

02

Refatorando o código do formulário

Caso você precise do projeto com todas as alterações realizadas na aula passada, você pode baixá-lo por meio [deste link](https://github.com/alura-cursos/flutter-fundamentos/archive/aula-3.zip) (<https://github.com/alura-cursos/flutter-fundamentos/archive/aula-3.zip>).

Refatore o código do formulário, extraia o Widget para o editor aplicando técnicas para torná-lo genérico.

Nesta extração, considere o uso de parâmetros nomeados e opcionais para entregar uma experiência de uso similar aos Widgets prontos do Flutter. Dessa forma, permita que quem utilizar esse Widget seja capaz de mandar de maneira opcional os atributos para:

- Controlador;
- Rótulo;
- Dica;
- Ícone.

Em seguida, utilize o novo Widget enviando os parâmetros esperados com base no campo.

Lembre-se de tratar o ícone para devolver o Widget `Icon` apenas quando ele não for nulo e devolver `null` quando ele for. Você pode usar o operador ternário para isso.

Por fim, extraia o código dentro do `onPressed` para uma função que indica a criação de uma transferência. Então teste o App e veja se apresenta o mesmo aspecto visual de antes.