import 'dart:io';

import 'package:flutter/material.dart';

import 'dart:math';

void main() {

  runApp( MyApp() );

}

Color randColor() {

  int a = Random().nextInt((255));

  int r = Random().nextInt((255));

  int g = Random().nextInt((255));

  int b = Random().nextInt((255));

  Color randColor = Color.fromARGB(a, r, g, b);

  return randColor;

}

//screens go here brrr navigation bar

int \_index = 0;

final screens = [

MyApp(),

second(),

];

class second extends StatelessWidget {

  const second({super.key});

  @override

  Widget build(BuildContext context) {

    return Scaffold(

      appBar: AppBar(),

    );

  }

}

class MyApp extends StatefulWidget {

  const MyApp({super.key});

  @override

  State<MyApp> createState() => \_MyAppState();

}

class \_MyAppState extends State<MyApp> {

  @override

  int count = 0;

  Widget build(BuildContext context) {

    return MaterialApp(

      home: Scaffold(

        appBar: AppBar(

          backgroundColor: Colors.green,

          title: const Text("yaeaaa baby lightweight"),

        ),

        floatingActionButton: FloatingActionButton(

          child: Icon(Icons.add),

          onPressed:() {

            setState(() {

              count++;

            });

          } ),

          bottomNavigationBar: NavigationBar(

            selectedIndex: \_index,

            onDestinationSelected: (int index) {

              setState(() {

               \_index = index;

              });

            },

            destinations: const [

            NavigationDestination(

              icon: Icon(Icons.home),

              label: "home"

              ), //onpress go here

            NavigationDestination(

              icon: Icon(Icons.work),

              label: "Work",

              )

            ],

            ),

          body:

           Stack(

            children: [

              Center(

                child: Container(

                  padding: const EdgeInsets.all(10),

                  margin: const EdgeInsets.all(10),

                   color: randColor(),

                   height: 50,

                   width: 50,

                   child: Text('$count'))

              ),

              ListView.builder(

                itemBuilder:(\_,index){

                  return Container(

                    color: randColor(),

                    height: 100);

                } )

            ],

          )

      ),

    ) ;

  }

}

body: <Widget>

          [Container(

            color: Colors.amber,

            alignment: Alignment.center,

            height: 100,

            width: 100,

            ),

            Container(

              color: Colors.blueAccent,

              alignment: Alignment.center,

              height: 100,

              width: 100,

            ),

            Container(

                  padding: const EdgeInsets.all(10),

                  margin: const EdgeInsets.all(10),

                   color: randColor(),

                   height: 50,

                   width: 50,

                   child: Text('$count'))

            ] [\_index],

Container(

                  padding: const EdgeInsets.all(10),

                  margin: const EdgeInsets.all(10),

                   color: randColor(),

                   height: 50,

                   width: 50,

                   child: Text('$count'))

ListView.builder(

                itemBuilder:(\_,index){

                  return Container(

                    color: randColor(),

                    height: 100);

                } )

Finger gains navigator successful v1:

import 'package:flutter/material.dart';

import 'dart:math';

void main() {

  runApp( MyApp() );

}

Color randColor() {

  int a = Random().nextInt((255));

  int r = Random().nextInt((255));

  int g = Random().nextInt((255));

  int b = Random().nextInt((255));

  Color randColor = Color.fromARGB(a, r, g, b);

  return randColor;

}

//screens go here brrr navigation bar

int \_index = 0;

final screens = [

MyApp(),

second(),

];

class second extends StatelessWidget {

  const second({super.key});

  @override

  Widget build(BuildContext context) {

    return Scaffold(

      appBar: AppBar(),

    );

  }

}

class MyApp extends StatefulWidget {

  const MyApp({super.key});

  @override

  State<MyApp> createState() => \_MyAppState();

}

class \_MyAppState extends State<MyApp> {

  @override

  int count = 0;

  Widget build(BuildContext context) {

    return MaterialApp(

      home: Scaffold(

        appBar: AppBar(

          backgroundColor: Colors.green,

          title: const Text("yaeaaa baby lightweight"),

        ),

        floatingActionButton: FloatingActionButton(

          child: Icon(Icons.add),

          onPressed:() {

            setState(() {

              count++;

            });

          } ),

          bottomNavigationBar: NavigationBar(

            selectedIndex: \_index,

            onDestinationSelected: (int index) {

              setState(() {

               \_index = index;

              });

            },

            destinations: const [

            NavigationDestination(

              icon: Icon(Icons.home),

              label: "home"

              ), //onpress go here

            NavigationDestination(

              icon: Icon(Icons.work),

              label: "Work",

              )

            ],

            ),

          body: <Widget> [

            Container(

                  padding: const EdgeInsets.all(10),

                  margin: const EdgeInsets.all(10),

                   color: randColor(),

                   height: 50,

                   width: 50,

                   child: Text('$count')),

            ListView.builder(

                itemBuilder:(\_,index){

                  return Container(

                    color: randColor(),

                    height: 100);

                } )

          ][\_index],

      ),

    ) ;

  }

}

Gains tacking with keyboard gains tracking:

import 'package:flutter/material.dart';

import 'dart:math';

void main() {

  runApp( MyApp() );

}

Color randColor() {

  int a = Random().nextInt((255));

  int r = Random().nextInt((255));

  int g = Random().nextInt((255));

  int b = Random().nextInt((255));

  Color randColor = Color.fromARGB(a, r, g, b);

  return randColor;

}

//screens go here brrr navigation bar

int \_index = 0;

final screens = [

MyApp(),

second(),

];

class second extends StatelessWidget {

  const second({super.key});

  @override

  Widget build(BuildContext context) {

    return Scaffold(

      appBar: AppBar(),

    );

  }

}

class MyApp extends StatefulWidget {

  const MyApp({super.key});

  @override

  State<MyApp> createState() => \_MyAppState();

}

class \_MyAppState extends State<MyApp> {

  @override

  int count = 0;

  Widget build(BuildContext context) {

    return MaterialApp(

      home: Scaffold(

        appBar: AppBar(

          backgroundColor: Colors.green,

          title: const Text("yaeaaa baby lightweight"),

        ),

        floatingActionButton: FloatingActionButton(

          child: Icon(Icons.add),

          onPressed:() {

            setState(() {

              count++;

            });

          } ),

          bottomNavigationBar: NavigationBar(

            selectedIndex: \_index,

            onDestinationSelected: (int index) {

              setState(() {

               \_index = index;

              });

            },

            destinations: const [

            NavigationDestination(

              icon: Icon(Icons.home),

              label: "home"

              ), //onpress go here

            NavigationDestination(

              icon: Icon(Icons.work),

              label: "Work",

              )

            ],

            ),

          body: <Widget> [

            Container(

                  padding: const EdgeInsets.all(10),

                  margin: const EdgeInsets.all(10),

                   color: randColor(),

                   height: 50,

                   width: 50,

                   child: Text('$count')),

            Stack(

              children: [

                ListView.builder(

                itemBuilder:(\_,index){

                  return Container(

                    color: randColor(),

                    height: 100);

                } ),

                TextField(

                  decoration: InputDecoration(

                    border: OutlineInputBorder(),

                    hintText: 'keyboard gains'),

                )

                ]

                )

          ][\_index],

      ),

    ) ;

  }

}