**Aula 02 Flutter**

**Widgets usados no código**

**- MaterialApp**

Disponibiliza diversas configurações e funções para a criação de telas dos sistemas.

**- Scaffold**

Exibe um fundo branco e a barra de navegação do celular.

**-appBar**

Cria uma barra onde se localiza título do nosso app.

**-Tittle e home**

Tittle que exibe o título descrito pelo Widget Text localizado dentre a appBar. Home indica a primeira página que acessamos ao entre no app.

-**FloatingActionButton**

Adiciona a tela um botão dentre esse Widget utilizamos o “child:” que seria o conteúdo do botão criado e utilizamos o “Icon(Icons.add)” para adicionar ao botão criado um ícone.

**-CARD**

Widget que cria um container em volta de um conteúdo específico, dentro dele utilizamos o “child: ListTile” outro recurso do marterialApp que organiza os cards em forma de uma lista. Leading seria a parte onde utilizaremos o ícone do card, title é para o tittulo principal e subtitle para o subtítulo.

**Aula 03 Flutter**

**Widgets usados no código**

**-StatelessWidget**

Ao contrario do Stateful é mais comum para métodos estáticos.

**-StateFulWidget**

Tem a capacidade de modificar o conteúdo do widget de maneira dinâmica a partir de alguns eventos que acontecem no aplicativo.

**-Padding**

o **Padding()**, widget responsável pela adição desse tipo de margem. O próprio IntelliJ nos permite implementá-lo automaticamente a partir da sugestão "Add padding" (ou "Wrap with padding") acessada com "Alt + Enter".

**-TextField**

 trata justamente de componentes com o comportamento de enviar informações para o aplicativo. Dentre eles, temos o **TextField**, um widget de edição de texto.

**-decorator**

 a propriedade **decoration**, responsável pelas decorações desse widget. A decoration recebe um widget **InputDecoration()** que, por sua vez, possui propriedades para modificar a parte visual desse campo, seja com a **labelText**, que nos permite exibir um rótulo por meio de uma string ("Número da conta"), ou a hintText, que permite a criação de uma dica também por meio de uma string (0000).

**-KeyboardType**

Ativa teclado para um uso especifico de dado para ser utilizado no campo de input

**-ElevatorButton**

Botão add para o envio de informações