

# TEXTO BASE

Faculdade  
**IMPACTA**

## Inserindo imagens e botões

Victor Inacio de Oliveira

### ***Resumo***

*Olá, nesta aula iremos aprender como incrementar seu aplicativo inserindo imagens e botões. Com isso, vocês poderão desenvolver aplicações mais interativas e mais bonitas e tudo isso pode trazer um sucesso maior ao seu aplicativo. Inicialmente será mostrado como inserir uma row ou column dentro de um container. Em seguida, será mostrado como inserir imagens e por fim será mostrado como inserir botões. É isso aí, bons estudos!*

### **4.1 Elementos de um app.**

É possível inserir um row ou column dentro de um container, isso pode tornar seu aplicativo mais amigável. Já que vocês poderão alterar formatações do container e também das rows e columns. Veja um exemplo de como isso pode ser feito na figura 1.



Figura 1: Criação de uma row dentro de um container

## 4.2 Inserindo imagens.

Para inserirmos uma imagem em um aplicativo, será preciso criar dentro do Android Studio um diretório de imagens. Para isso ser feito, basta vocês seguirem o caminho mostrado na figura 2 a seguir.

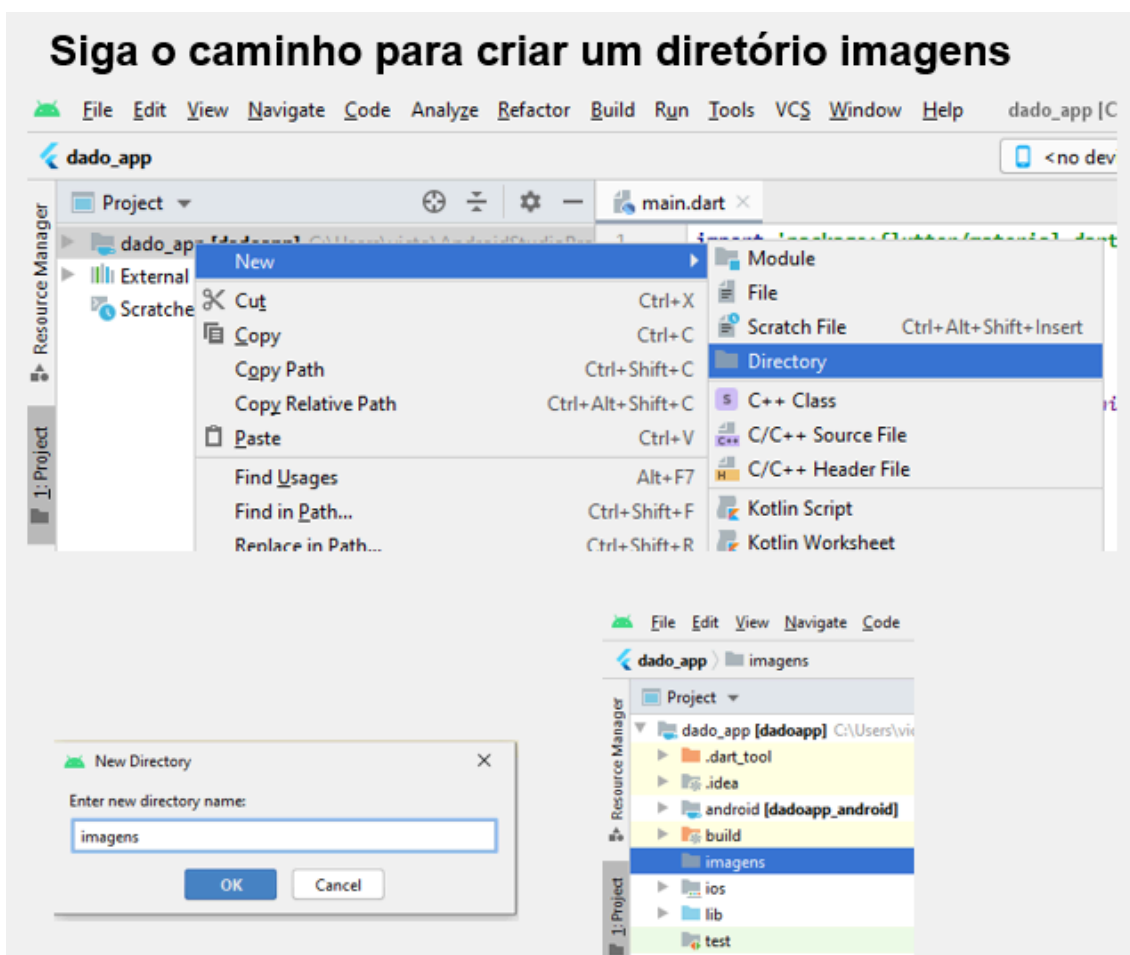


Figura 2: Criando um diretório de imagens

Uma vez criado o diretório, salve as figuras que deseja inserir no aplicativo neste diretório, como mostrado na figura 3 a seguir.

