

Manejo de estados y eventos

Evento:

Estado:

Una acción que sucede

- Interacción del usuario
- Algún evento del sistema (botón baja, wifi apagado)
- Algo que necesitamos que suceda (un request http)

Resultado de una acción

- Como se ve un widget en cierta circunstancia
- Lo que mostramos al usuario mientras procesamos datos
- Un evento pueda desencadenar 1 o n estados

Provider

Flutter

State app state management

Como implementar Provider

1

Requerimos un package de pub.dev

provider 6.0.5

Flutter Package

2

Identificar acciones posibles y datos necesarios.

Costo (dato)

Propina (dato)

Redondeo (dato)

Cálculo de total (acción)

3

Crear nuestro provider con métodos y variables necesarias

provider.dart

provider.dart

4

Utiliza context<read> para llamar métodos y context<watch> para observar valores

provider.dart

provider.dart

5

Para poder usar Provider requerimos que el widget esté en su scope, por eso encerramos el widget en un Provider

provider.dart

provider.dart



Pon a prueba lo aprendido

Uso de widgets

Uso de packages

Manejo de estados con provider

Requests HTTP

Navegar entre paginas

Pasar parametros

Serialización y creación de modelos

App - Forage

Utilice TextField

Utilice color

Utilice provider

Resetea los TextFields y el checkbox

Guarda los datos

Cierra la página y regresa a la anterior

Muestra los detalles del elemento en otra pagina

Cada que el usuario agregue, la lista debe ir creciendo

TODAS las páginas deben ser Stateless

0 Variables y métodos en la UI