

Aula4 PPDM. (2)

Programação para dispositivo mobile

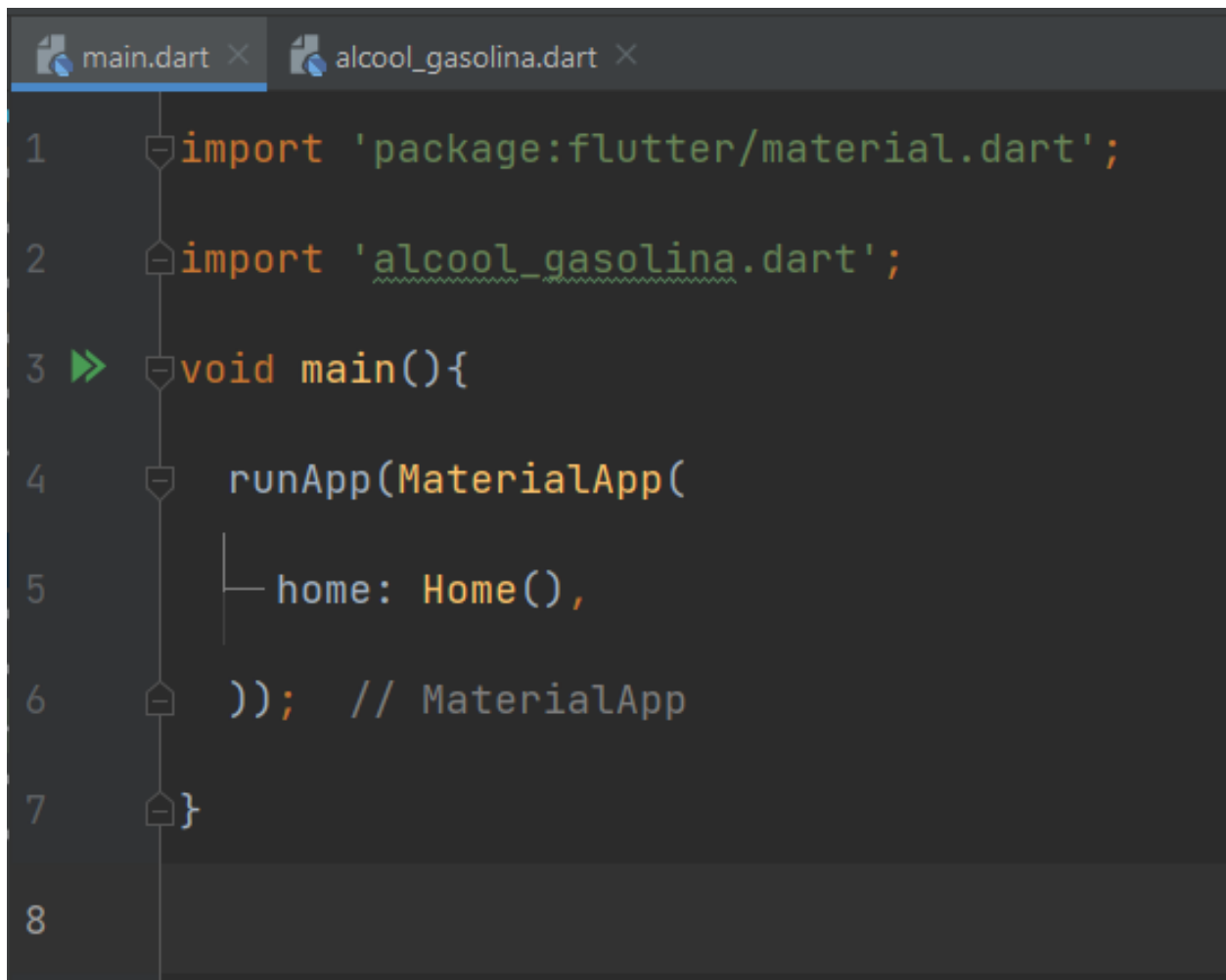
Professor: James Ferreira da Silva

Turma: 3DN

Logo:




main.dart



```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'alcool_gasolina.dart';
3 void main(){
4   runApp(MaterialApp(
5     home: Home(),
6   )); // MaterialApp
7 }
8
```

