

TP 1 : Création d'interfaces graphiques en Flutter

Aliou GUEYE

January 1, 2023

1 Introduction

Le but de ces exercices est de se familiariser avec la création d'interfaces graphiques en Flutter en abordant les widgets stateless/stateful ainsi que la gestion de state via les composants BLoC (Business Logic Component).

2 Exercice 1 : Profile Card

Le but de cette exercice est de créer une application représentant le profile d'une personne. Le profile sera ainsi un widget regroupant deux parties : (1) un avatar du profile (photo) ; (2) les informations concernant le profile (e.g., nom, prénom, email, compte réseau social, ...)

2.1 Application

Notre application est un stateless widget héritant de la classe StatelessWidget ;
en dessous une capture :

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  // This widget is the root of your application.
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Quizz',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.blue,
      ), // ThemeData
      home: const MyHomePage(title: 'Profile Home Page'),
    ); // MaterialApp
  }
}
```

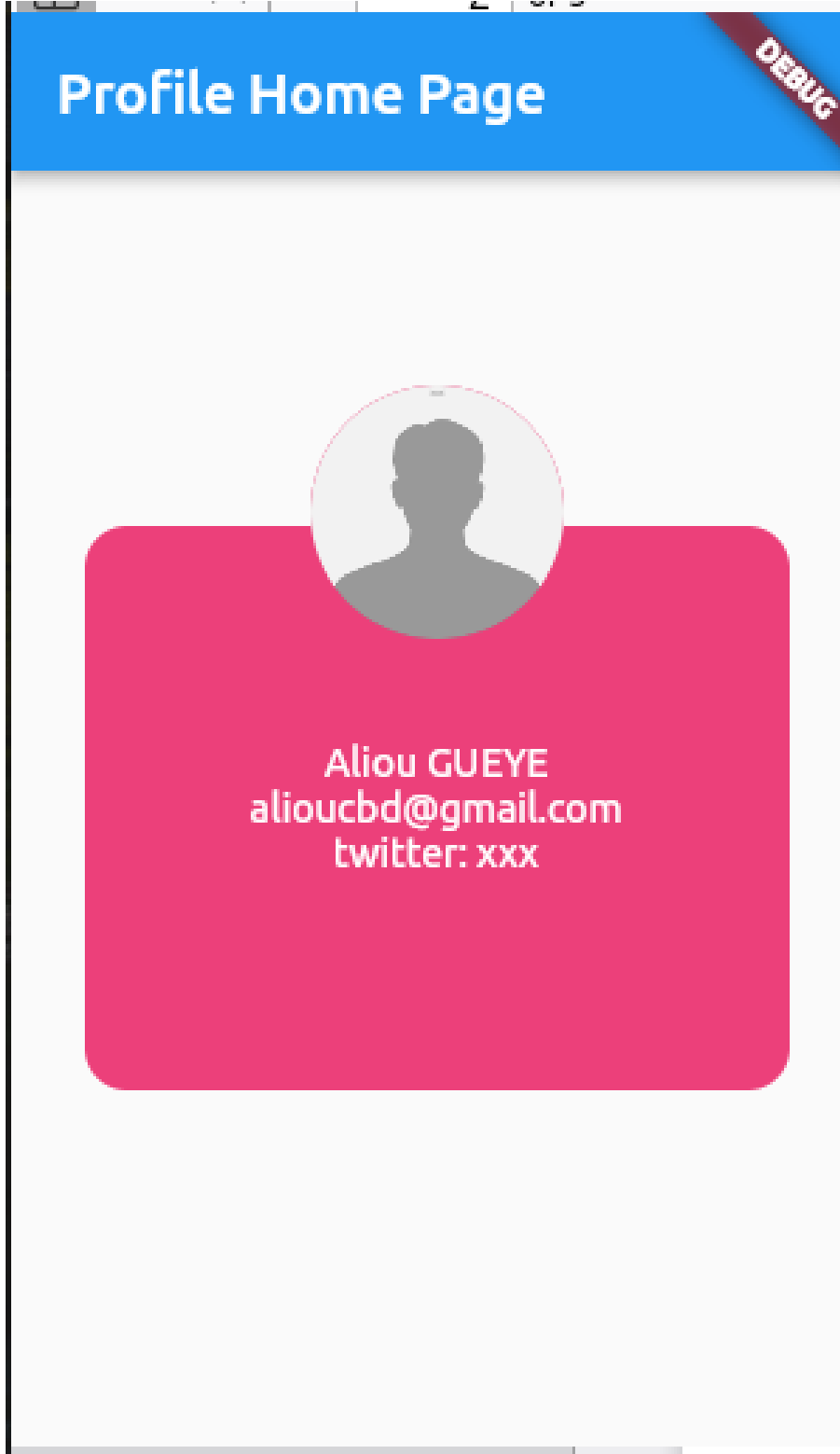
2.2 Page d'accueil

Pour la page d'accueil, on pourrait utiliser les widgets suivants :

1. Scaffold avec son attribut appBar de type AppBar afin d'avoir la barre d'application.

