

Documentação do Projeto Flutter - Explore Mundo

1. Inicialização do Projeto:

- Criei um novo projeto Flutter com o nome `trip_app`.
- Configurei o arquivo `pubspec.yaml` para incluir os ativos de imagens necessários ao projeto.

2. Estruturação do Código:

- Criei a classe principal `ExploreMundoApp`, que define a estrutura básica do aplicativo e configura o tema.
- Criei uma classe `Place` para representar os locais exibidos, contendo os atributos `imageAsset`, `title`, `description`, e uma lista de ícones de ação.

3. Exibição dos Lugares:

- Implementei a tela principal no widget `ExploreMundoHome`, que usa uma `ListView.builder` para exibir os lugares.
- Cada lugar é representado por um card, implementado no widget `PlaceCard`, exibindo imagem, título, descrição e ícones de ação.

4. Melhorias Visuais:

- Melhorei o design do app, aplicando estilo aos cards com cantos arredondados, sombras suaves e organização dos textos de forma mais elegante.
- Adicionei ícones representativos (para navegação e compartilhamento) aos cards, com espaçamento aprimorado.

5. Funcionalidade de Expansão dos Cards:

- Implementei a funcionalidade de expansão dos cards ao clique, utilizando o widget `ExpansionPanelList` com animação para exibir um texto descritivo adicional sobre o lugar.

6. Inserção de Imagens:

- Carreguei as imagens correspondentes aos lugares através do widget `Image.asset`, ajustando-as para uma exibição responsiva.