

27°  
CLASS

PUT

# ROTEIRO



## PRINCIPAIS ELEMENTOS.

---

1

2

3

GET

---

PUT

---

# 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

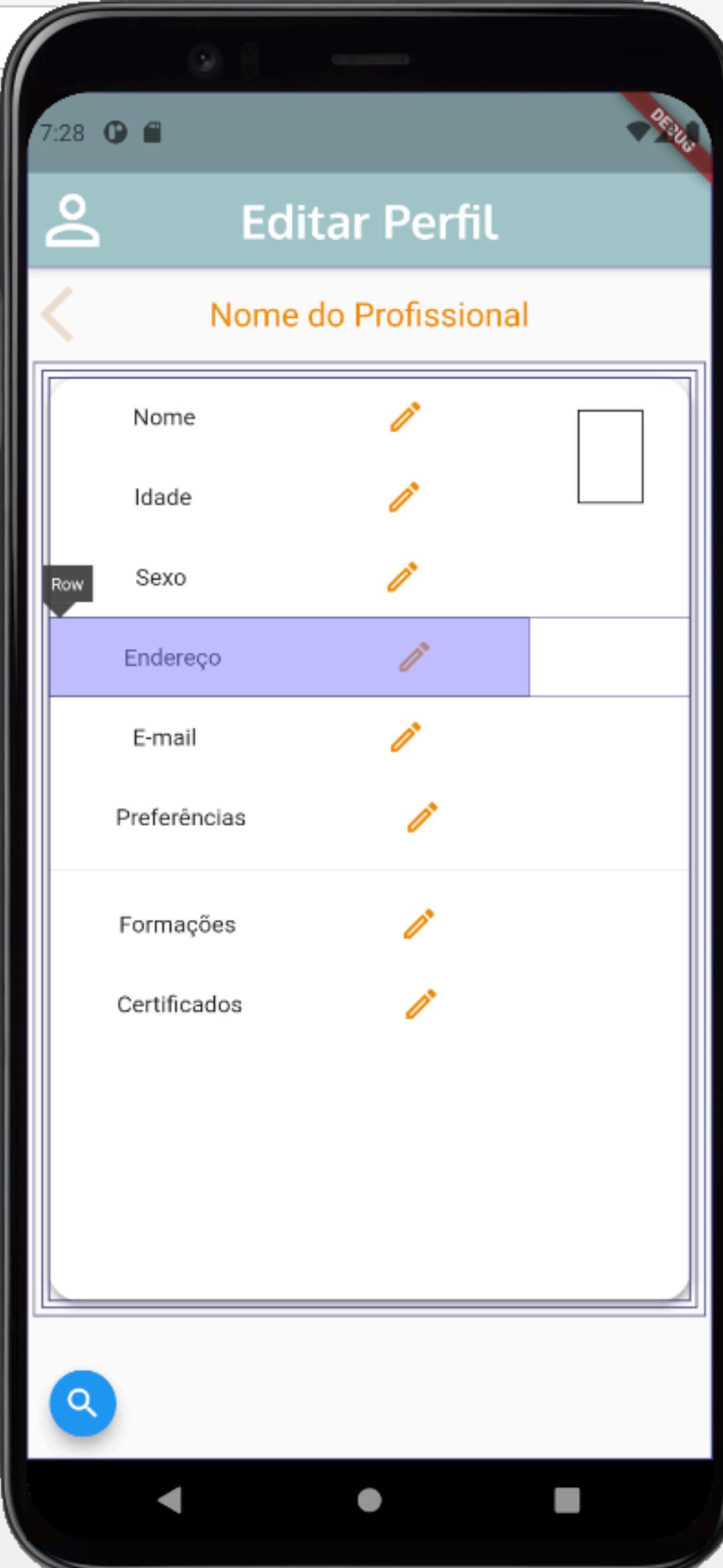
丁目・番地

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;

