



Botões e entrada de dados

Apresentado por: Eliane Dantas e Natalia Costa



AGENDA

Introdução

Criação de botões

Entrada de dados

Introdução

- A criação de botões e a entrada de dados são elementos fundamentais para tornar os aplicativos mais dinâmicos e interativos.
- Dessa forma, os botões são widgets responsáveis por acionar ações quando pressionados, enquanto a entrada de dados pode ser realizada por meio de campos de texto, seleção de itens em listas, entre outros.

Criando botões

- Na classe `_MyHomePageState` criaremos mais um método chamado `_decrementCounter`.
- Este método ficará responsável por decrementar o atributo `_counter` da nossa aplicação e por executar o método `setState` disponível em todo Widget do tipo Stateful:

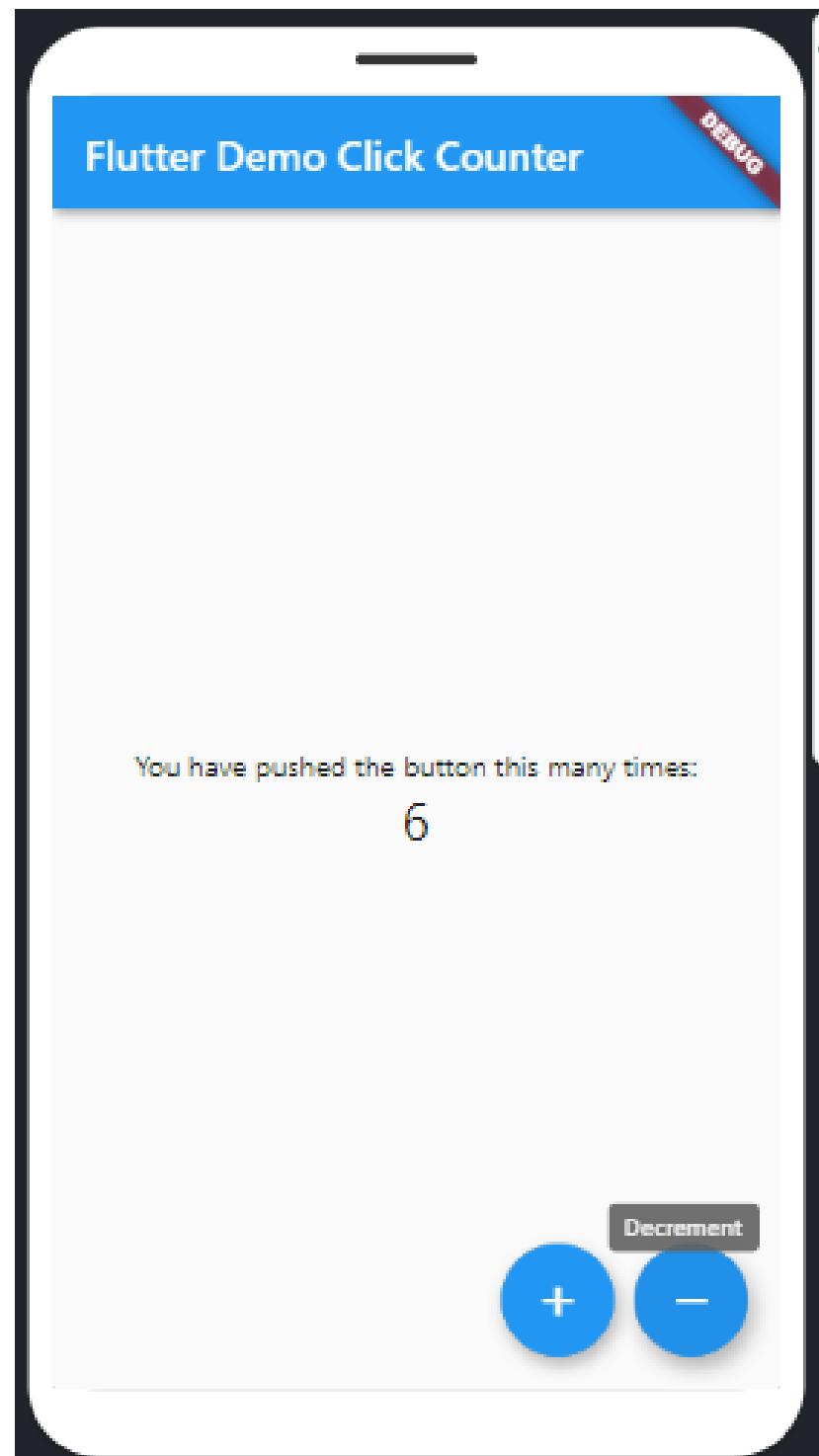
```
35 void _decrementCounter() {  
36     setState(() {  
37         _counter--;  
38     });  
39 }
```

