

Техническая документация класса InitMeet.

InitMeet – класс, в котором происходит инициализация встречи. Для входа необходимо ввести логин и пароль. Далее нажать кнопку «ВОЙТИ» для дальнейших действий.

```
class _InitMeetPage extends State<InitMeet>{
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text(""),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          children: <Widget> [
            TextField(
              decoration: InputDecoration(
                border: OutlineInputBorder(),
                hintText: 'ЛОГИН'
              ),
            ),
            TextField(
              decoration: InputDecoration(
                border: OutlineInputBorder(),
                hintText: 'ПАРОЛЬ'
              ),
            ),
            ElevatedButton(
              onPressed: () {
                Navigator.push(
                  context,
                  MaterialPageRoute(builder: (context) =>
CurrentPos()),
                );
              },
              child: Text('ВОЙТИ'),
            ),
          ],
        ),
      ),
    );
  }
}
```

Данный метод возвращает тип Widget – Scaffold. Конструктор класса Scaffold также имеет довольно много параметров: appBar – верхняя панель с заголовком и возможным цветом и body - он задает основное содержимое Scaffold в виде другого виджета.

Center() - это виджет который позволяет разместить другой виджет, переданный в аргументе child, в центре по горизонтали и вертикали.

`Column()` - это виджет который позволяет разместить другой виджет, переданный в аргументе `child`, располагающий элементы вертикально.

`Children: []` — принимает список виджетов. В качестве списка используются `TextField` и `ElevatedButton`.

`TextField()` - виджет, необходимый для ввода текста пользователем.

`ElevatedButton` - виджет, представляющий кнопку, основная задача которой - реагировать на нажатия и по нажатию выполнять некоторое действие.