< VOLTAR



Criação da funcionalidades principais

Nessa aula vamos dar prosseguimento à aprendizagem de como enviar mensagens e imagens ao Firebase, tanto ao serviço de banco de dados quanto o serviço de armazenamento de arquivos. Vamos aprender também como utilizar a obtenção de imagens do celular através da câmera ou da galeria de fotos.

NESTE TÓPICO

- > Enviando mensagens ao Firebase
- > Widget de composição da mensagem
- > Enviando imagens ao Firebase
- > Referências





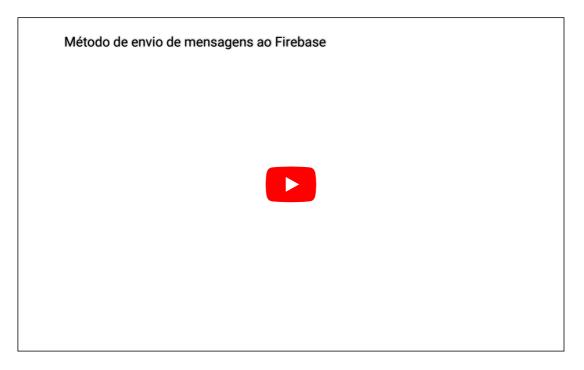


Enviando mensagens ao Firebase

Para enviarmos mensagens ao Firebase basta uma linha de comando no Flutter e vamos utilizar um método separado em nossa aplicação de Chat, pois precisamos configurar corretamente a mensagem.

Ao Firestore devemos enviar sempre um mapa (map) cujo índice é sempre um texto (Stirng) e o valor deve ser dinâmico (dynamic).

Para isso, o vídeo abaixo mostra como deve ser construída a mensagem a ser enviada ao Firebase. Veja cuidadosamente o vídeo, realizando as pausas necessárias.



Widget de composição da mensagem

Agora que já temos a lógica do backend para envio de mensagens do Firebase, podemos começar a desenvolver nosso frontend, ou seja, nosso Widget para envio de mensagens e imagens.

Para isso, não deixe de assistir o vídeo abaixo.



Após a implementação deste Widget, podemos integrá-lo com o backend e para isso o vídeo abaixo foi especialmente desenvolvido para mostrar como o fazer.





Enviando imagens ao Firebase

Agora que nossas mensagens já são enviadas ao Firebase, podemos incluir a funcionalidade de envio de imagens.

É muito importante salientar que as imagens são enviadas para o Storage (armazenamento) de nosso Firebase, ou seja, para o sistema de armazenamento de arquivos e, ao mesmo tempo, uma entrada nas mensagens deve ser feita, pois a imagem é uma mensagem que deve aparecer na listagem de mensagens do projeto.

Para isso, este processo fora dividido em dois vídeos. O vídeo um mostra como montar o Widget seletor da fonte da imagem, ou seja, se ela virá da câmera ou da galeria de fotos do próprio celular, enquanto o segundo vídeo mostra como pegar a imagem selecionada ou gerada e enviar ao Firebase, além dos respectivos testes necessários.

Não deixe de assistir cada um dos vídeos cuidadosamente, pois há muitos detalhes importantes durante este processo. O primeiro vídeo pode ser visto abaixo.





O vídeo abaixo mostra o processo de envio ao Firebase. É importante ressaltar que nosso método inicial de envio de mensagens precisou ser alterado para suportar, também, o envio de imagens.



Chegamos ao final de mais uma importante aula em que aprendemos muita coisa nova, como enviar dados e arquivos ao Firebase, mais opções de Widgets e aplicamos, também, conceitos importantes de orientação à objetos nessa aula, como a instanciação de um objeto com uma função como parâmetro.

Não deixe de praticar bastante e tentar já começar a personalizar seu projeto conforme as ideias vão surgindo.



Quiz

Exercício Final

Criação da funcionalidades principais

INICIAR >

Referências

em: 08 dez. 2020.

DART. Dart documentation. Site. Disponível em: https://dart.dev/. Acesso em: 08 dez. 2020.

MATERIAL DESIGN. Material Design documentation. Site. Disponível em: https://material.io/. Acesso

FLUTTER. Flutter docs. Site. Disponível em: https://flutter.dev. Acesso em: 09 dez.2020.

WINDMILL, Eric. **Flutter in action**. Nova Iorque: Manning publications, 2020. *E-book*. Disponível em: https://learning.oreilly.com/library/view/flutter-in-action/9781617296147/. Acesso em: 08 dez. 2020.

SINHA, Sanjib . **Quick start guide to Dart programming**: create high performance applications for the web and mobile. Lompoc, CA, EUA: Apress, 2019. *E-book*. Disponível em: https://learning.oreilly.com/library/view/quick-start-guide/9781484255629/. Acesso em: 09 dez. 2020.

ALESSANDRIA, Simone. **Flutter projects**: a practical, project-based guide to building real-words cross-platform mobile applications and games. Birmingham, Reino Unido: Packt Publishing, 2020. *E-book*. Disponível em: https://learning.oreilly.com/library/view/flutter-projects/9781838647773/. Acesso em: 09 dez. 2020.

ZACCAGNINO, Carmine. **Programming Flutter**. [s.l.]: The Pragmatic Bookshelf, 2020. *E-book*. Disponível em: https://learning.oreilly.com/library/view/programming-flutter/9781680507621/. Acesso em: 09 dez. 2020.





Avalie este tópico



ANTERIOR

Criação do sistema de autenticação Criação do índice sistema de autenticação (https://www.uninove.br/conhecaa-a-uninove/biblioteca/sobre-a-biblioteca/apresentacao/)

Portal Uninove (http://www.uninove.br)

Mapa do Site

Ajuda?
P(Áttþs://ava.un
Criação das funcionalidades avanidourso=)

B Todos os direitos reservados

