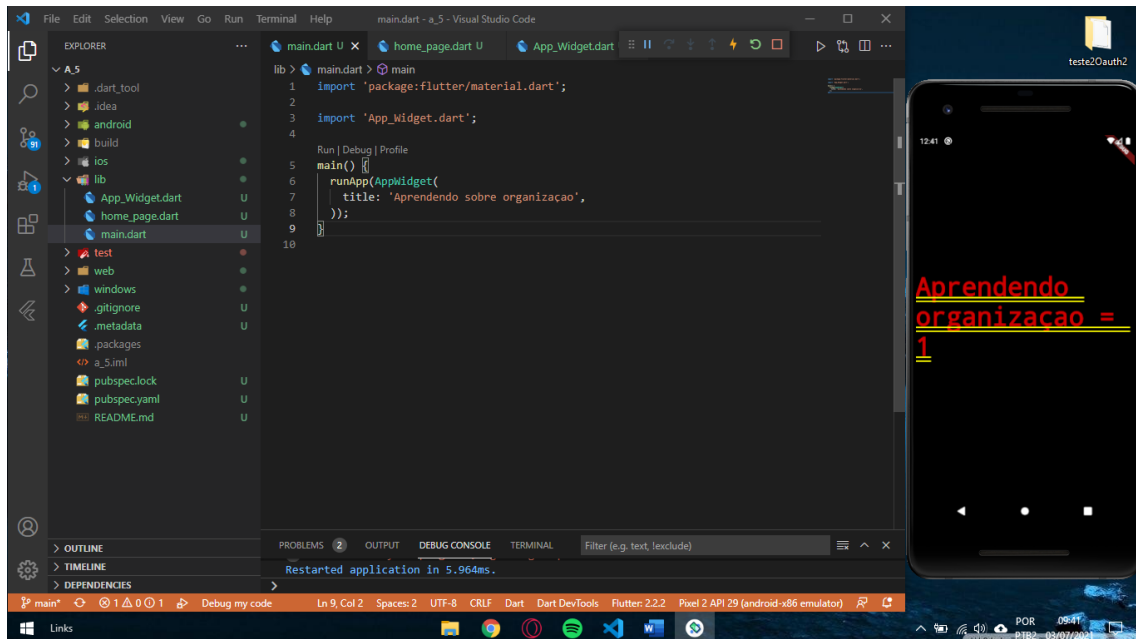
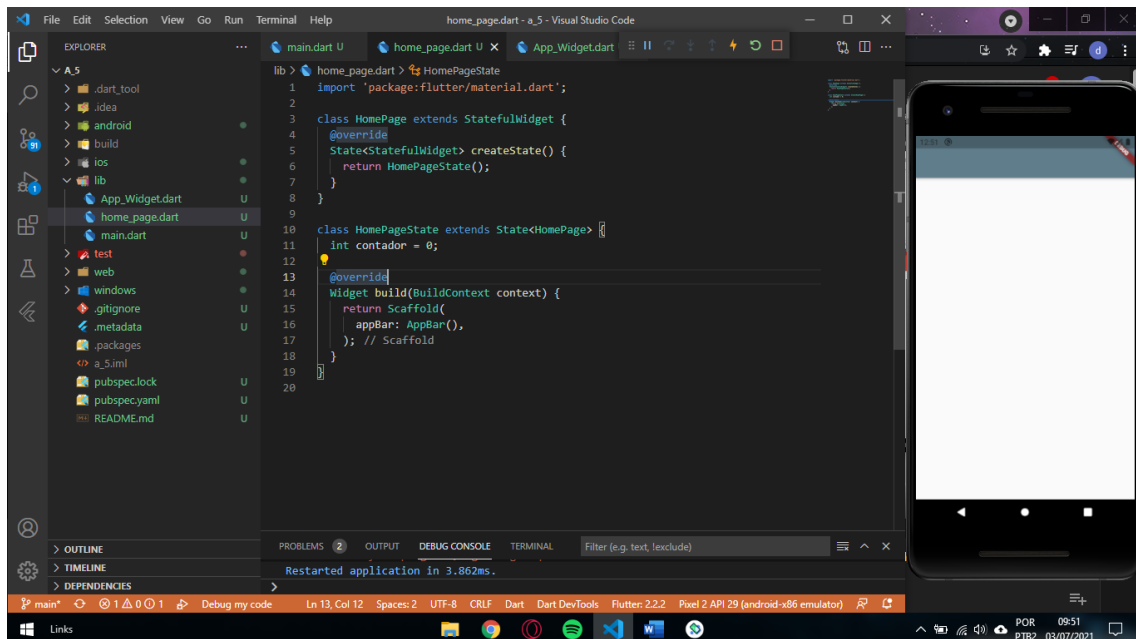


Como as boas praticas de programação nos orientam, cada classe fica num arquivo diferente, logo com o flutter nós organizamos cada widget num arquivo diferente para facilitar na organização, interpretação e manutenção do código.

