

Botton Navigation Bar – Roteiro 07

01 - Iniciar o projeto Stateless utilizando o layout padrão (arq.: layout_modelo_2.dart) criando o arquivo: main.dart

02 - Copiar o conteúdo da classe HomePage para um novo arquivo: home_page.dart

03 - No arquivo main.dart efetuar o import da classe HomePage

04 - No início da classe HomePage antes de @override, adicionar a variável:

```
var _paginaAtual = 0;
```

05 - Para corrigir o erro da classe HomePage, clicar com o botão do mouse sobre HomePage e para corrigir o problema: converter para uma classes Statefull

06 - Criar o diretório pages

07 - Mover o arquivo home_page.dart para dentro da pasta pages e corrigir os imports se for o caso

08 - Ciar os arquivos: anuncios_page.dart, dados_page.dart e favoritos_page.dart

09 - Inserir no arquvo anuncios_page.dart o seguinte conteúdo:

```
import 'package:flutter/material.dart';

class AnunciosPage extends StatelessWidget {
  const AnunciosPage({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      body: Container(
        color: Colors.green,
        child: const Center(
          child: Text(
            "Página de Anúncios",
            style: TextStyle(
              fontSize: 22,
              color: Colors.white,
              fontWeight: FontWeight.bold,
            ),
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

10 - Inserir no arquivo dados_page.dart o seguinte conteúdo:

```
import 'package:flutter/material.dart';

class DadosPage extends StatelessWidget {
  const DadosPage({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      body: Container(
        color: Colors.blue,
        child: const Center(
          child: Text(
            "Página de Dados",
            style: TextStyle(
              fontSize: 22,
              color: Colors.white,
              fontWeight: FontWeight.bold,
            ),
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

11 - Inserir no arquivo favoritos_page.dart o seguinte conteúdo:

```
import 'package:flutter/material.dart';

class FavoritosPage extends StatelessWidget {
  const FavoritosPage({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      body: Container(
        color: Colors.yellow,
        child: const Center(
          child: Text(
            "Página de Favoritos",
            style: TextStyle(
              fontSize: 22,
              color: Colors.green,
              fontWeight: FontWeight.bold,
            ),
          ),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

12 - No arquivo home_page.dart, na classe HomePage acima de @override, inserir a lista das Páginas:

```
final List<Widget> _paginas = [  
    const AnunciosPage(),  
    const DadosPage(),  
    const FavoritosPage(),  
];
```

Efetuar os respectivos imports para corrigir os erros

13 - Na propriedade body: remover todo conteúdo inicial e inserir um container e como filho desse container inserir a página atual: child: _paginas.elementAt(_paginaAtual),

14 - Alterar o valor da variável _paginaAtual de 0 para 1 e depois para 2. Dessa forma, será possível navegar para as páginas conforme seu índice na lista de páginas

15 - No Scaffold depois da propriedade body para que seja possível construir os itens do menu, inserir a propriedade:

```
bottomNavigationBar: BottomNavigationBar(items: []),
```

16 - dentro de items, incluir:

```
BottomNavigationBarItem(icon: Icon(Icons.announcement), label: 'Anúncios'),  
BottomNavigationBarItem(icon: Icon(Icons.cloud), label: 'Dados'),  
BottomNavigationBarItem(icon: Icon(Icons.favorite), label: 'Favoritos'),
```

17 - Logo depois do fechamento do colchete dos itens, inserir a propriedade:

```
currentIndex: _paginaAtual,
```

18 – Para que a navegação funcione, o estado da aplicação precisa ser alterado.

20 - Para que seja possível alterar o estado da aplicação quando se clica nos ícones do menu, incluir (depois de currentIndex):

```
onTap: (int index) {  
    setState(() {  
        _paginaAtual = index;  
    });  
},
```

21 - Agora toda vez que o usuário clicar sobre um item do menu (onTap), a função setState "avisa" que o estado da aplicação foi alterado (a página atual foi alterada) e a aplicação precisa ser renderizada

RESULTADO

