O vídeo do Filipe é sobre uma forma diferenciada de aprender flutter, ele convida o guilherme silveira, cofundador da alura para ajudar nessa jornada. A temática das aplicações planejadas é mágica, pois o convidado tem uma experiência com apresentações mesclando mágica e programação.

Sobre o vídeo, eles deixam bem claro que se o aluno não tem medo de c e c++ nao precisa ter medo de Dart, a linguagem usada no flutter. Mas uma das sensações que o Guilherme levanta é que programar em Dart é semelhante a fazer um layout em HTML, pois é extremamente natural.

A partir disso eles seguem demonstrando a criação das aplicações usando o Android Studio. Eles simulam a criação de um celular no computador. A partir daí seguem explicando coisas iniciais como o método main, ou método principal da aplicação.

E disso nota-se que o flutter para criar os desenhos na tela, utiliza de widgets, esses tem diversas variações, mas eles utilizam o myApp, um widget estático, a partir daí explicam que funciona como divs dentro de html, pois você irá criar widgets dentro de widgets, isso construirá a sua árvore e irá dar corpo a sua aplicação.

O Guilherme importa o MaterialApp, um componente que possui diversos widgets do material design, para usar de forma genérica. Os Widgets funcionarão como containers de elementos, e esses em suma poderão ter mais containers em cascata.

Logo eles seguem explicando coisas que estão prontas na aplicação, como o estado que o programador cria para ser redesenhado. E explicam também coisas de OO, como o acesso ser separado entre o estado estático e o criado pelo programador. Além disso, expressões padrões como funções que somam,e também informam que é necessário o programador notificar “ele mesmo”, pois senão a aplicação irá alterar mas não redesenhar na tela.

A build só será chamada caso o estado seja alterado, e isso irá poupar muita memória. Explicam também que dart é comum colocar vírgula em muitas coisas para padrões de formatação, todavia elas são facultativas. Após isso o Filipe questiona e o Guilherme enfatiza que o State é responsável tanto por alocar e modificar memória, quanto pela parte visual.

Explicam também que o widget tem um body, que funcionará como o corpo da construção que quer fazer dentro do container, e isso terá um funcionamento muito semelhante a uma div com class em HTML e css.

Uma coisa que notei durante o vídeo, é que o dart é uma linguagem fortemente tipada, então o Filipe ressalta o “typeof” que o flutter faz para passar o string para int.

Então o Guilherme ressalta a EXTREMA diversidade que tem de modificações que podem ser feitas dentro da aplicação usando o flutter, como várias modificações de colunas e textos bem semelhantes ao html com css. E também toca no assunto que o dart tem uma especie de “ponteiro” com algumas ressalvas, e por esse motivo ele havia citado que quem não teme c e c++ não temerá o dart.