

[< 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 (String) 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.

Método de envio de mensagens ao Firebase



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.



Enviando mensagens ao firebase



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.

Widget de envio de mensagens (visual)



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.



Seletor de origem das imagens



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.

Envio das imagens ao Firebase



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 instanciamento 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

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 em: 08 dez. 2020.

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 sistema de autenticação

Biblioteca

(https://www.uninove.br/conheca-

a-

uninove/biblioteca/sobre-

a-

biblioteca/apresentacao/)

Portal Uninove

(http://www.uninove.br)

Mapa do Site

Índice

Ajuda?

(https://ava.un

idCurso=)

Criação das funcionalidades avançadas

© Todos os direitos reservados

<https://ava.uninove.br/seu/AVA/topico/topico.php>

6/6