- Por fim, no atributo floatingActionButton do Widget Scaffold, adicione mais um botão ao lado do botão de incremento.
- Faremos isso agrupando ambos os botões no Widget Row, também disponibilizado pelo Flutter.

```
61 |         floatingActionButton: Row(
62 |           mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.end,
63 |           children: <Widget>[
64 |             FloatingActionButton(
65 |               onPressed: _incrementCounter,
66 |               tooltip: 'Increment',
67 |               child: const Icon(Icons.add),
68 |             ), // FloatingActionButton
69 |             const SizedBox( width: 10.0, ),
70 |             FloatingActionButton(
71 |               onPressed: _decrementCounter,
72 |               tooltip: 'Decrement',
73 |               child: const Icon(Icons.remove),
74 |             ), // FloatingActionButton
75 |           ], // <Widget>[]
76 |         ), // Row
```

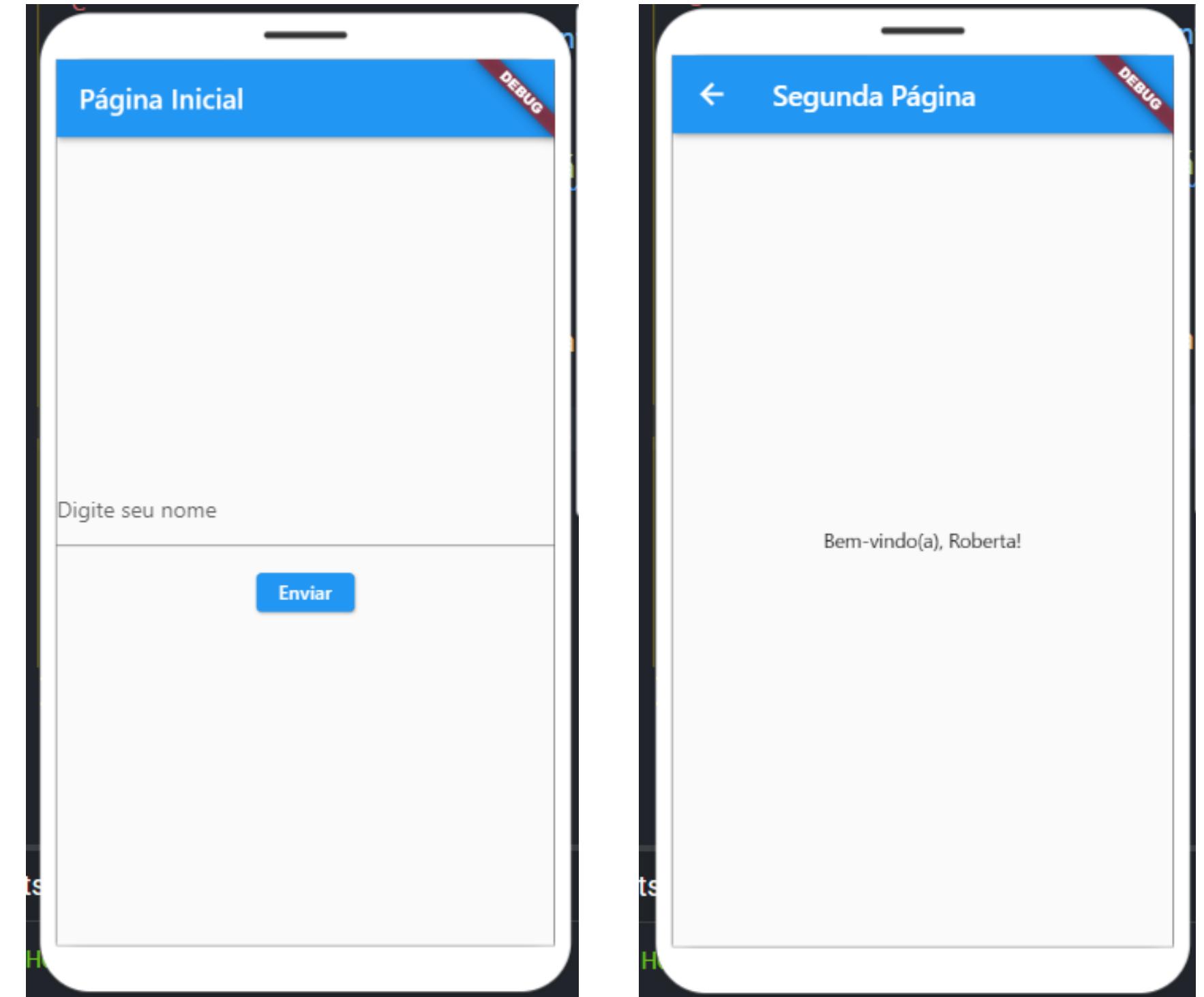
Resultado esperado:

- Agora temos dois botões disponíveis na tela, um para incrementar o contador e outro para decrementá-lo.
- Acesse o código completo no arquivo criandoBotoes.dart



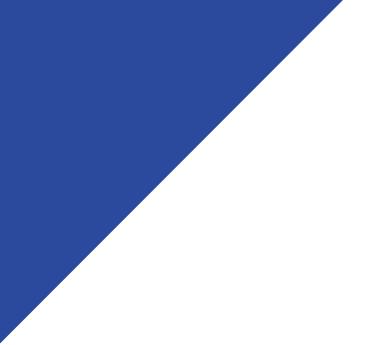
Entrada de dados

- Agora substitua o código existente por esse: entradaDados.dart
- Neste exemplo, solicitamos que o usuário digite seu nome e exibimos uma mensagem de boas-vindas.
- Para isso, passamos o valor digitado no TextField da HomePage para a SecondPage, quando o botão "Enviar" é clicado.



Entrada de dados

- HomePage: Esta é a classe responsável por definir a tela inicial da aplicação. Ela estende StatelessWidget, o que significa que não tem estado interno mutável.
 - No método build, retorna um Scaffold, que é uma estrutura de página típica em aplicativos Flutter. Ele contém um AppBar com o título 'Página Inicial' e um corpo que consiste em um TextField para o usuário digitar seu nome e um ElevatedButton que, quando clicado, navega para a SecondPage enviando o nome digitado.
- SecondPage: Esta classe define a segunda página da aplicação. Também estende StatelessWidget. Ela recebe o nome do usuário como parâmetro e o exibe em um Text com uma mensagem de boas-vindas.



**No próximo módulo,
entenderemos melhor
como funciona a
navegação entre telas.**

Referências

Building user interfaces with Flutter. Disponível em:
<<https://docs.flutter.dev/ui>>. Acesso em: 4 mar. 2024.

Como capturar de input de dados no Flutter. Disponível em:
<<https://www.devmedia.com.br/exemplo/flutter-tela-com-captura-do-widget-textfield/109>>. Acesso em: 5 mar. 2024.

Hello world com Flutter. Disponível em:
<<https://www.devmedia.com.br/hello-world-com-flutter/40321>>. Acesso em: 5 mar. 2024.