2. Container qui combine des widgets courants de peinture, de positionnement et de dimensionnement.
3. BoxDecoration qui permet de décorer d'autres widgets.
4. Stack qui permet facilement de superposer plusieurs widgets enfants : e.g., une image et un text superposés avec un background dégradé et un bouton.

En dessous une capture de l'application :



3 Exercice 2 : Quizz

Le but de cette exercice est de créer une application permettant de répondre à des questions d'un quizz sur une thématique d'ordre général.

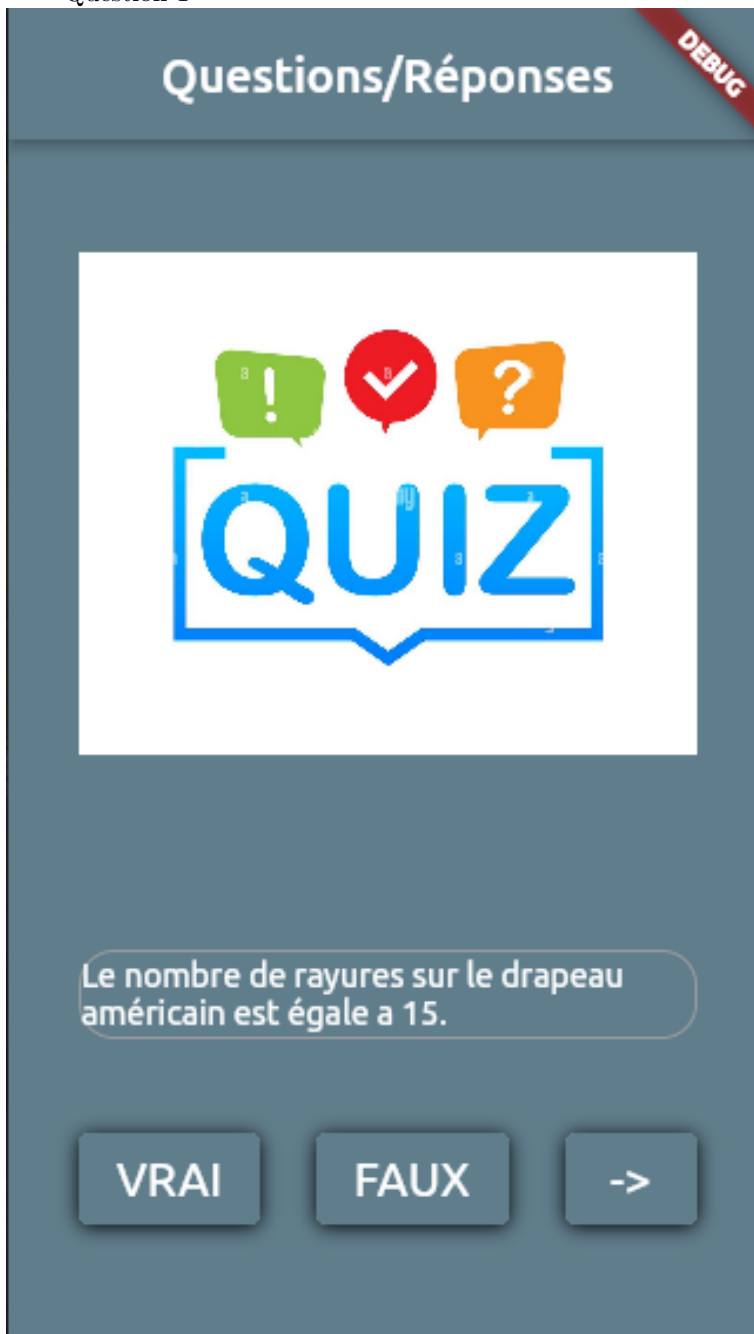
Notre application est un stateless widget héritant de la classe StatelessWidget. Toutefois, la page du Quizz est un stateful widget QuizzPage héritant de la classe StatefulWidget. Pour celle-ci, on utilise ainsi la classe `State< QuizzPage >` pour gérer son état.

pour cela nous avons quatre pages :

- main.dart : le point d'entrée de l'application
- QuizzPage.dart : contient le traitement du quizz (poser les questions)
- Quizz.dart : constitue les questions associées à leurs réponses.
- Resultat.dart : page récapitulant le résultat du Quizz

Voici à quoi ressemble l'application :

- Question 1



Questions/Réponses

DEBUG



l'animal national de l'Australie est le kangourou rouge.

VRAI

FAUX

->

- Resultat :



4 lien git

https://github.com/Aliouc bd/TP1_devMobile