Front do mobile
criando um stateful



```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 class Home extends StatefulWidget {
3   @override
4   _HomeState createState() => _HomeState();
5 }
```

```

41   return Scaffold(
42     appBar: AppBar(
43       title: Text("Álcool ou Gasolina"),
44       backgroundColor: Colors.blue,
45     ), // AppBar
46     body: Container(

```

```

body: Container(
  child: SingleChildScrollView(
    padding: EdgeInsets.all(32),
    child: Column(
      crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.stretch,
      children: <Widget>[
        Padding(
          padding: EdgeInsets.only(bottom: 32),
          child: Image.asset("imagens/logo.png"),
        ), // Padding

```

```

56   Padding(
57     padding: EdgeInsets.only(bottom: 10),
58     child: Text(
59       "Saiba qual a melhor opção para abastecimento do seu carro",
60       style: TextStyle(
61         fontSize: 25,
62         fontWeight: FontWeight.bold
63       ), // TextStyle
64     ), // Text
65   ), // Padding

```

```

66   TextField(
67     keyboardType: TextInputType.number,
68     decoration: InputDecoration(
69       labelText: "Preço Alcool, ex: 1.59"
70     ), // InputDecoration
71     style: TextStyle(
72       fontSize: 22
73     ), // TextStyle
74     controller: _controllerAlcool,
75   ), // TextField

```

```

TextField(
  keyboardType: TextInputType.number,
  decoration: InputDecoration(
    labelText: "Preço Gasolina, ex: 3.59"
  ), // InputDecoration
  style: TextStyle(
    fontSize: 22
  ), // TextStyle
  controller: _controllerGasolina,
), // TextField

```

```

Padding(
  padding: EdgeInsets.only(top: 10),
  child: ElevatedButton(
    //...
    child: Text(
      "Calcular",
      style: TextStyle(
        fontSize: 20), // TextStyle
    ), // Text
    onPressed: _calcular), // ElevatedButton, Padding

```

```
Padding(  
  padding: EdgeInsets.only(top: 20),  
  child: Text(  
    _textoResultado,  
    style: TextStyle(  
      fontSize: 22,  
      fontWeight: FontWeight.bold  
    ), // TextStyle  
  ), // Text  
) // Padding
```

```
        ], // <Widget>[]  
    ), // Column  
    ), // SingleChildScrollView  
    ), // Container  
); // Scaffold  
}  
}
```

calcular o app

```

1  import 'package:flutter/material.dart';
2  class Home extends StatefulWidget {
3      @override
4      _HomeState createState() => _HomeState();
5  }
6  class _HomeState extends State<Home> {
7      TextEditingController _controllerAlcool = TextEditingController();
8      TextEditingController _controllerGasolina = TextEditingController();
9      String _textoResultado = "";

```

```

10 void _calcular(){
11     double? precoAlcool = double.tryParse( _controllerAlcool.text );
12     double? precoGasolina = double.tryParse( _controllerGasolina.text );
13     if( precoAlcool == null || precoGasolina == null ){
14         setState(() {
15             _textoResultado = "Número inválido, digite números maiores que 0
16         });
17     }else{
18         /*
19         * Se o preço do álcool dividido pelo preço da gasolina

```



```

}else{

    /*
    * Se o preço do álcool dividido pelo preço da gasolina
    * for >= a 0.7 é melhor abastecer com gasolina
    * senão é melhor utilizar álcool
    * */

```

```

23      if( (precoAlcool / precoGasolina) >= 0.7 ){
24          setState(() {
25              _textoResultado = "Melhor abastecer com gasolina";
26          });
27      }else{
28          setState(() {
29              _textoResultado = "Melhor abastecer com alcool";
30          });
31      }

```

```

29          _textoResultado = "Melhor abastecer com alcool";
30      });
31  }
32  // _limparCampos();
33  }
34  }

```

```
35 void _limparCampos(){
36     _controllerGasolina.text = "";
37     _controllerAlcool.text = "";
38 }
39 @override
40 Widget build(BuildContext context) {
41     return Scaffold(
```

resultado:,,

