

# Flutter 2 Start

il più completo videocorso in italiano su Flutter

*Fudeo*

# Come funziona

# SKIA

- Motore grafico Chrome e Firefox
- Open Source
- Ottimizzato nel corso di anni
- Scritto in C/C++
- Leggero e veloce

03

# JIT e AOT

# Just In Time

- Tipico dei linguaggi interpretati (Python, JavaScript, PHP)
- Ottimo per Hot Reload
- Pessimo per performance
- Presente dalla 1° versione di Dart: 2011
- Usato durante lo sviluppo

05

# Ahead Of Time

- Tipico dei linguaggi compilati (C, C++, C#)
- Pessimo per Hot Reload
- Ottimo per performance
- Presente dalla 2° versione di Dart: 2018
- Usato durante la compilazione per pubblicare sugli Store

06

# Framework

# Framework vs Libreria

Una **libreria** esegue operazioni specifiche e ben definite all'interno di un applicazione.

Un **framework** è uno scheletro per creare applicazioni.



08

# Framework vs Libreria

Framework

Libreria

HTTP

Libreria

SQLite

Libreria

Hash

Flutter

# Framework: 3 livelli

10

# Livello 1: App & Dart

- Librerie Material & Cupertino
- Componenti
- Animazioni
- Gestures

# Livello 2: Engine

- Engine di rendering
- Dart runtime
- Scheduler dei frame
- Canali di comunicazione con codice nativo

12

# Livello 3: **Nativo**

- Plugin nativi
- Gestione thread
- App packaging

13

**Dart**

14

**Ad oggetti + funzionale**

15

# Inventato da Google



16

# Versione 1: 2011

- Dinamico (senza tipi)
- Rimpiazzo di JavaScript
- Compilatore JIT

# Versione 2: 2018

- Statico (con tipi)
- Usato principalmente nel framework Flutter
- Compilatore AOT (ed hanno mantenuto JIT)

