

KONU: Fluttera Giriş.

Repository: "<https://github.com/BerkeCanGoktas/Staj>"

Widgetlar

Flutterda UI tamamen widgetlardan oluşur. Widgetlar mevcut konfigürasyon ve durumlar ile nasıl bir görüntü oluşturulması gerektiğini anlatmak için kullanılır. Stateless ve stateful olmak üzere iki tür widget vardır. Stateful widgetlar uygulamanın çalışma süresi boyunca durumu değişen widgetlardır. Stateless widgetlar ise uygulama boyunca durumunu korur.

Not: Bir widget başka widgetlardan oluşabilir (ve genellikle oluşur).

Bazı Widgetlar

Scaffold: Projeyi oluşturmak için boş bir iskele oluşturur.

AppBar: Projenin üst kısmına bir çubuk ekler (başlık vb. için).

SafeArea: Ekranda çentik vb. ile çakışmayan bölgeyi içeren widgettır.

Text: Uygulamada metin oluşturmak için kullanılır.

Row, Column: Yatay ve dikeyde esnek bir sayfa düzeni kurmak için kullanılır.

Center: İçerisindeki widgetı merkezi konuma getirir.

Stack: Widgetları üst üste koymaya yarar. Daha sonra Positioned ile widgetların stack içerisindeki konumları ayarlanabilir.

Container: Dikdörtgen bir görüntü elemanı oluşturur. BoxDecoration ile dikdörtgende görüntüsel düzenlemeler yapılabilir.

Image: İnternette veya lokalden projeye resim eklemek için kullanılır.

CircleAvatar: Yuvarlak şekilli bir widgettır. İçerisine resim eklenebilir.

Divider: Bir piksellik bir çizgi oluşturur.

SizedBox: Belirlenen boyutta boşluk ekler (divider vb. içerebilir).

Icon: İkon eklemek için kullanılır, flutterda hazır bir sürü ikon mevcuttur.

Padding: Widget ile kapsadığı widget arasına belirtilen düzeyde boşluk ekler.

TextStyle: Metnin fontu, boyutu gibi özelliklerini değiştirir.

Expanded: Widgetın mümkün olduğu kadar büyük alan kaplamasını sağlar.

TextButton: Bir buton ekler. Butona basıldığında bir eylem gerçekleşmesi için onPressed: ayarlanması gerekir. Bu özelliğe setState() fonksiyonu konulursa basıldığında gerçekleşen değişimler uygulamada görülebilir.

Projeye Asset Ekleme

Assetler projede kullanılan resim, ses vb. dosyalardır. Proje dosyası içerisinde bir klasör açtıktan sonra, pubspec.yaml dosyası içerisindeki assets: altına -dosya_adı/ yazıldığında ve get packagesa tıkladığında, proje assetleri kullanabilir hale gelir.

Not: pubspec.yaml dosyası içerisinde boşluklara dikkat edilmeli, fazla veya eksik boşluk bırakılmamalıdır.

Proje İkonunu Değiştirmek

- 1- <https://appicon.co> adresinde oluşturmak istediğimiz iconu, oluşturmak istediğimiz cihazlar için dönüştürüp indirelim.
- 2- Zip dosyasından ilgili klasörleri android için \android\app\src\main\res yoluna ekleyelim.
- 3- Zip dosyasından ilgili klasörleri ios için \ios\Runner yoluna ekleyelim.
- 4- Programın iconu düzenlenmiş olacaktır.

Hot Reload

Projelerin test için her değişiklik ile yeniden çalıştırılması normalde 30 saniyeyi bile geçebilen uzun bir süreçtir. Ancak flutter bu konuda büyük bir kolaylık sağlayarak bu süreyi 5 saniyenin altına indirmektedir. Bunu da hot reload sayesinde yapmaktadır. Hot reload, programda sadece değişiklik yapılan yerleri yeniden yükleyerek yükleme süresini ciddi oranda kısaltır. Bu sayede kodun değiştirilmemiş yerleri yeniden çalıştırılmakla uğraşarak zaman kaybedilmez ve programları test etmek daha zahmetsiz bir süreç haline gelir, yapılan değişiklikler görülerek daha temiz kod yazılabilir.

Berke Can GÖKTAŞ

08.12.2021