

Desafio App Harry Potter Houses – Etapa 6

Passo 22

O método **nextQuestion()** que criamos, consegue cuidar da regra de negócio para as questões que temos em nossa lista e para as situações a que elas se aplicam. Entretanto, o que aconteceria se atingíssemos os pontos finais de execução como as questões: 3,4,5 ou 6?

Para resolver esse problema no método **nextQuestion()**, se o **questionNumber** for igual a 3,4,5 ou 6 devemos indicar que o usuário chegou ao final das questões e recebeu a resposta de qual casa é mais parecida com o perfil dele. Pensando desta forma, crie na sequência um método chamado **restart()** que servirá para reiniciar as questões modificando o valor de **questionNumber** para **0 (zero)**.

Dica: o método **restart()** ainda não existe, pode ser que você tenha que fazer algo mais neste passo.

Passo 23

Agora que temos uma regra de negócio funcional implementada para nosso banco de questões que leva o usuário para cada questão específica de acordo com as escolhas que ele fizer, nós já podemos utilizar a variável **questionNumber** para fornecer a questão atual para o usuário ao invés de termos apenas a questão 0 (zero) em tela, que atualmente é chamada via hard code.

Nesse sentido, use o **questionNumber** dentro do **getQuestion()**, **getChoice1()** e **getChoice2()** para obter as opções atualizadas ao invés de sempre receber a primeira questão que é a 0 (zero).

Passo 24

Execute o app e tente descobrir o que você precisa adicionar ao seu código para fazer com que a questão altere quando você pressionar um dos botões de resposta.

Se ficar com dúvida de como fazer isso dê uma conferida no link abaixo.

<https://api.flutter.dev/flutter/widgets/State/setState.html>

Passo 25

Conforme vimos no decorrer das aulas anteriores às vezes precisamos renomear alguma variável, método, etc. Essa tarefa de renomear algo em nosso código pertence a uma coisa que chamamos de refatoração.

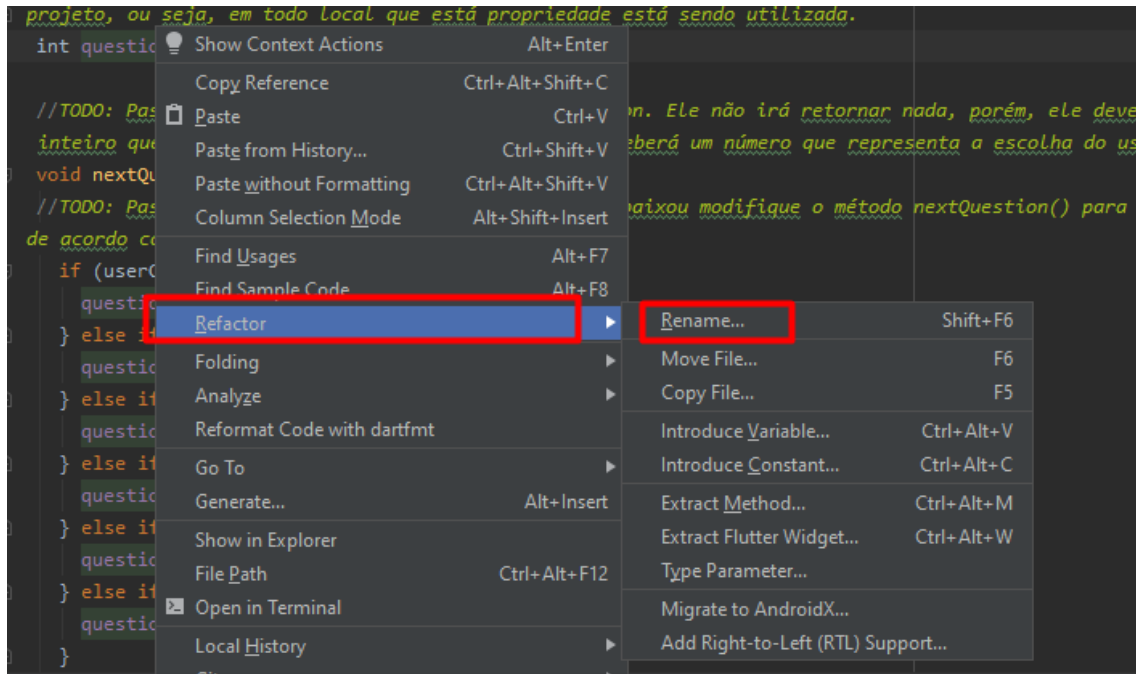
A refatoração nada mais é do que o processo de modificar um aplicativo ou sistema qualquer que estamos desenvolvendo com a finalidade de melhorar a estrutura interna do código fonte sem alterar o comportamento externo existente.

No Android Studio é muito fácil utilizar o processo de refatoração para renomear algo que desejamos, e é exatamente esse processo que vamos fazer em nosso código agora.

No arquivo **helper.dart**, vamos tornar a variável **questionNumber** privada. Mas notem que a variável **questionNumber** é utilizada em vários lugares diferentes do nosso código. Como podemos fazer para que essa alteração não seja manual e que a alteração que eu fizer uma vez se reflita para todos os lugares em que esta variável é utilizada no projeto?

{P}olimorfismo

cursos gratuitos sobre tecnologia



Caso tenha dúvidas de como funciona a declaração de variáveis privadas em Dart dê uma olhada nos links abaixo.

<https://medium.com/flutter-comunidade-br/dart-o-b%C3%A1sico-na-pr%C3%A1tica-5c229940b093>

<https://stackoverflow.com/questions/41760323/google-dart-visibility-of-methods-and-properties>

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