# APUNTES FLUTTER

## Estructura de proyecto

lib: todo el código se recoge en esta carpeta, los archivos tendrán extensión .dart

android: proyecto de Android nativo.

ios: proyecto de IOS (IPhone) nativo.

winux: …

wac:

web: …

windows: …

pubspec.yaml: archivo para definir las dependencias de nuestro proyecto (librerías, imágenes…)

main.dart (contenido):

* Cada clase es un widget y extienden o de StatelessWidget o StatefulWidget.
* Escribiendo mateapp se genera el código de una aplicación más sencilla
* El método build del Widget genera lo que se ve por pantalla.
* MaterialApp es un objeto aplicación que tiene un título (nombre de la app), Scaffold (estructura de la app predefinida -> con barra de título y cuerpo).
* Propiedad -> widget (principio de funcionamiento de Flutter)

Scaffold:

* Extraer los Scaffold a una carpeta a parte. (control + . -> extract widget)

Container:

* Propiedades: color, child, width, height, margin (margen hacia el padre), padding (margen hacia el hijo).

Row:

* Permite poner widget uno al lado de otro (array)
* (control + . -> wrap with Column)

SIzedBox: widget de separación

Image:

* Meter las imágenes dentro de un container para modificar tamaño de la imagen.
* Image.network para imágenes de internet.

mainAxisAlignment: para repartir widget en todo el tamaño de la pantalla o del objeto donde estés contenidos

reutilizar TextStyle para usar el mismo en distintos textos (control + . -> extract in local variable)