



HAI912I : Programmation Mobile Avancée et IoT Flutter

Le but de cet exercice est de vous familiariser avec le **Material Design**, et la classe **ThemeData**, etc.

Application 1

Avec l'application « Questions/Réponses », vous avez créé un Quiz sur une thématique qui vous intéresse. Vous avez ainsi utilisé un widget de type « StatefulWidget » qui regroupe une image, une question ainsi qu'un ensemble de boutons. Par la suite, vous avez utilisé la base de données de « Firebase » afin de pouvoir faire les opérations de création, lecture, mise à jour, et suppression sur les questions.

La figure suivante montre à quoi devait ressembler l'application que vous aviez à créer :



Exercice 1 : Utilisation de la classe ThemeData

Cet exercice consiste à utiliser la classe **ThemeData** de flutter afin de définir un thème sombre et une autre claire. Une fois que les thèmes sont définis, vous devez ajouter un bouton à bascule (toggle button) qui permet de changer le thème sans qu'on ait besoin de relancer l'application.

Pour ce faire, voici quelques indications :

- Utilisez la classe `ColorScheme`
- Utilisez la propriété `appBar` de la classe `scaffold` afin d'ajouter le bouton à bascule. La classe `AppBar` a une propriété appelée `actions` que vous pouvez utiliser
- Utilisez le widget `Switch` afin de dessiner le bouton de bascule
- Vous avez le choix entre l'utilisation du « `changeNotifier` » et le « `cubit` » afin de partager votre thème à toute l'application.
- Pour le thème des icônes, vous pouvez utiliser : `IconThemeData`
- Exemple d'utilisation d'une propriété d'un thème : `Theme.of(context).primaryColor`