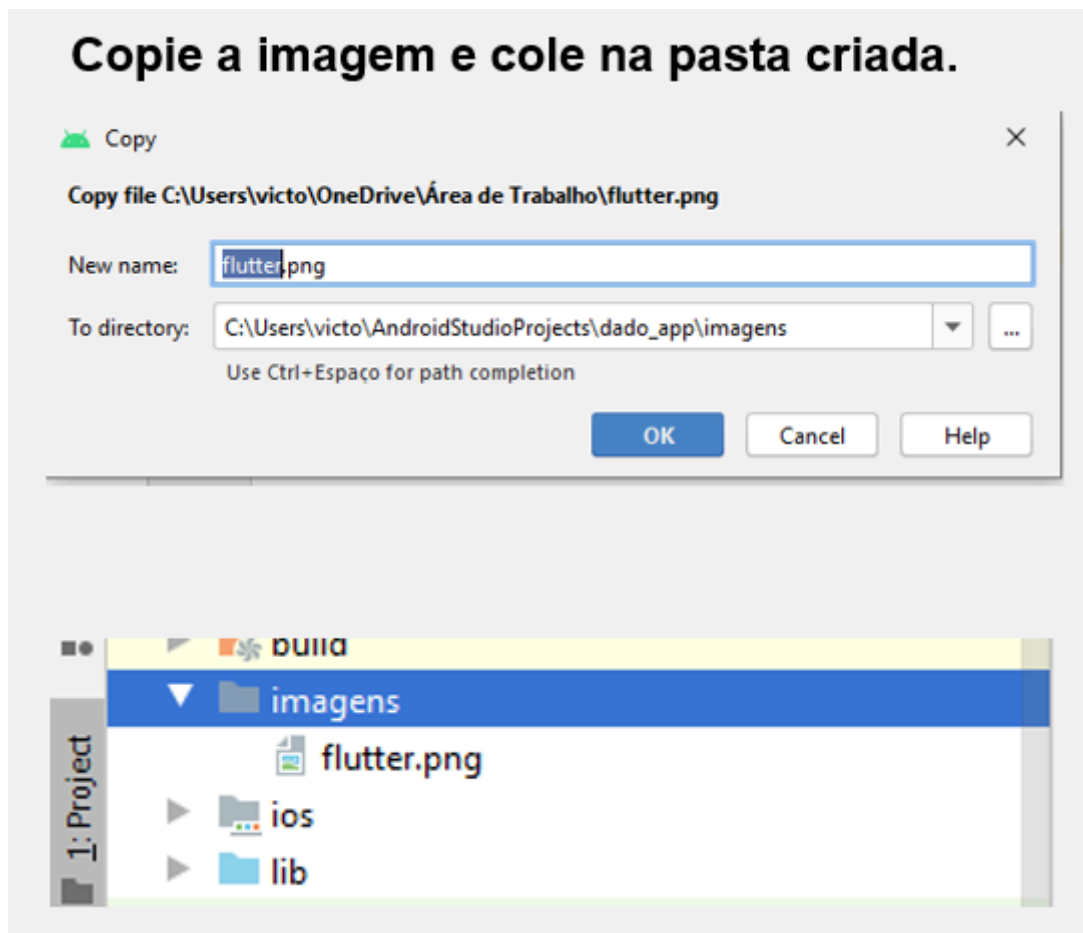


Figura 3: Salve a imagem no diretório criado.

Após feito isso, uma configuração deverá ser feita e para isso siga os passos: Abra o arquivo em lib chamado pubspec.yaml, abaixo do comando uses coloque o que está destacado para identificar onde está a imagem (figura 4).



