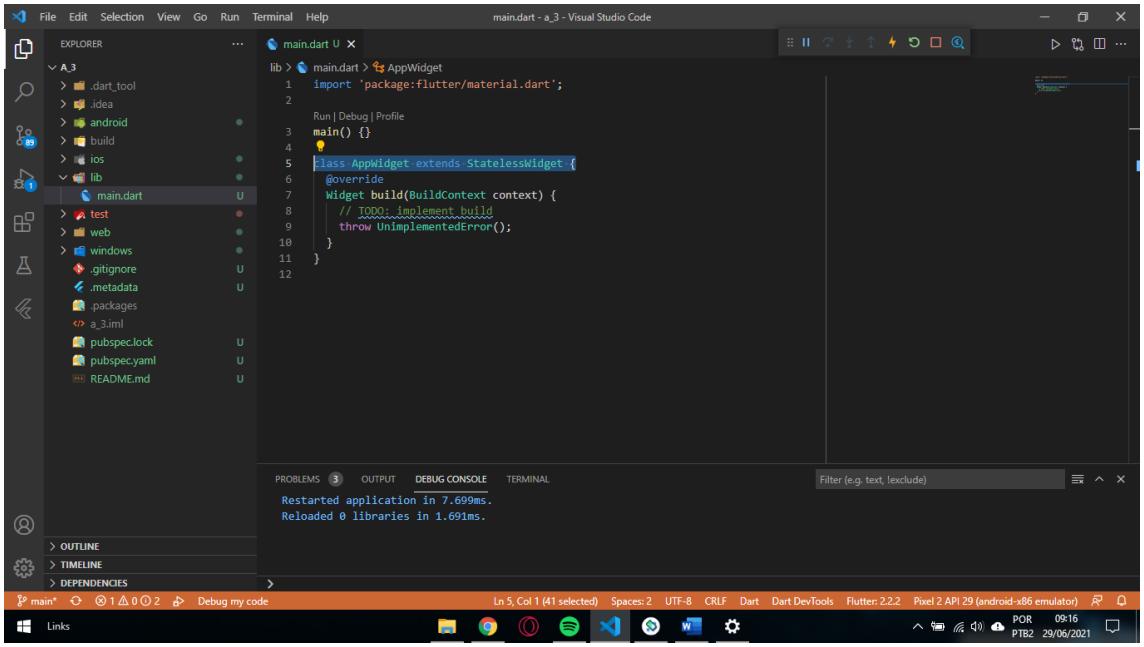
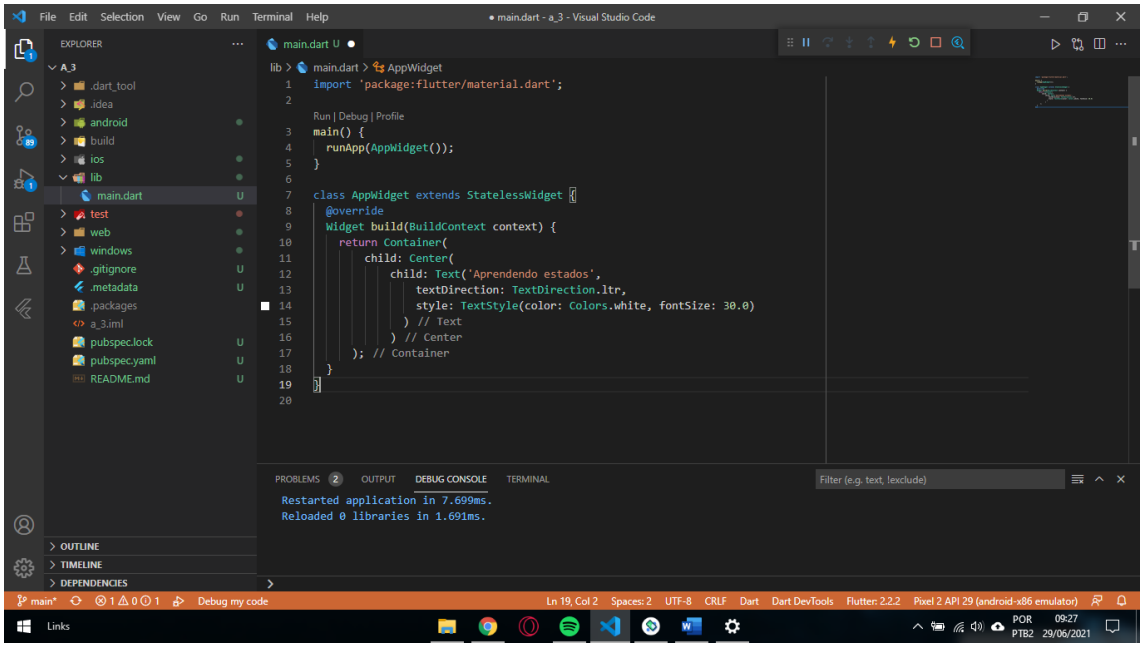
Basicametnte um aplicativo em Flutter contem dois estados, o global e o local, global podemos definir ele como a aplicação em si, e local os “componentes ou widgets” que compõe nossa aplicação. Temos dois principais tipos de widgets, os do tipo stateless e stateful, usamos os widgets stateless quando nosso widget não tem mudança de estado, como um texto ou imagem, e usamos o stateful para botões, simplificando usa-se sempre stateless quando não se precisa gerenciar estados e use o stateful quando se precisa gerenciar estados para eixar sua aplicação mais otimizada.

