**NAVEGAÇÃO E MULTIPLAS TELAS**

* **Stack – pilha:** uma das forma de fazer a navegação é por meio do conceito de pilha. Uma tela por cima da outra push/pop.
  + Navigator.of(ctx).push(MaterialPageRoute(builder:)
  + Navigator.of(ctx).pop(objeto): desta forma vc pode passar informações quando dá um pop
* **Rotas nomeadas:** quando tem muitas rotas é importante centraliza-las.
  + routes: { string: Widget fn }
  + **para receber argumento por meio da rota:** ModalRoute.of(ctx).settings.arg as T
  + **para navegar:** Navegator.of(xtx).pushNamed(string, argument:)
    - este método retorna um Future<T>,
      * .then((resultado){}) com isso podemos pegar os dados passados no pop
* **Future:** esse conceito lida com o assincronismo. Por ex vou chamar o server, quando esse dado chegar eu não sei, então quando chegar o método call-back é chamado. Então vc chama a função .**then** para quadno acontecer alguma coisa
* **pushReplacementNamed() :** com este método ele não simplesmente dá um push de tela sobre tela, mas ele faz uma substituição. É uma opção ideal para quando temos apenas um butão que dá apenas push
* **MaterialApp**
  + **onGenerateRoute:** gerar rotas dinamicamente.
  + **onUnKnowRoute:** método chamado por ultimo se por acaso não achar a rota, vai chamar um q indica pagina não encontrada