

Flutter ist ein von Google entwickeltes Open-Source-Framework für die Entwicklung mobiler Anwendungen. Es wird zum Entwickeln von Anwendungen für Android und iOS sowie als primäre Methode zum Erstellen von Anwendungen für Google Fuchsia verwendet.

Ihr Nutzen

In diesem Seminar lernen Sie wie Sie mit Flutter schnell eine mobile App entwickeln können, die sowohl auf iOS als auch auf Android Geräten ausgeführt werden kann.

Preis pro Teilnehmer

EUR 1850,- exklusive der gesetzlichen MwSt.

Seminardauer

3 Tag(e)/Day(s)

Seminarinhalte

1. Tag

* Grundkonzepte

- Einfache Beispiele mit Flutter
- Projekt-Erstellung, Entwicklungsumgebung, Debugging

* Dart Grundlagen

- Operatoren und und Ausdrücke
- Variablen, Datentypen und Kontrollstrukturen
- Methoden und Funktionen
- Funktionen als Objekte, Generator Functions
- Interface und Generics
- Objektorientierte Programmierung mit Dart

* Flutter Grundlagen

- Flutter Basis-Widgets
- MaterialUI-Framework
- Behandlung von Ereignissen und Gesten
- Eingabe und Ausgabe mit Widgets
- Der Widget Lifecycle
- Keys und globale Keys

2. Tag

* Flutter Forms

- Erstellen und verwenden von Text-Feldern
- Eventhandling und Value-Change
- Fokus und Form-Validierung

* Styling mit Flutter

- Themes
- Snackbars
- Tab Layout
- Custom Fonts
- Spezielle Widgets: Drawer
- Device Orientierung
- Einbinden von Bildern
- Darstellung von Listen
- Weitere Layouts, horizontale Listen
- Lange Listen, Listen mit verschiedenen Item-Typen
- Swipe to Dismiss
- Fade in und Fade out

3. Tag

* Flutter Fortgeschrittene Themen

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sowie Grundkenntnisse von HTML und CSS von Vorteil

Hinweise

In diesem Seminar wird das Framework Flutter for Xamarin Forms verwendet.

Version: 1.8.3

- Persistenz: Dateien und local Storage
- JSON-Kommunikation mit dem Backend
- Routes und Screen Navigation
- Authentifizierung und Websockets
- Datenübergabe zwischen Screens-Deployment auf iOS und Android
- Provisioning und App-Store
- Push-Notifications
- Unit Testing mit Flutter

