

# P00

Curso Flutter de Verão

01

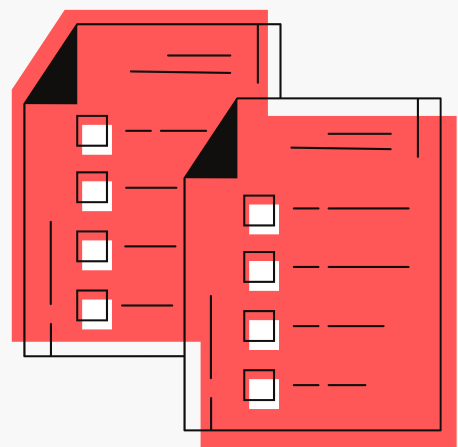


- Classes
- Atributos
- Métodos
- Propriedades
- Outros conceitos

# Objetivo da aula de hoje



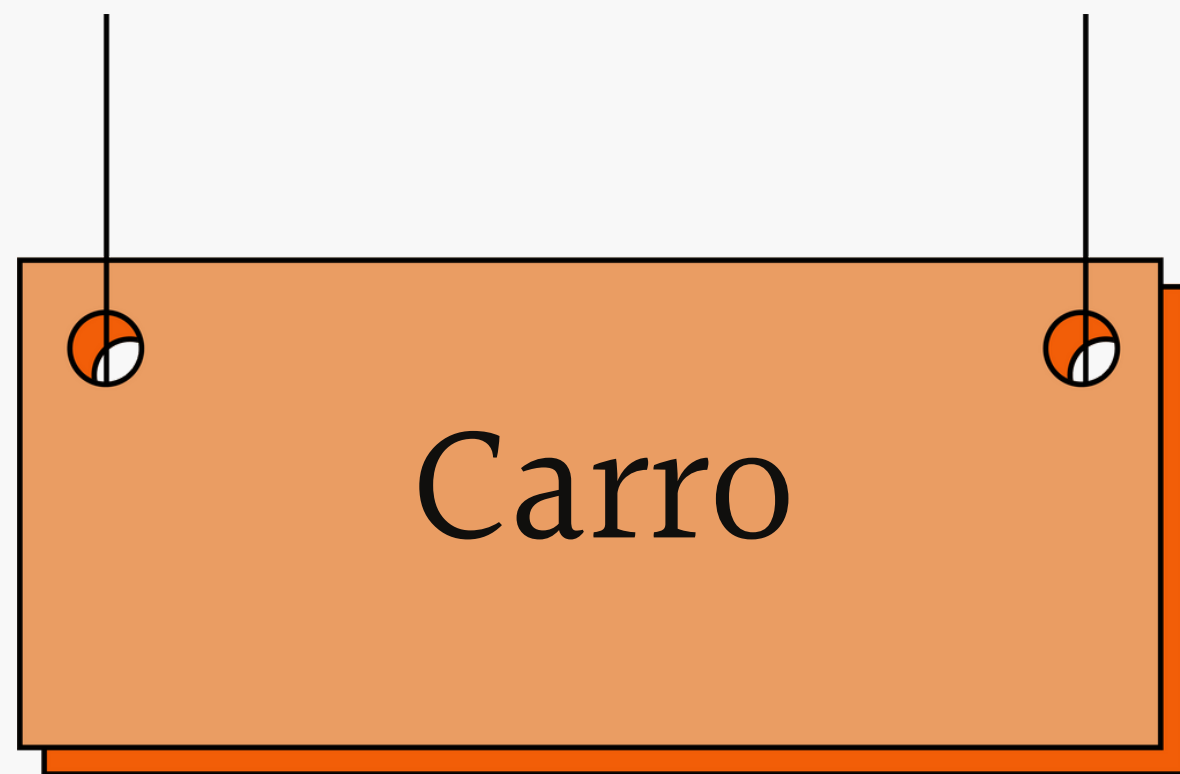
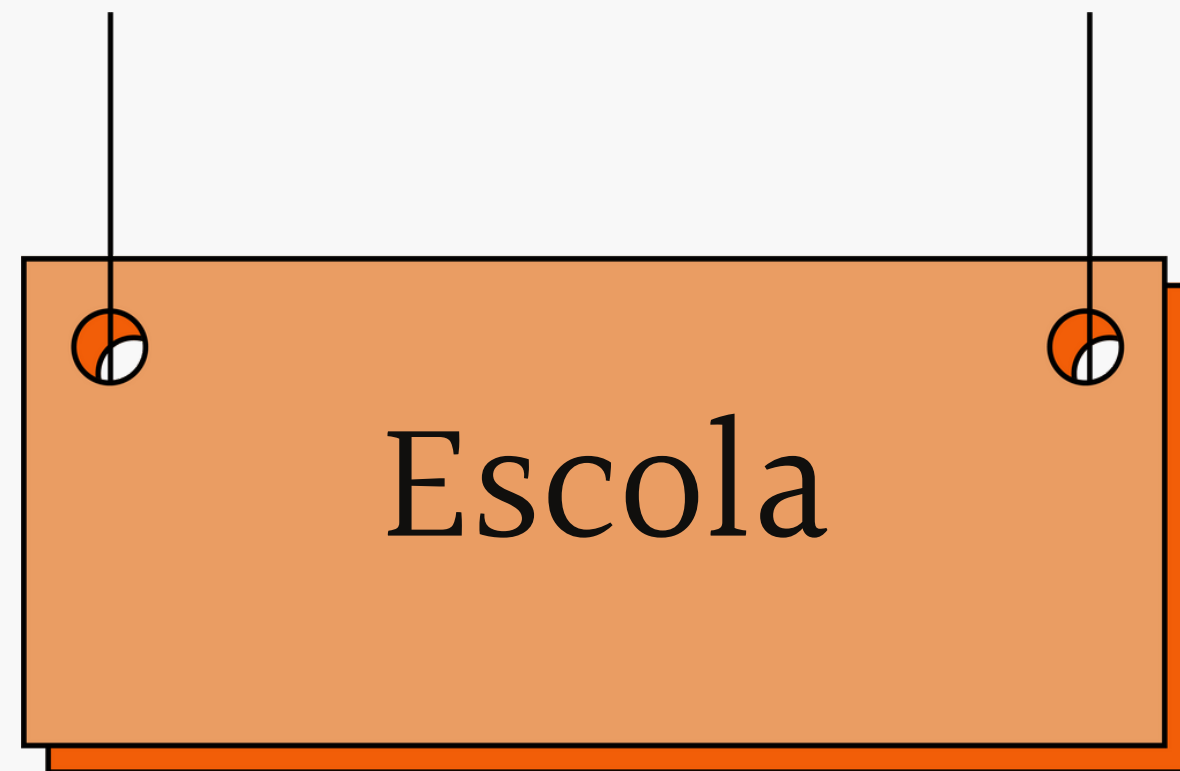
# Classes

