BOTTEGA IT minds

# Program szkolenia:

# Wieloplatformowe aplikacje mobilne przy użyciu frameworka Flutter i języka Dart

## Informacje:

| | |
|---|---|
| **Nazwa:** | **Wieloplatformowe aplikacje mobilne przy użyciu frameworka Flutter i języka Dart** |
| **Kod:** | **Flutter-apps** |
| **Kategoria:** | Flutter |
| **Odbiorcy:** | developerzy, architekci |
| **Czas trwania:** | 3 dni |
| **Forma:** | 30% wykłady / 70% warsztaty |

W trakcie szkolenia uczestnik nauczy się posługiwać językiem Dart i tworzyć kompletne, wydajne i przetestowane automatycznie aplikacje mobilne na platformę iOS i Android z wykorzystaniem frameworka Flutter. Dodatkowo, pozna dobre praktyki strukturyzowania aplikacji pod względem architektonicznym, separując kluczową logikę biznesową od widoku aplikacji.

Flutter jest pierwszym stabilnym frameworkiem pozwalającym tworzyć wieloplatformowe aplikacje mobilne, które pod względem wydajności i User Experience nie ustępują aplikacjom natywnym.

## Zalety szkolenia:

- Architektura aplikacji
- Wydajność
- Realne klasy problemów

BOTTEGA IT minds

# Szczegółowy program:

## 1. Wprowadzenie do Fluttera

- 1.1. Architektura frameworka
- 1.2. Aplikacje w Darcie i Flutterze a aplikacje natywne
- 1.3. Porównanie Fluttera z alternatywnymi rozwiązaniami

## 2. Język Dart

- 2.1. Podstawy składni
- 2.2. Deklaracja zmiennych stałych i funkcji
- 2.3. Optymalizacja alokacji obiektów poprzez używanie const
- 2.4. Kontrola przepływu if/switch/for/while
- 2.5. Funkcje
- 2.6. Obsługa wyjątków
- 2.7. Konstrukcje języka do programowania obiektowego
- 2.8. Konstrukcje umożliwiające programowanie funkcyjne
- 2.9. Programowanie asynchroniczne

## 3. Tworzenie aplikacji mobilnych przy użyciu Fluttera

- 3.1. Struktura projektu i narzędzia
- 3.2. Tworzenie widoku aplikacji
  - 3.2.1. Tworzenie hierarchii widgetów
  - 3.2.2. Budowanie layoutów aplikacji przy użyciu widgetów z biblioteki standardowej
  - 3.2.3. Obsługa interakcji użytkownika
  - 3.2.4. Widgety stanowe i bezstanowe
  - 3.2.5. Implementacja nawigacji i routingu
  - 3.2.6. Zarządzanie stanem widoków

BOTTEGA IT minds