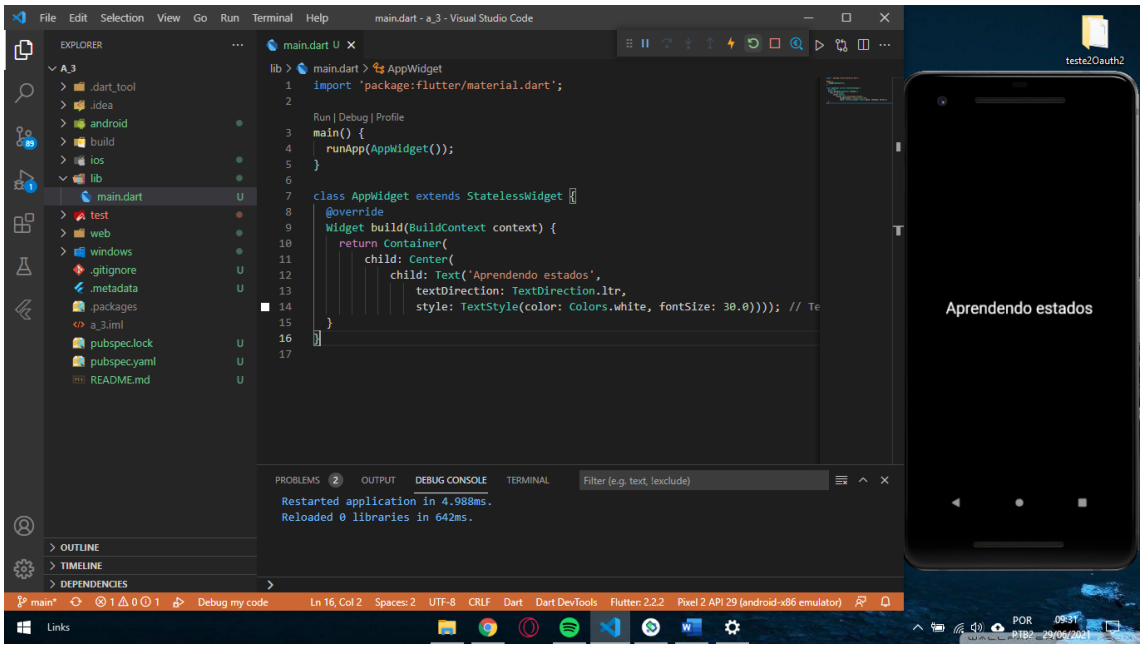


Para usarmos um widget do tipo stateless definimos uma classe no caso ali ‘AppWidget’ e para tornar essa classe do tipo stateless usamos o ‘extends’ para trazer as características para essa classe, ao fazermos isso podemos clicar na lâmpada que ira trazer sugestões pra nós e completar os métodos clicando em ‘create 1 missing overrides’ .



