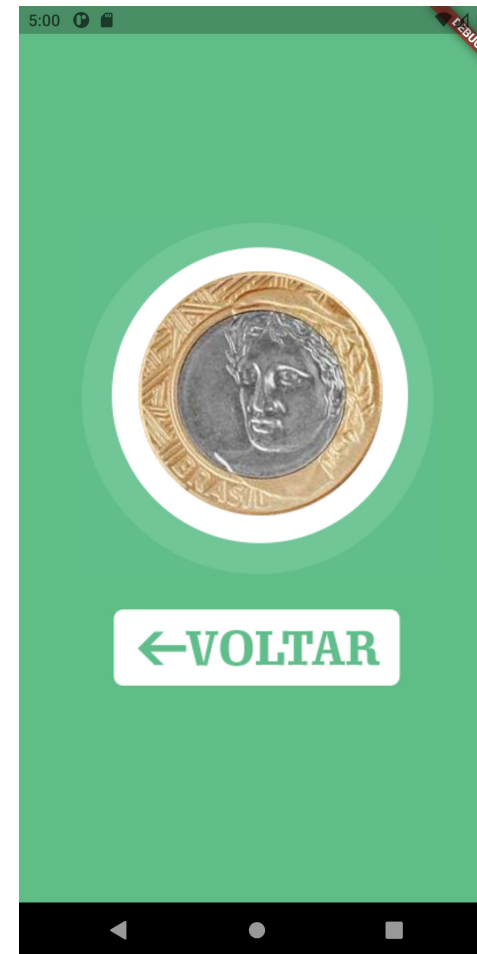
- Exemplo de passagem de dados de uma Tela para outra;
- O texto digitado da Tela Principal é passado para Tela Secundária:

```
Navigator.push(  
  context,  
  MaterialPageRoute(  
    builder: (context) =>  
      TelaSecundaria_v2(valor: _valor.text),  
  ),  
);
```