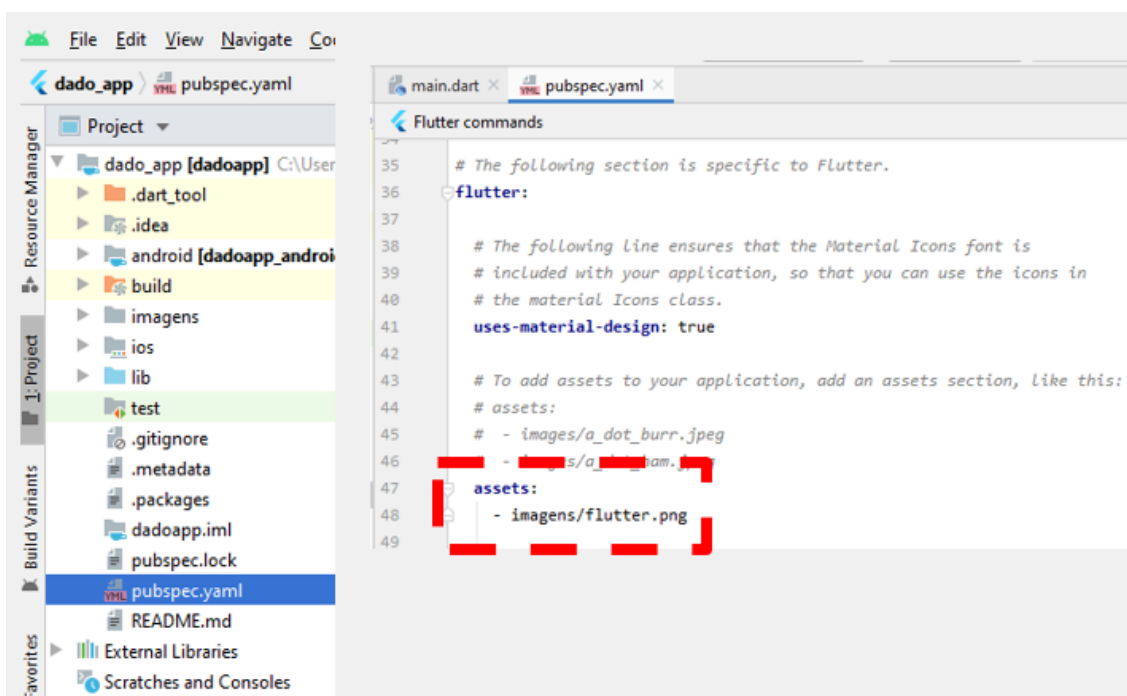


Figura 4: Configuração da imagem em assets

Tendo feito isso, vocês poderão utilizar a imagem salva na pasta utilizando o código mostrado na figura 5 a seguir. Nesta figura também vemos a execução da imagem na tela do aparelho virtualizado.

