



Missão Prática | Nível 1 | Mundo 4

Eduardo Eugênio de Araujo e Silva Domingues 202302579043

1172 POLO CASA CAIADA – OLINDA – PE
Posso criar um app de outra forma – 2024.2

<https://github.com/eduardoduud/Missao-Pratica-Nivel-2-Mundo-4>

main.dart





Método `_buildButtonColumn`

Método privado que constrói uma coluna contendo um ícone e um texto. É utilizado para criar botões customizados (com um ícone e rótulo) que serão exibidos na interface.

`titleSection`

Cria uma seção de título usando `Container` e `Row`, que contém o nome da Lagoa Rodrigo de Freitas, sua localização, um ícone de estrela, e o número de "41". A `Row` distribui o texto e o ícone horizontalmente.

`buttonSection`

Cria uma `Row` que contém três botões com ícones e rótulos: "CALL", "ROUTE", e "SHARE". Cada botão é construído pelo método `_buildButtonColumn`.

`textSection`

Define um `Container` contendo um texto descritivo sobre a Lagoa Rodrigo de Freitas. O texto é quebrado automaticamente (`softWrap: true`) e justificado (`textAlign: TextAlign.justify`).

MaterialApp e Scaffold

- Retorna um `MaterialApp`.
- `Scaffold` fornece uma estrutura visual básica com uma `ListView` para o conteúdo.
- `ListView` permite que os widgets (`imagem`, `titleSection`, `buttonSection` e `textSection`) possam ser rolados verticalmente.
- `Image.asset` carrega uma imagem local (`lake.jpg`) e ajusta seu tamanho e forma de exibição (`BoxFit.cover`).