



Flutter

Wesley Dias Maciel

2021/02

Prática 14

Cada Coisa no Seu Lugar

Documentação: <https://flutter.dev/docs/cookbook/navigation/named-routes>,
<https://api.flutter.dev/flutter/widgets/Navigator-class.html>

Objetivo: separar o código em arquivos.

Na prática anterior, você aprendeu como navegar para uma nova tela através de rotas nomeadas, empregando a refatoração de código das telas. Nesta prática, vamos refatorar ainda mais o código. O código será separado em arquivos diferentes. O arquivo principal `main.dart` terá a definição das rotas e fará a importação do arquivo das telas. O arquivo `tela.dart` terá o código de definição das telas.

- 1) Crie um novo projeto Flutter, usando:
 - a. Visual Studio Code.

main.dart

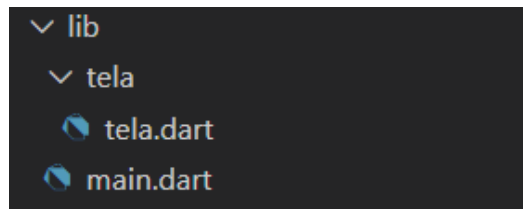
- 2) O arquivo principal `main.dart` terá apenas a definição das rotas e as importações de `material.dart` e `tela.dart`.

```
import 'package:flutter/material.dart';
import 'tela/tela.dart';

void main() => runApp(
  MaterialApp(
    initialRoute: '/',
    routes: {
      '/': (context) => PrimeiraTela(),
      '/segunda': (context) => SegundaTela(),
      '/terceira': (context) => TerceiraTela(),
    },
  ),
);
```

Novo Diretório e Novo Arquivo

- 3) No diretório lib do seu projeto, crie um novo diretório tela. Dentro do diretório tela, crie o arquivo tela.dart.



tela.dart

- 4) O arquivo tela.dart terá o código de definição das telas e a importação do pacote material.dart.

```
import 'package:flutter/material.dart';

class PrimeiraTela extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    Corpo corpo = Corpo('1');
    Botao botao = Botao('segunda');
    return Tela('Primeira Tela', corpo, botao);
  }
}

class SegundaTela extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    Corpo corpo = Corpo('2');
    Botoes botoes = Botoes('terceira');
    return Tela('Segunda Tela', corpo, botoes);
  }
}

class TerceiraTela extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    Corpo corpo = Corpo('3');
    Botoes botoes = Botoes('');
    return Tela('Terceira Tela', corpo, botoes);
  }
}

class Corpo extends StatelessWidget {
```

```
final String texto;

Corpo(this.texto);

@override
Widget build(BuildContext context) {
  return Container(
    child: Text(
      '${this.texto}',
      style: TextStyle(
        fontSize: 45,
        fontWeight: FontWeight.bold,
        color: Colors.white,
      ),
    ),
    decoration: BoxDecoration(
      shape: BoxShape.circle,
      color: Colors.green,
    ),
    padding: EdgeInsets.all(40),
    margin: EdgeInsets.all(25),
  );
}

class Botao extends StatelessWidget {
  final String proxima;

  Botao(this.proxima);

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return ElevatedButton(
      child: Icon(Icons.navigate_next),
      onPressed: () {
        Navigator.pushNamed(context, '/${this.proxima}');
      },
    );
  }
}

class Botoes extends StatelessWidget {
  final String proxima;

  Botoes(this.proxima);

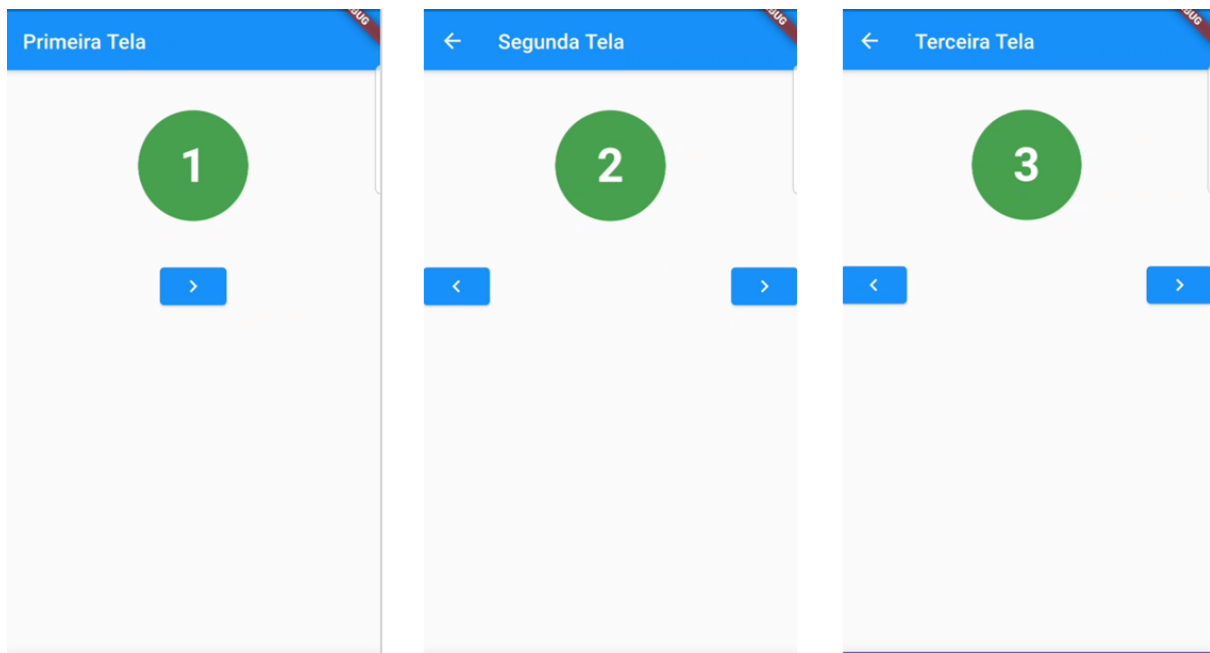
  @override
```

```
Widget build(BuildContext context) {
  return Row(
    mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,
    children: [
      ElevatedButton(
        child: Icon(Icons.navigate_before),
        onPressed: () {
          Navigator.pop(context);
        },
      ),
      ElevatedButton(
        child: Icon(Icons.navigate_next),
        onPressed: () {
          Navigator.pushNamed(context, '/${this.proxima}');
        },
      ),
    ],
  );
}

class Tela extends StatelessWidget {
  final String titulo;
  final Widget corpo, navegacao;

  Tela(this.titulo, this.corpo, this.navegacao);

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text('${this.titulo}'),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          children: [
            corpo,
            navegacao,
          ],
        ),
      ),
    );
  }
}
```



Exercício

- 1) Altere o algoritmo apresentado nesta prática, criando uma refatoração com os seguintes arquivos:
 - a. main.dart: definição das rotas.
 - b. rotas.dart: deverá ter as definições de PrimeiraTela, SegundaTela e TerceiraTela.
 - c. componente.dart: deverá ter as definições de Corpo, Botao e Botoes.
 - d. tela.dart: deverá ter a definição de Tela.

Estrutura de diretórios:

