

Agora que já entendemos o objeto *ThemeData*, podemos falar da nossa propriedade *Theme*. Ela é a responsável por definir o tema principal da aplicação em seu modo *Light*, ou seja, com a cor branca como cor predominante da aplicação.

Essa propriedade recebe um Objeto *ThemeData*, o qual já estudamos, e o qual será utilizado para definir o estilo de nossa aplicação.

DarkTheme

A propriedade *DarkTheme* é a responsável por definir o tema principal da aplicação em seu modo *Dark*, ou seja, com a cor preta como cor predominante da aplicação.

Essa propriedade também recebe um Objeto *ThemeData*, o qual já estudamos nos tópicos anteriores.

ThemeMode

A propriedade *ThemeMode* define qual tema, escuro ou claro, será utilizado na aplicação.

Essa propriedade recebe um valor provido do enumerador *ThemeMode*. Podendo ser *Light* ou *Dark*. Mas se preferirmos podemos definir o valor *System*, assim o tema será selecionado de acordo com as preferências do próprio dispositivo do usuário. Se ele estiver usando o tema escuro, então a aplicação aplicará o tema escuro e vice-versa.



```
1 void main() {  
2   runApp(  
3     MaterialApp(  
4       title: "Exemplo Flutter",  
5       theme: ThemeData.light().copyWith(primaryColor: Colors.indigo),  
6       darkTheme: ThemeData.dark().copyWith(primaryColor: Colors.black),  
7       themeMode: ThemeMode.dark,  
8       home: Home(),  
9     ),  
10  );  
11 }
```