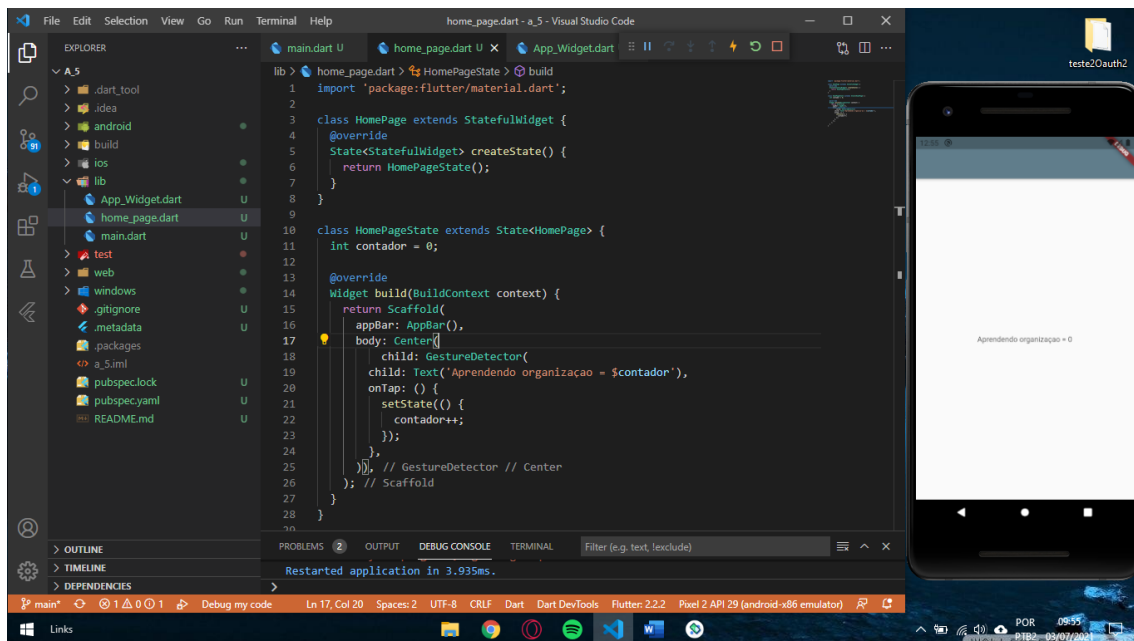


Separamos o 'main' do 'home_page' e do 'App_Widget', se tivermos de alterar algo em algum desses widgets basta ir ate o aruivo dele e alterar ou seja diminuindo o risco de apagar algo que não devia ser apagado de outro widget, alem de deixar os codigos menores e de maior entendimento para trabalharmos, testando esta tudo certo vamos prosseguir.

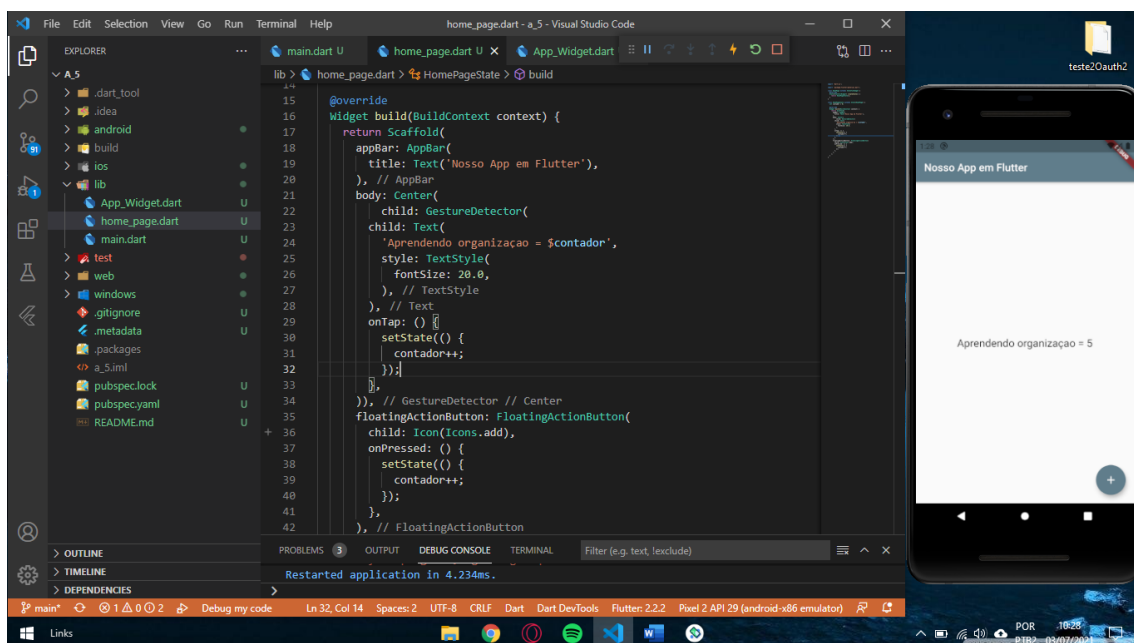
Vamos aprender um pouco mais sobre layouts, dando uma cara mais padrao ao nosso aplicativo vamos usar o widget 'Scaffold'.



So de declarar o 'Scaffold' e chamar uma propriedade dele 'appbar' já temos uma interface padrao de aplicativos.



Criamos um 'body' e colocamos o mesmo conteúdo da aula passada, e continua funcionando da mesma maneira basta clicar no texto para acrescentar um ao contador.



Criamos um título para nosso app dentro do 'appbar' e um botão do tipo flutuante com o mesmo 'setState' do texto, para cada vez que clicar nele acrescentar um ao contador que fica por cima dos widgets da tela, agora toda vez que clicar no texto "aprendendo organização" ele vai acrescentar um ao contador, e cada vez que clicar no botão ele vai acrescentar um ao contador também, por padrão já temos vários ícones salvos para usar, basta declarar a constante 'icons' e colocar um ícone já salvo ou caso queira podemos definir um ícone próprio também.