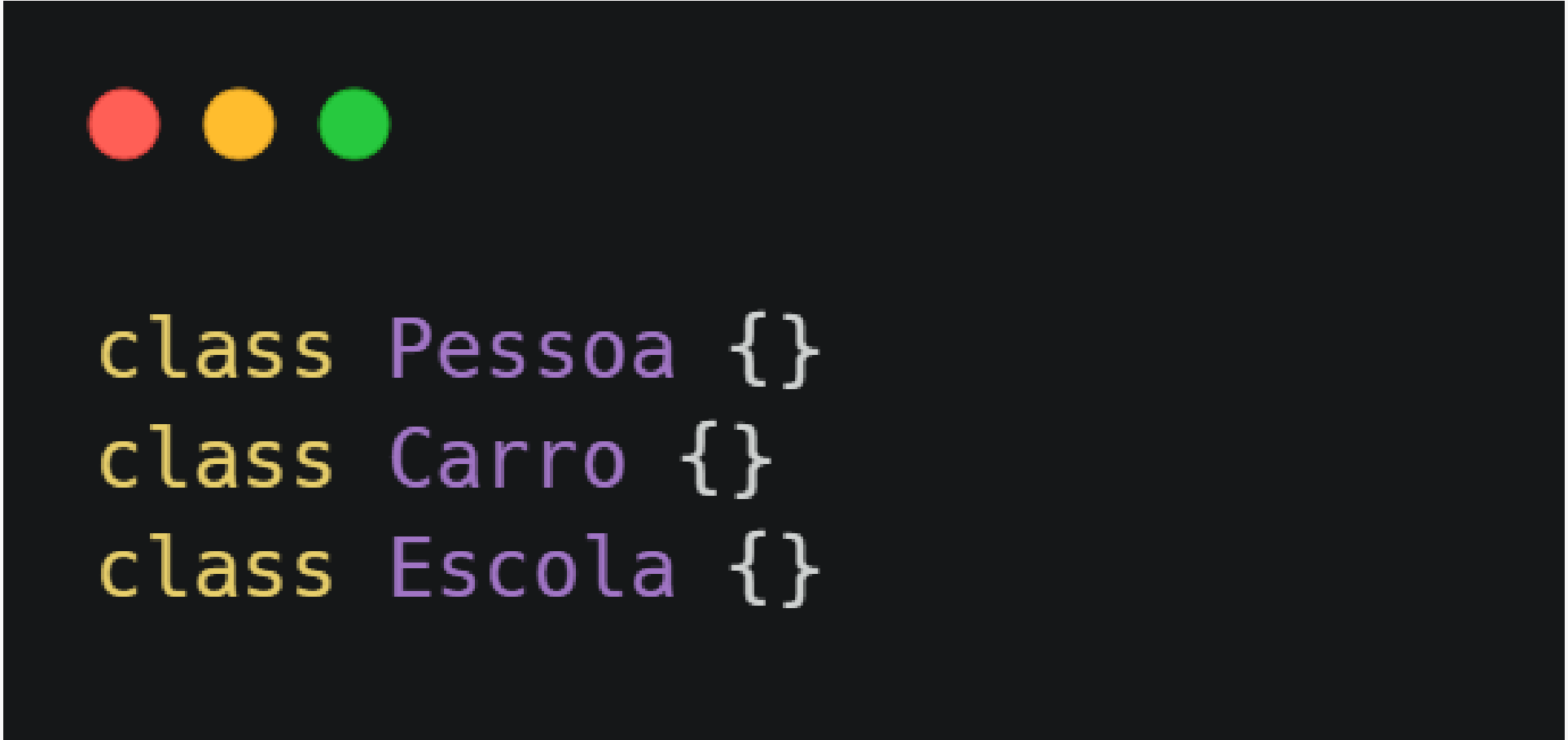
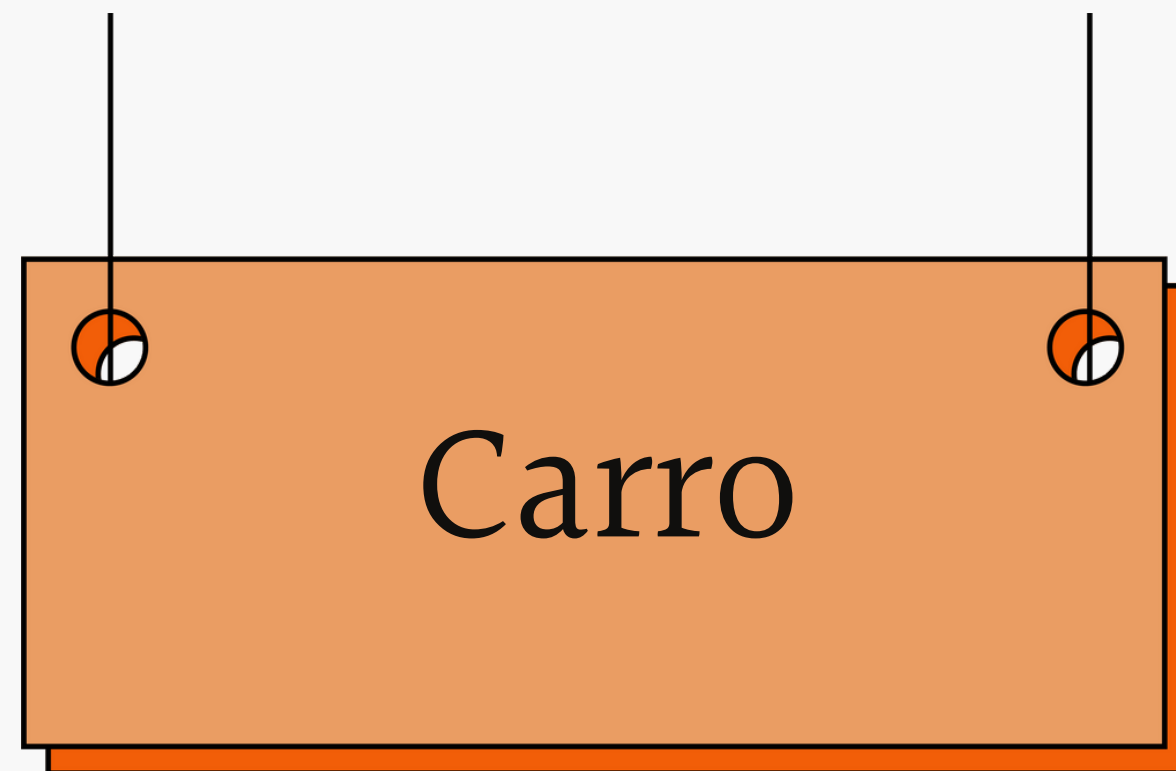
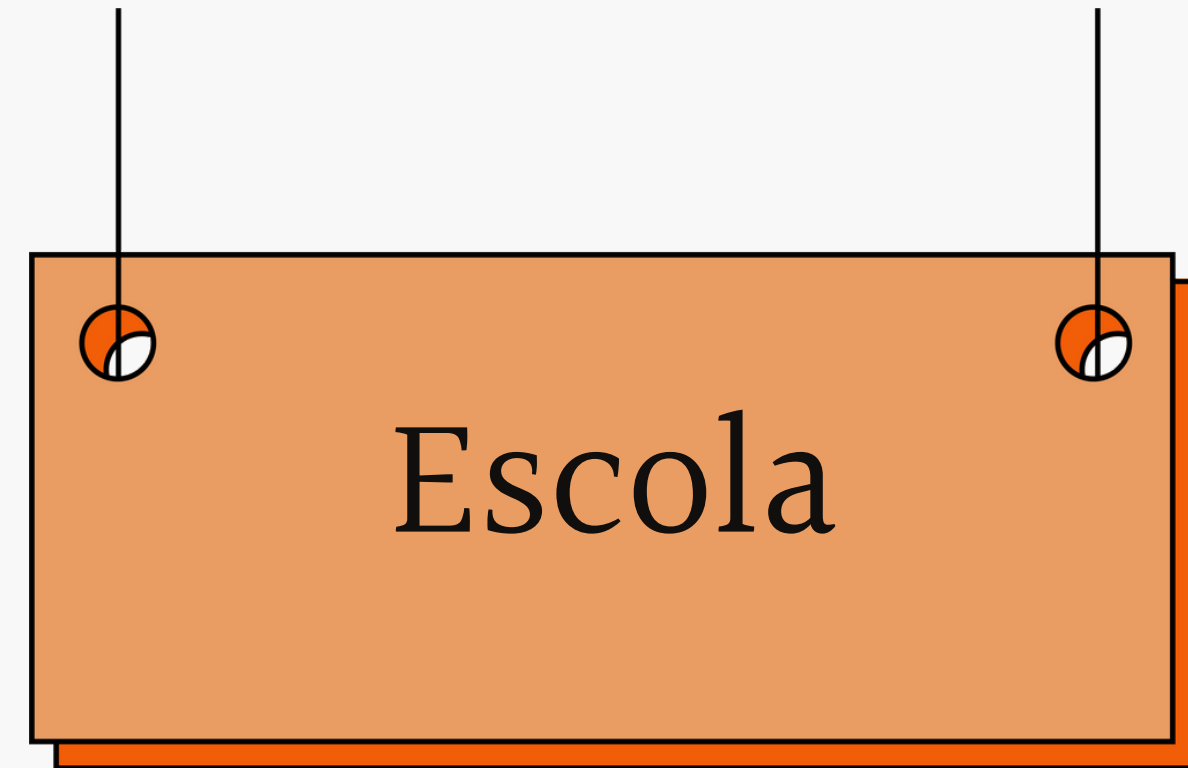


Agrupar variáveis e funções em um mesmo contexto

Modelar objetos do mundo real

Tornar código legível e fácil de manter






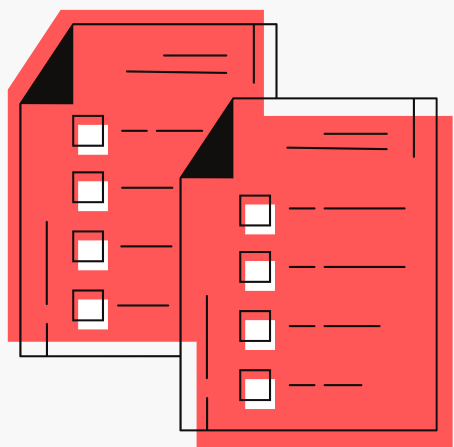
```
class Pessoa {}  
class Carro {}  
class Escola {}
```

# Atributos



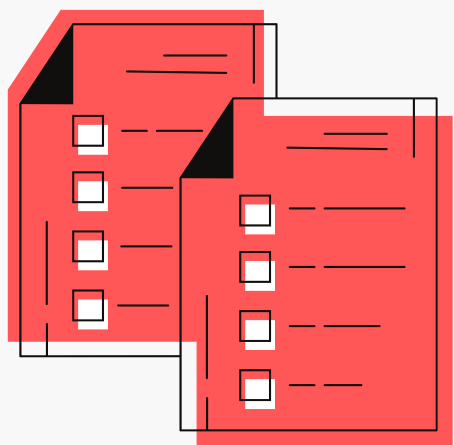
```
void main() {  
    String nomePessoa = 'João';  
    bool estaVivaPessoa = true;  
    double pesoPessoa = 76.5;  
    int alturaPessoa = 165;  
}
```

# Decla rando



```
class Pessoa {  
    String nome;  
    bool estaViva;  
    double peso;  
    int altura;  
  
    Pessoa({  
        required this.nome,  
        required this.estaViva,  
        required this.peso,  
        required this.altura,  
    });  
}
```

# Como usar?

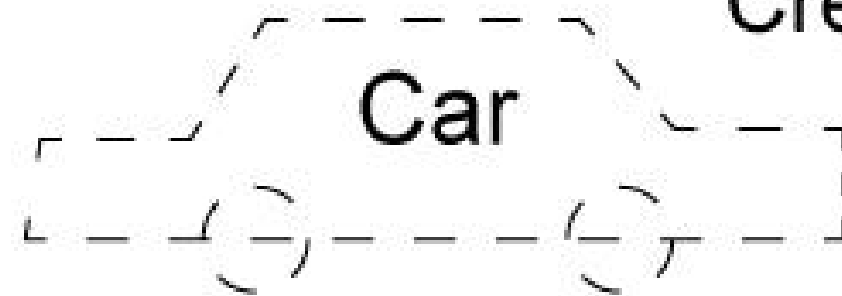


```
void main() {  
    Pessoa p1 = Pessoa(nome: 'João', altura: 176);  
    Pessoa p2 = Pessoa(nome: 'Maria', altura: 134);  
    p1.nome = 'João Lucas';  
  
    List<Pessoa> pessoas = [  
        Pessoa(nome: 'Ana', altura: 156),  
        Pessoa(nome: 'Bia', altura: 176),  
        Pessoa(nome: 'Carlos', altura: 165),  
    ];  
}
```



# Classes e objetos

## Class



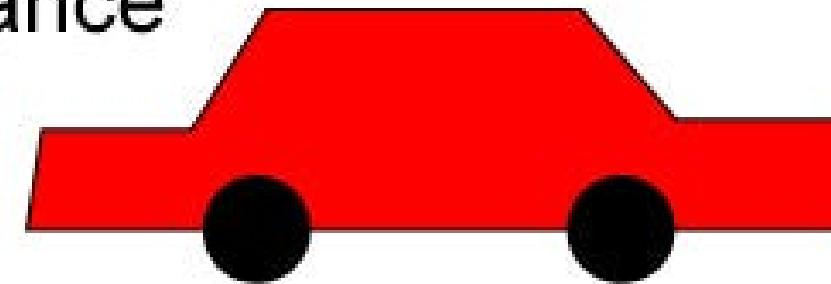
### Properties

color  
price  
km  
model

Create an instance



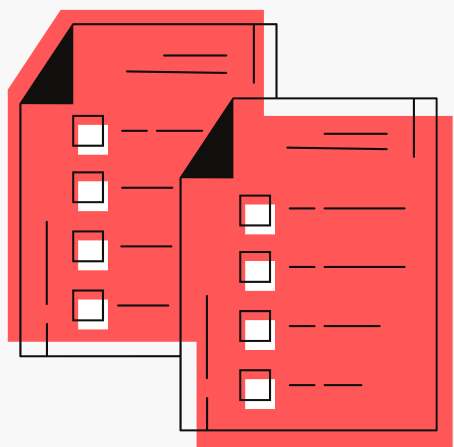
## Object



### Property values

color: red  
price: 23,000  
km: 1,200  
model: Audi

# Métodos


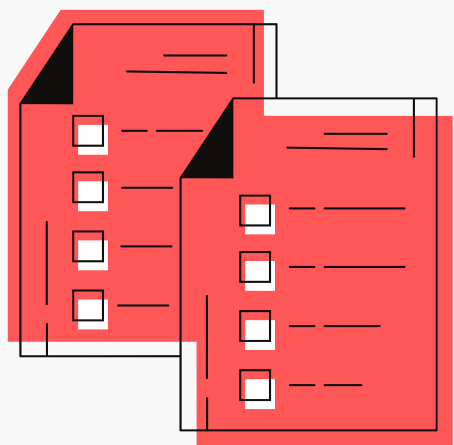


Comportamento  
de um objeto

São declarados  
como funções

Podem ler os  
atributos do objeto

# Métodos



```
class Pessoa {  
    String nome;  
  
    Pessoa(this.nome);  
  
    void apresenta() {  
        print('Olá, meu nome é $nome.');    }  
}  
  
void main() {  
    Pessoa pessoa = Pessoa('João');  
    pessoa.apresenta();  
}
```

# Exercícios

Você foi contratado como desenvolvedor em uma concessionária de veículos e sua tarefa é criar um sistema de registro de veículos. O sistema deve permitir o cadastro de diferentes tipos de veículos, como carros e motos, e fornecer funcionalidades específicas para cada tipo de veículo.

**1)** Crie uma classe para representar um veículo, que deve ter uma marca, modelo e seu ano de fabricação, além de uma forma de exibir as informações desse veículo. Por fim, crie um veículo a partir dessa classe, com dados fictícios, e exiba suas informações.