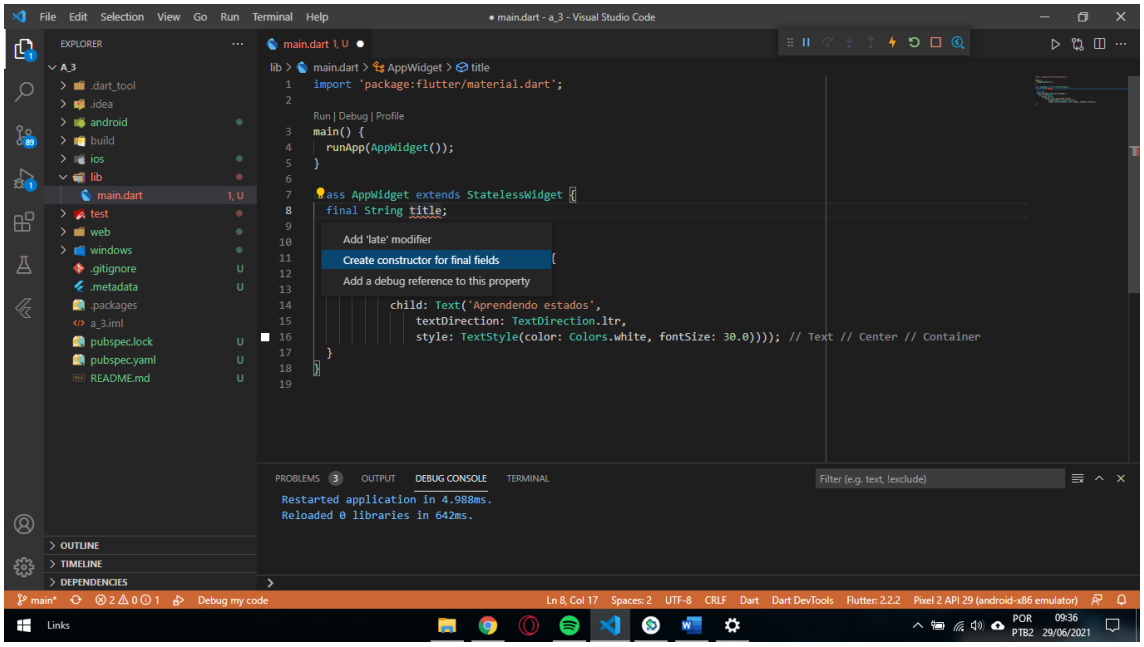
Criamos o widget do tipo stateless e para testarmos vamos usar o mesmo código da outra atividade, vamos copiar ele dentro do widget e chamar a classe no ‘runApp’ dentro do ‘main’.

Ao executar podemos notar que nada mudou, porem agora nosso código esta semanticamente mais correto.

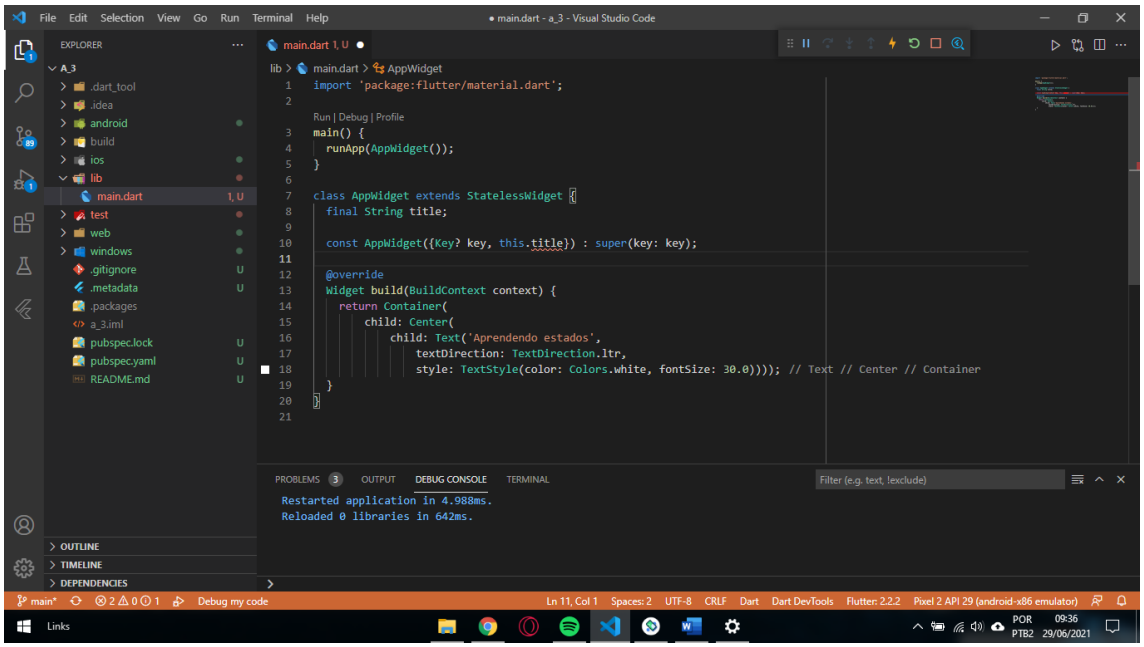


Então lembrando, usamos o stateless para coisas onde não haverá nenhuma alteração de estado ou animação.

