

Dry exercise 1

1. אלו השורות:

```
if (index >= _suggestions.length) {  
    _suggestions.addAll(generateWordPairs().take(10));  
}
```

אם נסיר שורות אלו נקבל שגיאה בקוד כאשר ננסה לגלול, כי הקוד ינסה לגשת לאינדקס לא קיים במערך:

```
return ListTile(  
    title: Text(  
        _suggestions[index].asPascalCase,  
        style: _biggerFont,  
    ), // Text
```

2. נוכל להשתמש בבנאי הבא: `ListView.separated`, אשר נועד לשימוש עבור רשימה סופית של רשומות. מכיון שאנו עובדים תחת הנחה שהרשימה היא סופית, נשמע שהשיטה הזו יעילה יותר, כי אנו עושים פחות פעולות חישוב בקוד (בדיקת אינדקס זוגי או אי-זוגי). כמו כן אנו הופכים את הקוד לקריא יותר.
3. אנו צריכים את זה כדי להודיע לסביבה שהמצב של היישום השתנה וצריך לרנדור את הUI מחדש (כדי להציג את האייכון של הלייק).

Dry exercise 2

1. `MaterialApp` הוא יישומון שנועד להגדיר את המבנה של האפליקציה, בדרך כלל על פי קווים מונחים ידועים בעולם פיתוח התוכנה. הוא מספק את הדפים, צבעים וקונפיגורציות שחיוניות עבור האפליקציה שלנו.
א. `Title` – השם של האפליקציה שהפלאפון יראה ועוזר להבדיל בינה לבין אפליקציות אחרות על המכשיר.
ב. `theme` – ערך שעוזר לנו להגדיר את האפקט הויזואלי של האפליקציה, צבעי רקע וכדומה.
ג. `Home` – מספק את `router` (דף) ההתחלתי שנראה לעין כאשר האפליקציה נפתחת לראשונה.
2. החשיבות של `Key` היא במקרה שנרצה לבצע את הפעולה אחרי הגרירה. לכן אנו צריכים לדעת על איזה אובייקט (רשומה) אנו עובדים. המפתח עוזר לנו לזהות את האובייקט ולהפעיל את הפעולה שנרצה עליו או לקבל את המידע ממנו. המפתח כמובן ייחודי לכל אובייקט.