



17° CLASS

PUT

ROTEIRO

1

**PRINCIPAIS
ELEMENTOS.**

2

GET

3

PUT

ADORO FLUTTER.



TEXT FIELD

PARA FAZER UM PUT, PRECISAMOS
DEIXAR QUE O USUÁRIO DIGITE
ALGO EM UM CAMPO DE TEXTO.

TEXT EDITING CONTROLLER.

CADA CAMPO, PRECISA DE UMA
VARIÁVEL OBSERVADORA.

*郵便番号


108-0073

都道府県

test



市区町村



丁目・番地



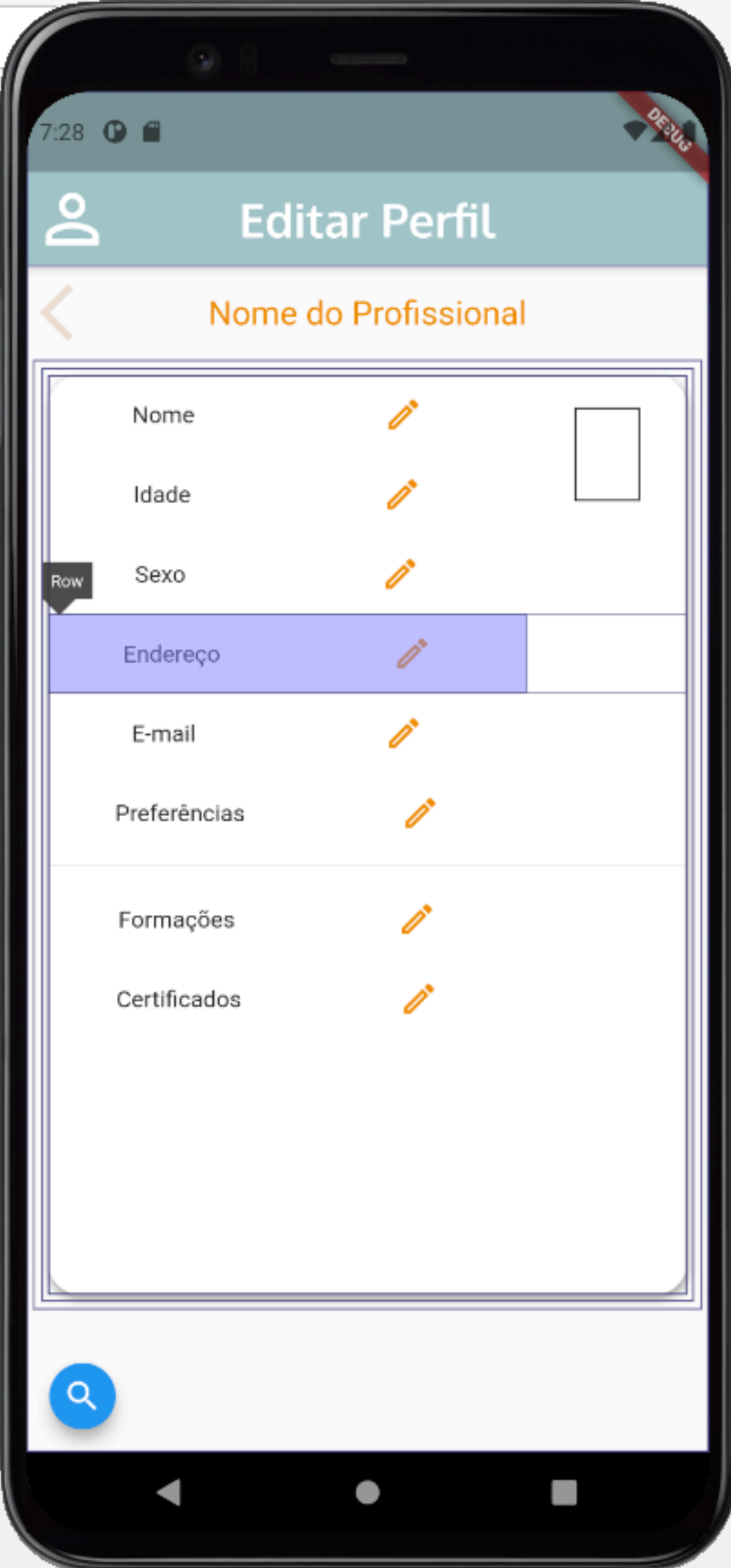
丁目・番地は必須項目です

VAMOS



FAZER ?

EXEMPLO TELA PUT



FAZER A FUNÇÃO

É NECESSÁRIO VER O ITEM PARA DEPOIS ALTERAR.
DESTA FORMA PRECISAMOS CRIAR A FUNÇÃO GET TAMBÉM.

PASSO 1: CRIE A CLASSE PUT

DEPOIS CRIE A VARIÁVEL VALUES E O MAP DOS CONTROLADORES.

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

class PutPage extends StatefulWidget {
  const PutPage({super.key});

  @override
  State<PutPage> createState() => _PutPageState();
}

class _PutPageState extends State<PutPage> {
  Map<String, TextEditingController> controladores = {};
  List? values;
```


PASSO 2:

CRIE A FUNÇÃO INIT STATE E A
FUNÇÃO GET.

```
@override
void initState() {
  super.initState();
  getValue();
}

void getValue(){
  FirebaseFirestore.instance.collection("monitoramento").snapshots().listen(
    (snapshots){
      final data = snapshots.docs;
      setState(() {
        values = data;
        for (var doc in data){ //Para cada documento cria um text field
          controladores[doc.id] = TextEditingController();
        }
      });
    }
  );///
}
```

PASSO 3:

CRIE A FUNÇÃO PUT QUE RECEBE O ID DO DOCUMENTO.

```
void putValue(String id) async {  
  await FirebaseFirestore.instance.collection("monitoramento").doc(id).set({  
    "temperatura": controladores[id]!.text,  
  }, SetOptions(merge:true));  
}
```

SE DESEJAR CRIE A FUNÇÃO DISPOSE QUE DESCARTA O VALOR DIGITADO APÓS APERTAR NO BOTÃO.

```
@override  
void dispose() { //funcao para limpar os campos de text field.  
  for (var c in controladores.values) {  
    c.dispose();  
  }  
  super.dispose();  
}
```


PASSO 4:

A CRIAÇÃO DOS COMPONENTES SEGUE UM PADRÃO PARECIDO COM O DELETE. PORÉM COLOCARMOS TEXTFIELD E UM BOTÃO.

```
@override
Widget build(BuildContext context) {
  return MaterialApp(
    home: Scaffold(
      appBar: AppBar(title: Text("Tela Put")),
      body: values == null? CircularProgressIndicator() :
      ListView.builder(itemCount: values!.length,
        itemBuilder: (context, index) {
          final item = values![index];

          return ListTile(
            title: Text("Temperatura atual ${item["temperatura"]}"),
            subtitle: Column(
              children: [
                TextField(
                  controller: controladores[item.id],
                ), // TextField
                ElevatedButton(onPressed: (){putValue(item.id);}, child: Text("Enviar"))
              ],
            ), // Column
          ); // ListTile
        },) // ListView.builder
      ) // Scaffold
    ); // MaterialApp
  }
```

OBRIGADO!

FLUTTER WITH VINI;

