

Tuần 6 – Xử lý sự kiện trong Flutter

1. **Scaffold**:

Gồm AppBar (title); Body(chứa các widget thông qua thành phần con child) → dùng khi muốn thêm 1 màn hình (Activity)

2. Ngôn ngữ Dart

a. Sử dụng các kiểu dữ liệu

int

String

```
1 void main()
2 {
3   String bien1="40";
4   String bien2="3.14";
5   print('gia tri bien1 la $bien1');
6   print('gia tri bien2 la $bien2');
7 }
```

bool

```
1 void main()
2 {
3   dynamic bien1=40;
4   print('gia tri bien1 luc dau la $bien1');
5   bien1="bon muoi";
6   print('gia tri bien1 luc sau la $bien1');
7 }
```

dynamic: có thể nhận dữ liệu kiểu bất kỳ

```

1 void main()
2 {
3     dynamic bien1=40;
4     print('gia tri bien1 luc dau la $bien1');
5     bien1="bon muoi";
6     print('gia tri bien1 luc sau la $bien1');
7 }

```

danh sach (list)

```

1 void main()
2 {
3     List<int> bien1=[1,2,3,4,5,6];
4     print('gia tri bien1 la ${bien1[0]}');
5     print('do dai cua bien 1 la ${bien1.length}');
6 }

```

map

```

1 void main()
2 {
3     Map<String,dynamic> nguoi = {
4         "ten": "Nguyen Van A",
5         "tuoi": 25,
6         "NN": "SV",
7     };
8     print("thong tin nguoi:");
9     print("ho ten: ${nguoi['ten']}");
10    print("do tuoi: ${nguoi['tuoi']}");
11 }

```

ép kiểu dữ liệu

```
1 void main()
2 {
3   int bien1=40;
4   double bien2=bien1.toDouble();
5   print('gia tri bien 2 la: $bien2');
6   double bien3=3.14;
7   int bien4=bien3.toInt();
8   print('gia tri cua bien 4 la $bien4');
9 }
```

doi tuong

```
1 class Nguoi{
2   String name;
3   int age;
4   Nguoi(this.name, this.age);
5 }
6 void main()
7 {
8   //tao doi tuong nguoi
9   Nguoi n1=Nguoi("Nguyen Van A",22);
10  print('Thong tin ve nguoi: ${n1.age} va ${n1.name}');
11 }
```

===

Xử lý sự kiện trong Flutter
