

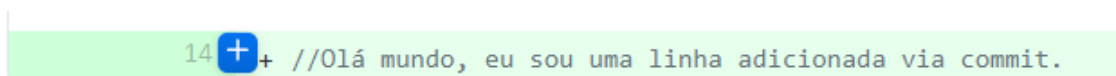
Desafio App Harry Potter Houses – Etapa 2

Soluções no GitHub

Nós optamos por disponibilizar as soluções do desafio ao final de cada passo das etapas de modo que, caso você fique com dúvida ou preso em alguma parte do código possa consultar a forma que resolvemos o problema. Mas não se esqueça, em programação existem diversas maneiras de chegar ao mesmo resultado. Não é porque o seu código está diferente do nosso que você está errado. 😊

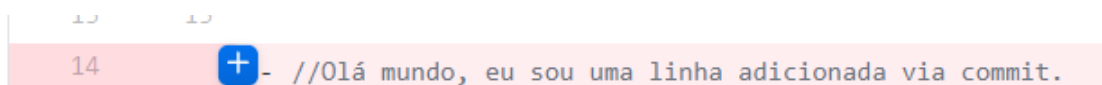
Uma outra questão importante. Se o seu intuito for realmente aprender e não copiar código fonte, nunca olhe a solução antes de tentar realmente resolver o problema do seu jeito. Caso não consiga fazer isso somente com seus conhecimentos, busque informações na documentação do [Flutter](#), no [Stack Overflow](#) ou onde quer que seja, mas só olhe a solução em último caso.

Nós disponibilizamos as soluções via commits no GitHub. E como vocês já devem ter percebido quando conferiram a solução para o **passo 1**, para linhas de código **adicionadas** temos algo semelhante ao que é mostrado na figura abaixo:



```
14 + //Olá mundo, eu sou uma linha adicionada via commit.
```

Para linhas de código **removidas**:



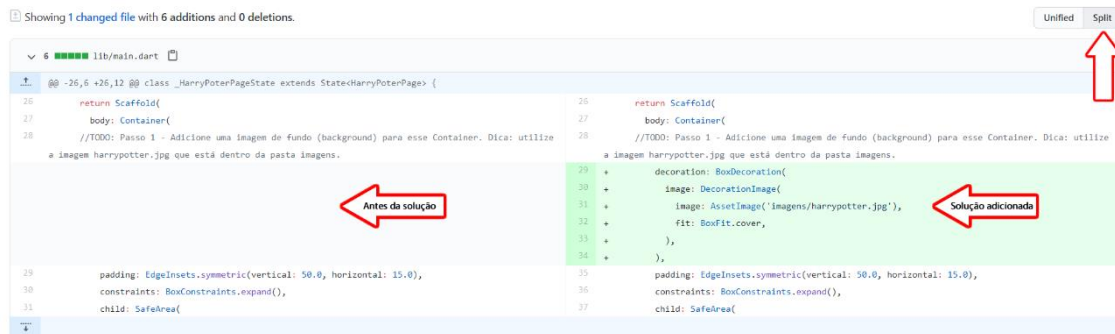
```
14 - //Olá mundo, eu sou uma linha adicionada via commit.
```

Caso você queira diferenciar um pouquinho mais o código que foi adicionado para resolver o problema em questão do código existente antes de

{P}olimorfismo

cursos gratuitos sobre tecnologia

aplicarmos solução, basta utilizar a opção **split** no GitHub como pode ser visto na imagem abaixo.



Passo 2

Utilizando o que você aprendeu sobre classes e objetos no módulo anterior, crie uma nova **classe** chamada **Question** no arquivo **question.dart**.

Se você tiver alguma dúvida ou quiser revisar sobre classes em Dart acesse o link: <https://dart.dev/guides/language/language-tour#classes>. E se depois disso a dúvida ainda permanecer, você pode retornar alguns vídeos e dar uma olhada sobre o que falamos das classes.

Passo 3

Conforme sugerido no **//TODO: Passo 3...**, crie as três propriedades (**questionTitle**, **choice1** e **choice2**) dentro da classe **Question**.

Lembre-se: propriedades são variáveis associadas a uma classe. Caso ainda tenha dúvida sobre esse assunto dê uma olhada no seguinte link: <https://www.dartlang.org/guides/language/language-tour#instance-variables>.

Passo 4

Crie um construtor para a classe **Question**, para que seja possível inicializar as propriedades criadas no passo 3. Caso você não se lembre bem o que são construtores e como eles funcionam dê uma olhada no link: <https://www.dartlang.org/guides/language/language-tour#constructors>.

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