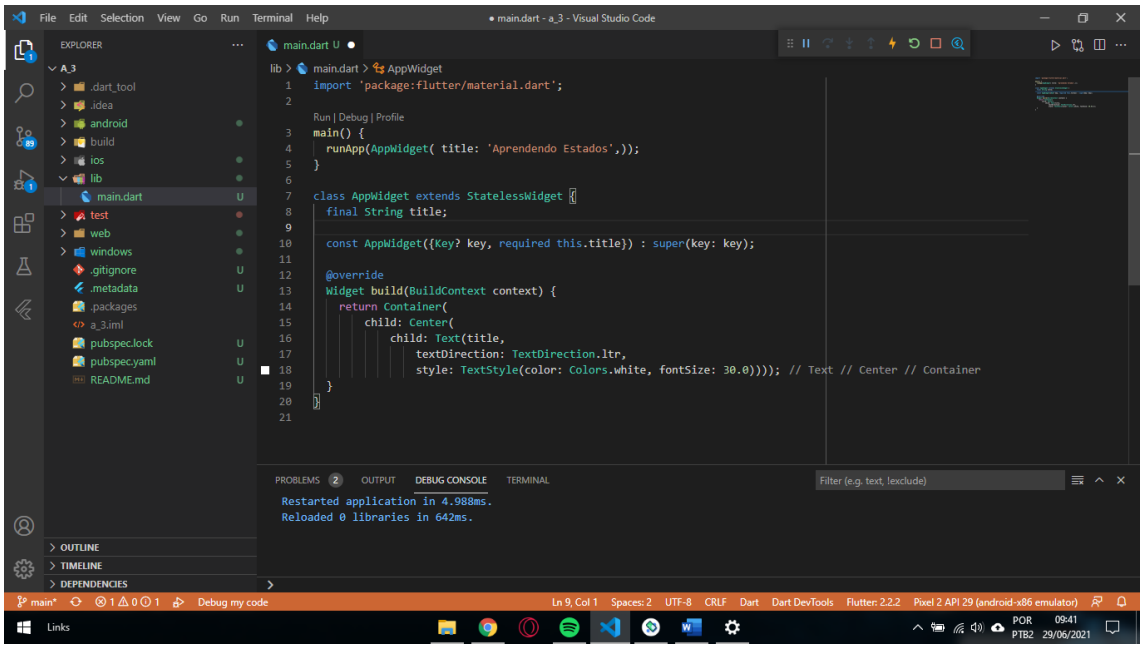
Porem, podemos passar parâmetros para esse widget via construtor, assim podendo alterar sua visualização sem alterar seu estado. Para criar um construtor vamos criar uma string e chamar de title para receber os dados.



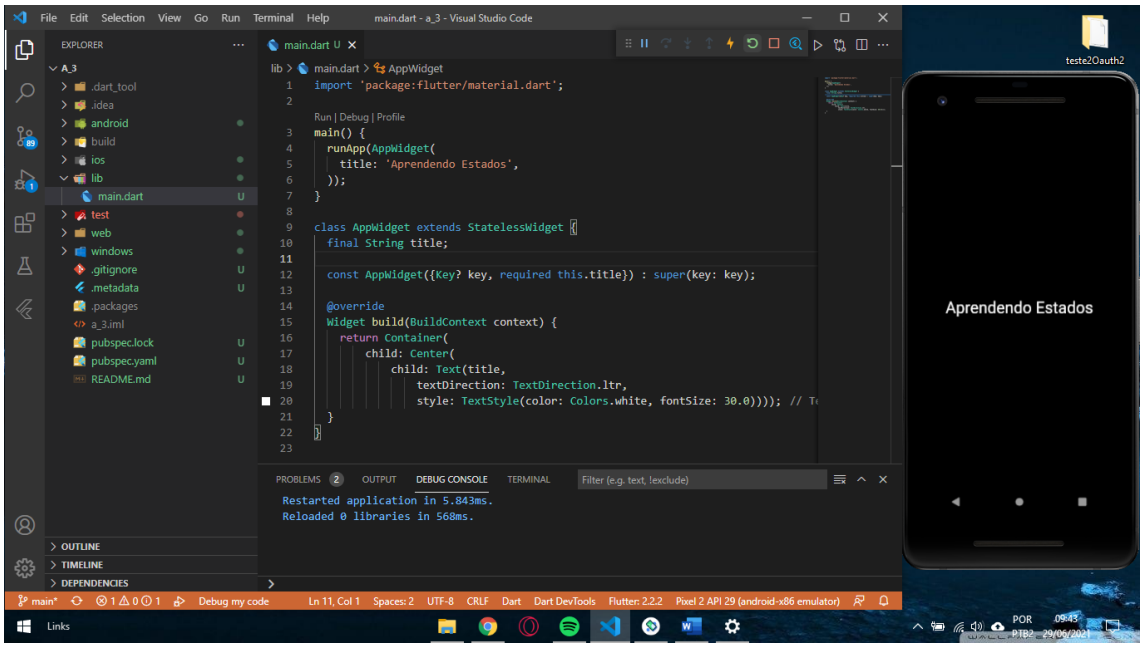
Para criarmos o construtor automaticamente basta clicar na lâmpada e em “create constructor for final fields”.



Automaticamente no nosso caso na linha 10 um construtor com os dados da string foi criado.



Colocamos a string no nosso widget e passamos o parametro para a string no ‘runApp’ o resultado foi o seguinte:



Nada mudou, porem nosso codigo está organizado de uma maneira correta e otimizada para a execução.