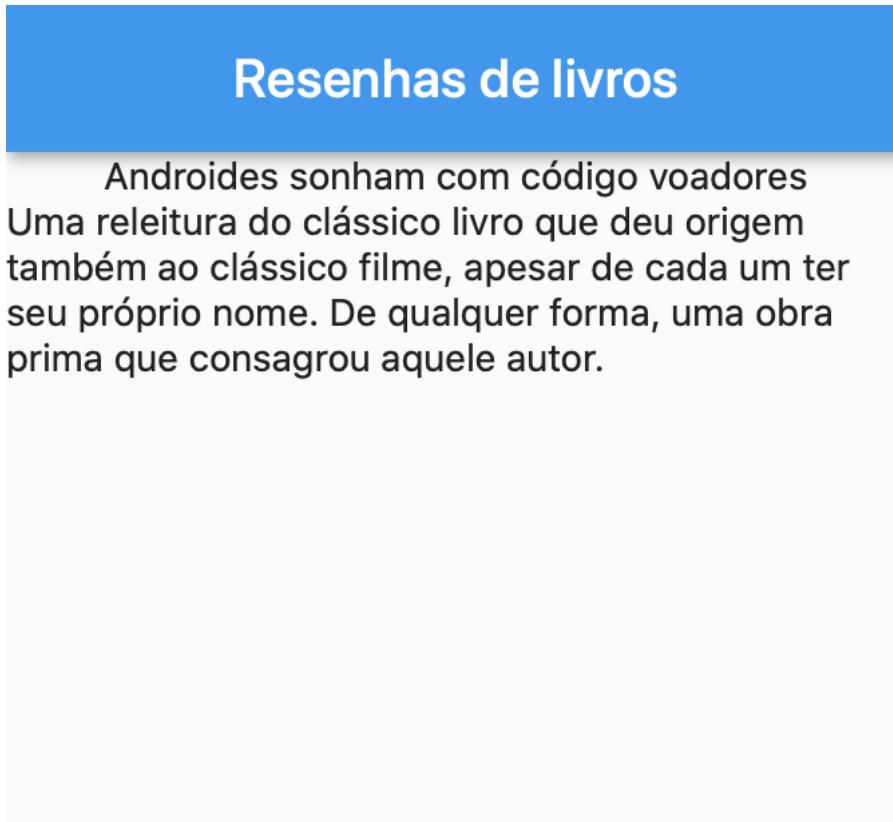


≡ 05

## Exibindo imagens

Algumas vezes precisamos usar imagens dentro de nossa aplicação. Seja um ícone, uma foto ou até um logo.

Ana está desenvolvendo um aplicativo de resenha de livros e, até o momento, o aplicativo está assim:



Ana gostaria de adicionar, abaixo do título, uma foto do livro para que o reconhecimento do livro seja facilitado por parte de seus leitores. Ela sabe que a foto desse livro está no caminho  
`/assets/fotos/livros/androides.png`.

Em qual arquivo Ana deve realizar a configuração para que a imagem possa ser utilizada e com qual trecho de código ela deve configurar este arquivo?

*Selecione uma alternativa*

**A**

Ana deve fazer essa configuração no arquivo `main.dart`. Dentro do `MaterialApp`, ela deve utilizar o seguinte código:

```
assets: "/assets/fotos/livros/androides.png"
```

**B**

Ana deve fazer essa configuração no arquivo `main.dart`. Dentro do `MaterialApp`, ela deve utilizar o seguinte código:

```
images: "/assets/fotos/livros/androides.png"
```

**C**

Ana deve fazer essa configuração no arquivo `pubspec.yaml`, utilizando o seguinte código:

images:

- `/assets/fotos/livros/andoides.png`

D

Ana deve fazer essa configuração no arquivo `pubspec.yaml`, utilizando o seguinte código:

assets:

- `/assets/fotos/livros/andoides.png`