

שאלה 1:

סעיף 1:

שתי שורות הקוד אשר הופכות את הרשימה לגלילה אינסופית הן:

```
final index = i ~/ 2;
if (index >= _suggestions.length) {
  _suggestions.addAll(generateWordPairs().take(10));
}
```

אם נסיר את השורות הללו ונגלול לסוף הרשימה: היא תציג רק 10 צמדי מילים (כפי שאתחלנו: (generateWordPairs().take(10).toList() ואחר כך הרשימה תפסיק לגלול כלומר אין אינסוף צמדי מילים.

סעיף 2:

שיטה אחרת ליצירת רשימה עם מחלקות היא: בנאי ListView.separated.

אני חושבת שהשיטה הזאת (בנאי ListView.separated) יותר מועדפת כיוון שזה יותר מפורש, ברור, קריא ומובן.

סעיף 3:

setState שבתוך ה onTap משמש לעדכון מצב ה widget כאשר המשתמש מקיים איתו אינטראקציה.

וכאן מעדכן מצב אחרי שלוחצים על אייקוני הלב.

כאשר קוראים ל setState הוא מתזמן קריאה ל build מה שמוביל לעדכון ממשק המשתמש כך שישקף את המצב החדש.

שאלה 2:

סעיף 1:

MaterialApp widget הוא כפי שלמדנו ה widget הראשי שעוטף על מיני widgets אחרים באפליקציית עיצוב (design).

שלושה מאפיינים שלו:

1. home: ה widget הראשי שמוצג/מופיע לאחר הפעלת האפליקציה.
2. theme: המראה והתחושה של האפליקציה למשל צבעים.
3. title: כותרת האפליקציה.

סעיף 2:

Key – מפתח: הוא המזהה היחודי של ה widget בעץ ה widget ולכן הוא מאוד חשוב בתוך ה Dismissible widget כי שם אם אנו מבטלים פריט מסויים אז flutter צריכה לדעת איזה פריט זה בדיוק שצריך להסיר מהרשימה ולכן בעזרת המזהה שלו (המפתח) היא מצליחה את המשימה.