

Desafio App Harry Potter Houses – Etapa 3

Passo 5

Crie uma classe chamada **Helper** no arquivo **helper.dart**.

Passo 6

Importe o arquivo **question.dart** para dentro do arquivo **helper.dart**.

Passo 7

Remova os comentários das linhas seguintes para habilitar a lista **questionData** dentro do arquivo **helper.dart**. Dica: para comentar ou remover comentários de múltiplas linhas de código no Android Studio utilize os atalhos **control + /** (Windows) ou **command + /** (Mac).

Passo 8

Crie um método chamado **getQuestion()** que irá retornar a primeira questão da lista **_questionData**. Caso tenha se esquecido de como os métodos funcionam no Dart, clique no link abaixo.

<https://www.dartlang.org/guides/language/language-tour#methods>.

Passo 9

Volte para o arquivo **main.dart**. Vamos criar um novo objeto chamado **helper** utilizando a classe **Helper**. Dica: talvez seja necessário fazer algo mais para criar esse novo objeto.

Passo 10

Use o objeto que acabamos de criar (helper) para obter a primeira questão da nossa lista e exibi-la dentro do Widget Text. Feita essa alteração execute o app para ver a questão sendo exibida na tela do seu emulador ou dispositivo real.

Qualquer dúvida com o desafio lembre-se sempre que você pode nos deixar uma mensagem no servidor do discord: <https://discord.gg/xJkJSkB>.