# Flutter (Navegação entre Telas)

APP: Cara ou coroa



# Flutter (Navegação entre Telas)

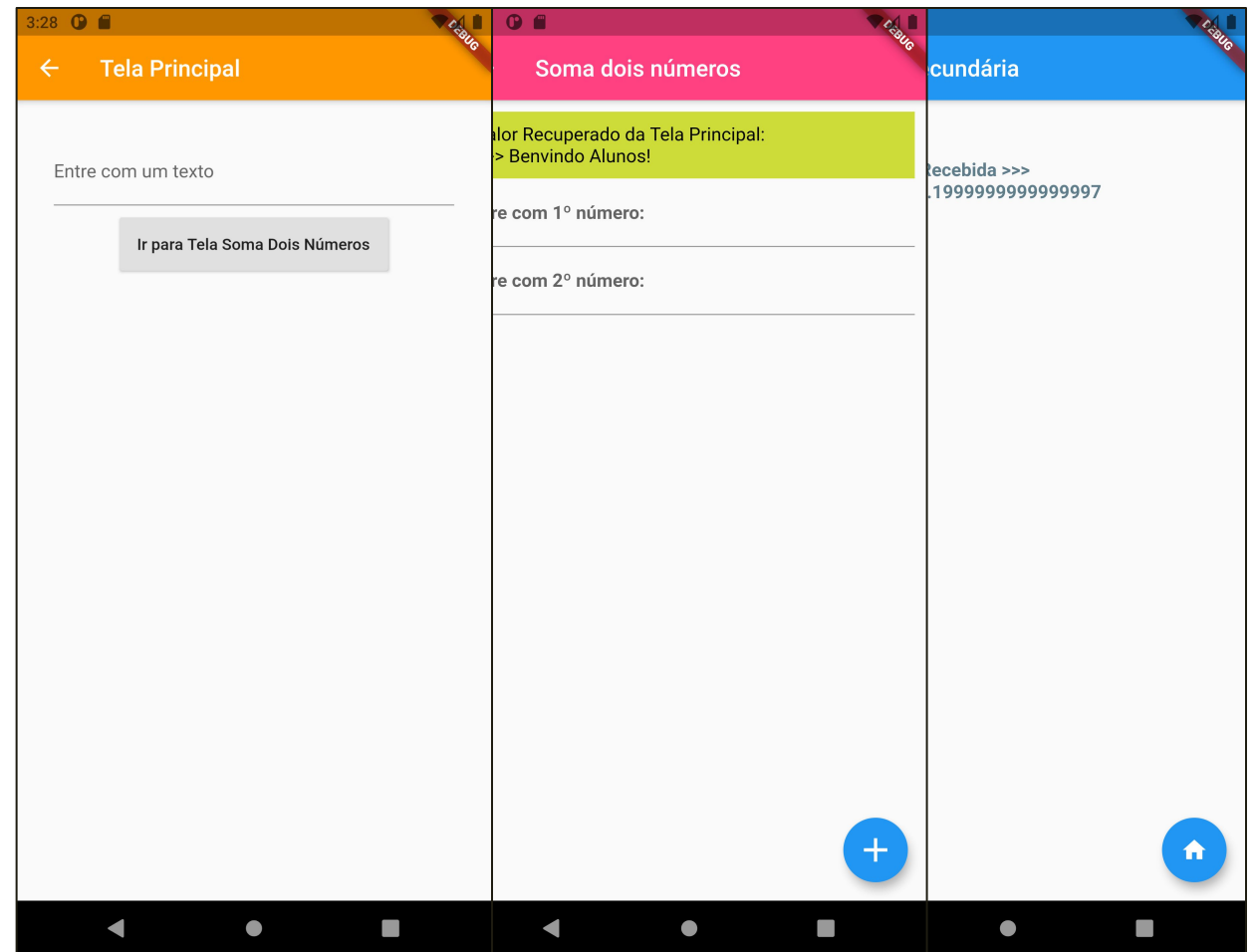
- É possível definir navegações mais complexas pela App usando:
  - **onGenerateRoute**: O gerador de rota é usado quando o aplicativo é navegado por uma rota nomeada.
    - Ele recebe como entrada um função que verifica se há uma rota “disponível” e implementa como os dados devem ser passados para Tela a ser aberta para esta rota.
  - **ModalRoute.of()**: Cria uma rota que bloqueia a interação com as rotas anteriores
    - **of()**: retorna a rota mais proximamente associado com um dado contexto;
    - **settings**: Retorna a configuração da rota (settings) [nome e argumentos];
    - **arguments**: Acessa os argumentos passados e disponibilizados pela rota;

# Flutter (Navegação entre Telas)

```
onGenerateRoute: (setting){
  if(setting.name ==
TelaSecundaria_v3.route){
    ResultadoDaSoma minhaSoma =
      setting.arguments as ResultadoDaSoma;

    return MaterialPageRoute(
      builder: (context){
        return TelaSecundaria_v3(minhaSoma);
      },
    );
  }
},

String _ctxtValor = ModalRoute.of(context)!.
settings.arguments as String;
```



# Flutter (Exercícios)

## 1. Adicionando funcionalidade na App Cara ou Coroa:

- Adicione mais uma tela de scores de jogadas a partir da tela home;
  - Use `onGenerateRoute` ou `ModalRoute.of()` para abrir essa tela.
  - Os scores que devem ser computados são frequência absoluta e relativa de vezes que saiu coroa e cara no jogo;
  - O placar deve ser atualizado toda vez que uma jogada for efetivada;
  - As variáveis de controle de score devem ficar na tela home e devem ser passadas como parâmetros para tela de score;

**Desafio:** adicione um botão para ver a pontuação diretamente após a ocorrência de uma jogada, ou seja, a partir da tela em a moeda é exibida. Dica: lembre-se de transmitir as variáveis de controle de uma tela para outra.

