



O que aprendemos?

Nessa aula, você aprendeu:

- Como transformar um código em widget reutilizável para facilitar a manutenção do código do aplicativo e diminuir a quantidade de códigos redundantes.
- A aplicar os conhecimentos sobre histórico de navegação ao utilizarmos o `pushAndRemoveUntil` na criação do botão de logout do aplicativo;
- Como criar uma nova tela e declará-la no projeto para posteriormente criarmos o formulário de registro.