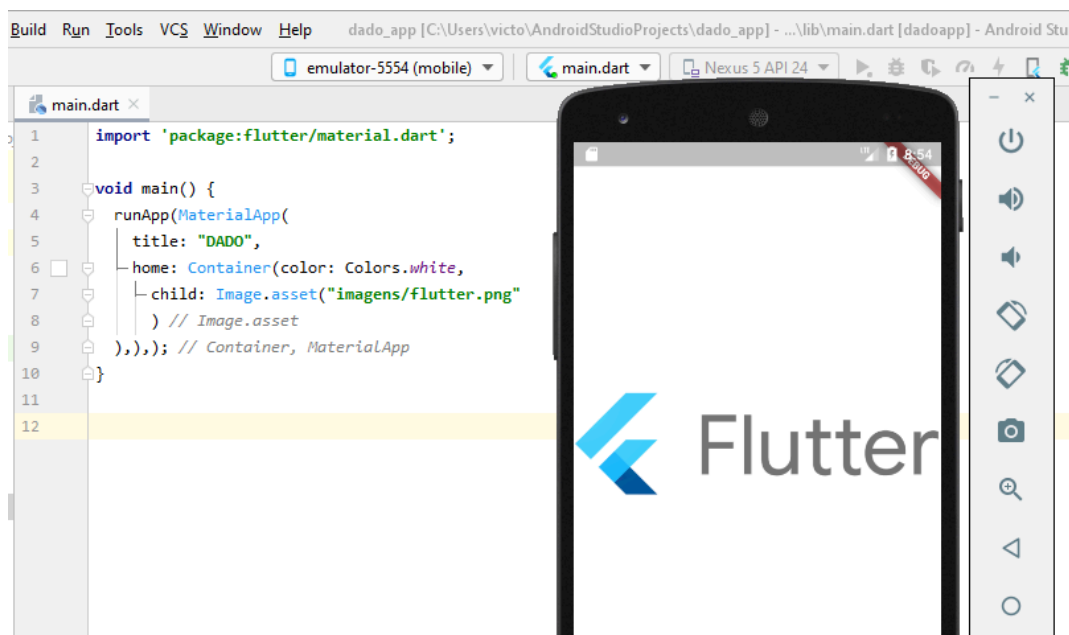


Figura 5: Código para inserção de imagens.

### 4.3 Inserindo botões.

Os botões são elementos bastante importantes em um aplicativo. É a partir deles que a maioria dos usuários irá interagir com a aplicação daí a importância de entendermos como utilizá-los de forma adequada. O código e a imagem a seguir (Figura 6) mostra como é possível inserir botões no seu aplicativo. Note que quando vocês clicarem no botão a mensagem “botão pressionado” irá aparecer no console, mostrando que houve a interação.

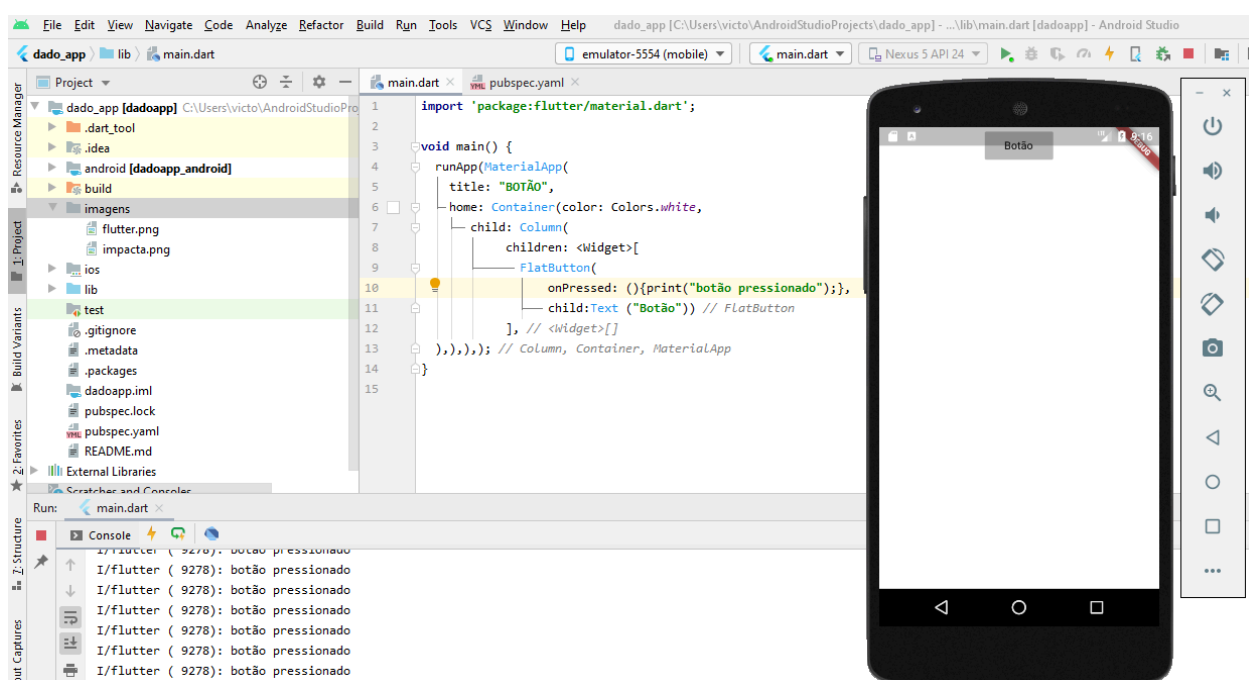


Figura 6: Inserção de botões

### Referências

FLUTTER, “Tutorial Flutter”, <https://flutter.dev/> acesso em maio de 2020

FLUTTER, “Containers e widgets”, <https://flutter.dev/docs/development/ui/widgets> acesso em maio de 2020