

Desafio App Harry Potter Houses – Etapa 5

Passo 16

Crie uma propriedade chamada **questionNumber** que recebe **0** (zero) como valor inicial. Ela servirá para mostrar qual questão está sendo exibida na tela para o usuário.

Passo 17

Crie um método chamado **nextQuestion**. Ele não retornará nada inicialmente, porém, ele deve receber como parâmetro um inteiro que pode ser chamado de **userChoice** e que receberá um número que representa a escolha do usuário.

Passo 18

Chame o método **nextQuestion()** do helper passando como parâmetro o número **1**, que representa a escolha do usuário.

Passo 19

Chame o método **nextQuestion()** do helper passando como parâmetro o número **2**, que representa a escolha do usuário.

Passo 20

Faça download do fluxograma com as sequências para os possíveis resultados através no link abaixo.

<https://github.com/polimorfismo/assets-curso-flutter-e-dart/blob/main/pdfs/app-harry-potter-houses/fluxograma-harry-potter-houses.pdf>

Esse fluxograma determina o caminho que deve ser seguido para as questões e definições de casas de acordo com as escolhas feitas pelo usuário.

Em Hogwarts existem quatro casas: Grifinória, Lufa-lufa, Sonserina e Corvinal. Ao entrar para essa famosa escola de magia, existe uma seleção que define a qual casa o bruxo será destinado.

Para nossa situação o sistema que define a qual casa o bruxo pertencerá é o nosso app Harry Potter Houses, que possui a estrutura de decisão definida no fluxograma apresentado. Caso esse fluxograma não tenha ficado muito claro preparamos ainda um outro, que possui um grau de detalhamento um pouco maior. Você pode acessá-lo através do link abaixo.

<https://github.com/polimorfismo/assets-curso-flutter-e-dart/blob/main/pdfs/app-harry-potter-houses/fluxograma-detalhado-harry-potter-houses.pdf>

Passo 21

Utilizando o fluxograma que você baixou, modifique o método **nextQuestion()** para alterar o **questionNumber** de acordo com a escolha (choice) feita pelo usuário. Neste ponto, você precisará aplicar o conceito de condicionais (IF/ELSE) do Dart que aprendeu nos vídeos anteriores. Então, mãos à obra.



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