Résumé sur Flutter

Nous avons fait le cours d’initiation à flutter au cours duquel nous avons eu l’occasion de découvrir beaucoup de choses (notions) . Au cours de cette séance nous avons connu ce qu’est flutter ,flutter est un framework dévéloppé pour la création des applications mobile utilisant des systèmes d’exploitation android,ios,windows et autres,est basé sur lu langage dart qui est un langage de programmation orientée objet fortement typé .Pour écrire du code il faut installer un des éditeurs comme : visualStudio ou AndroidStudio. Flutter a été créé par Google et a vu le jour en 2017.

Nous avons dit que tout ce qui s’affiche à l’écran de l’application est un widget et un widget est une class. Nous avons vu que avant de commencer un projet il faut le créé et dans le fichier main.dart il faut importer le package material.dart qui est est une bibliothèque de tout ce qui sera utiliser dans le code ,il faut la fonction void qui va porter le nom main et permettra de compiler le code , il faut aussi un StatefullWidget (stf) ou un statelesswidget (stl) qui respectivement change l’état de l’évènement ou garde l’état. Ensuite, il faut créer la class portant le même nom de la page ou du fichier et dans la class il faut retourner le widget parent qui est MaterialApp si on est dans le fichier main.dart et on souhaite gérer le thème,la couleur ainsi que le titre et qui contient son enfant qui est Scaffold qui permet de générer toutes les propriétées ou méthodes qui seront utiliser comme contenu de l’apllication. Nous le retournons si nous ne sommes pas dans le main.dart.On peut passer au widget home de MaterialApp un fichier.dart qui va s’exécuter. Nous avons utiliser le widget drawer qui est dans le scaffold pour faire un menu contenants des options de menu. Ensuite, nous avons utiliser leoding et training pour ranger respectivement à gauche et à droite un menu. Pour créer un formulaire contenant des champs input il faut utiliser le widget textField  ; pour connaître le type d’une propriétée il faut passer le curseur sur la propriétée ou si l’on veut connaître les diférentes propriétées d’une méthode il suffit d’appuyer sur la touche ctlr ensuite sur la touche d’espace et lire.Pour récuypérer un champ entrer par l’utilisateur il faut utiliser une fonction anonyme (on changed) ce qui veut dire une fonction qui n’a pas de nom et n’est utilisée que là où elle a été déclarer donc ne peut être utilisé ailleurs et va prendre en compte une variable qui sera déclarée et sera affectée de la valeur ‘value’ ainsi nous pouvons récupérer ce champ dans notre variable déclarée.Pour créer un bouton de validation nous avons utiliser la méthode elevetedButton.