

[< VOLTAR](#)

Animações complexas com AnimatedBuilder

Nessa aula vamos aprender como criar animações usando os próprios recursos do Flutter, sem nenhuma ferramenta externa. Para isso, utilizaremos a classe AnimatedBuilder.

NESTE TÓPICO

- > O App que vamos desenvolver
- > Criação das interfaces
- > Criando as animações
- > Download do projeto
- > Referências



O App que vamos desenvolver

Nessa aula vamos aprender a criar uma interface complexa com uma transição entre interfaces. Para isso vamos criar um App que simulará o acesso à central do aluno, sem efetivamente checar as credenciais de autenticação, pois o foco aqui é aprender a criar essas animações usando os próprios recursos do Flutter.

Os mecanismos de animação são complexos e precisam ser vistos cuidadosamente, além de serem implementações recentes do Flutter e, portanto, estão mudando com frequência, ou seja, pode ser que em algum momento os códigos dessa aula sejam substituídos por novos, mas fique tranquilo(a) que isso é devidamente documentado pelos desenvolvedores do Flutter.

O app que iremos desenvolver nesta aula de animações



Criação das interfaces

Antes de criarmos todos os mecanismos de animação do próprio Flutter, vamos criar as interfaces gráficas que serão animadas. É muito importante, neste caso, separar bem cada um dos componentes, para que o processo de animação seja aplicado corretamente.

Por isso, neste projeto, vamos criar mais de um nível de pastas para organizar nosso App e o vídeo abaixo mostra e explica como fazer isso, para a interface de autenticação, primeiro.



Criação da tela de login



Agora que já temos a interface de autenticação, podemos criar a segunda tela, que seria a "home", ou seja, a que contém a lista de itens acessíveis pelo usuário.

O vídeo abaixo mostra como desenvolver essa tela. Veja-o pausadamente para conseguir pegar todos os detalhes.

Criação da tela "home" do aplicativo de animações



Criando as animações

Agora que já temos as interfaces e Widgets criadas corretamente, vamos começar a aplicar o processo de animação.

CONHEÇA UM POUCO AS ANIMAÇÕES EM FLUTTER

Leia cuidadosamente a documentação (em inglês), disponível [neste link](https://flutter.dev/docs/development/ui/animations) (<https://flutter.dev/docs/development/ui/animations>) para conhecer mais as animações em Flutter, como escolher a animação certa para seu App etc.

O vídeo abaixo mostra como cria a animação para a tela de login que desenvolvemos anteriormente.



Animando a tela de Login



Agora que já temos as animações prontas da primeira tela, podemos começar a animar nossa HomeScreen e o vídeo abaixo mostra exatamente como o fazer. Note que a lógica do processo de montagem da animação é muito parecida.

Criando a animação da Home



Download do projeto

Agora que nosso App com animações está terminado, você pode baixá-lo para consultas e modificações livremente, basta clicar no link abaixo. Boa programação!

Quiz

Exercício Final

Animações complexas com AnimatedBuilder

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-worlds 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



Índice

Ajuda?

([https://ava.un](https://ava.uninove.br/seu/AVA/topico/topico.php))



Integração com código fonte
© Todos os direitos reservados

Animações vetoriais com Rive Animações vetoriais com Rive

idCurso=)



Biblioteca
(<https://www.uninove.br/conheca-a-uninove/biblioteca/sobre-a-biblioteca/apresentacao/>)
Portal Uninove
(<http://www.uninove.br>)
Mapa do Site

