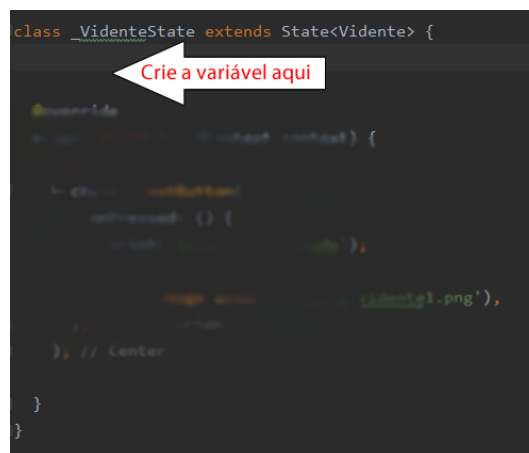


Desafio App Vidente Virtual – Etapa 5

Siga os passos para resolver a etapa 5 do desafio do app vidente virtual:

- Dentro das **chaves** da classe **_VidenteState** crie uma **variável** chamada **numeroDalmagem** de forma que esta variável só possa receber números **inteiros (int)**. Defina o valor inicial dessa variável para **um (1)**;



```
class _VidenteState extends State<Vidente> {  
  // Crie a variável aqui  
  // ...  
}
```

A screenshot of a code editor showing the Dart code for the `_VidenteState` class. A red arrow points to the line `int numeroDalmagem = 1;` with the text "Crie a variável aqui" (Create the variable here).

- Ao invés de informar o caminho que irá mostrar a imagem na tela via hard code, utilize a variável **numeroDalmagem** para esta tarefa;
- Adicione a biblioteca **dart:math** ao seu arquivo **main.dart**;
- Quando o botão que envolve a imagem for pressionado, utilize o método **nextInt()** da classe **Random()** que vem na biblioteca **dart:math** para gerar um número aleatório entre 0 e 3, que deverá ser armazenado na variável **numeroDalmagem**;
- Utilize o **print** para ver o número que está armazenado na variável via console;
- Ao executar o app o resultado deve ser igual ao apresentado no link a seguir:



<https://github.com/polimorfismo/assets-curso-flutter-e-dart/blob/main/gifs/implementationNextIntAppVidente.gif>

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