

Do it! 플러터 앱 프로그래밍

4장 플러터 위젯 사용하기

목차

- 04-1 스캐폴드를 이용한 머티리얼 디자인 적용
- 04-2 이미지와 폰트 추가하기
- 04-3 사용자와 상호작용하는 앱 만들기

04-1 스캐폴드를 이용한 머터리얼 디자인

- Flutter 는 기본적으로 머터리얼 디자인을 탑재
- 스캐폴드는 머터리얼 디자인의 구현 방식
- AppBar , body , bottomNavigation 등 다양한 Widget을 지원

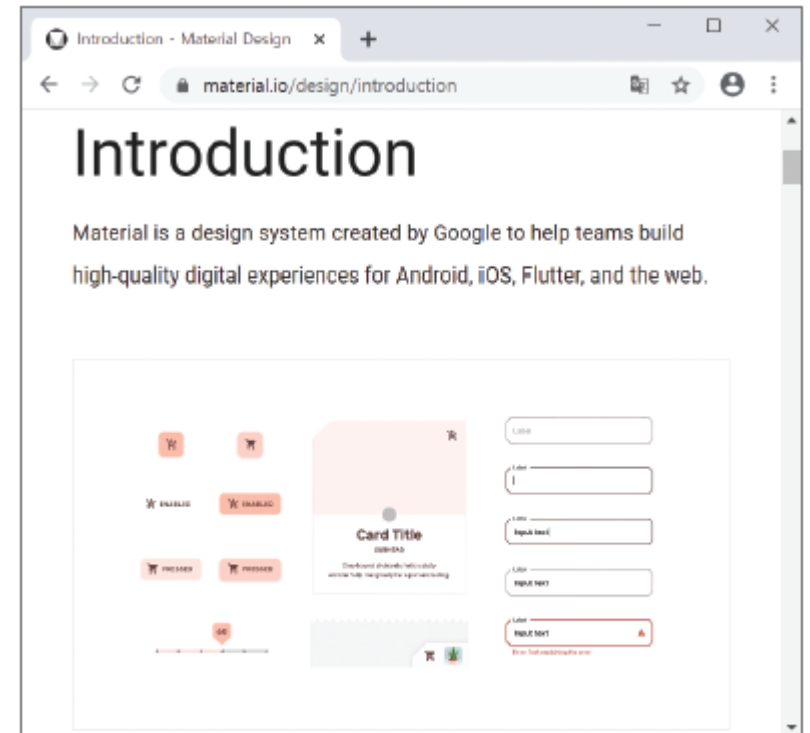
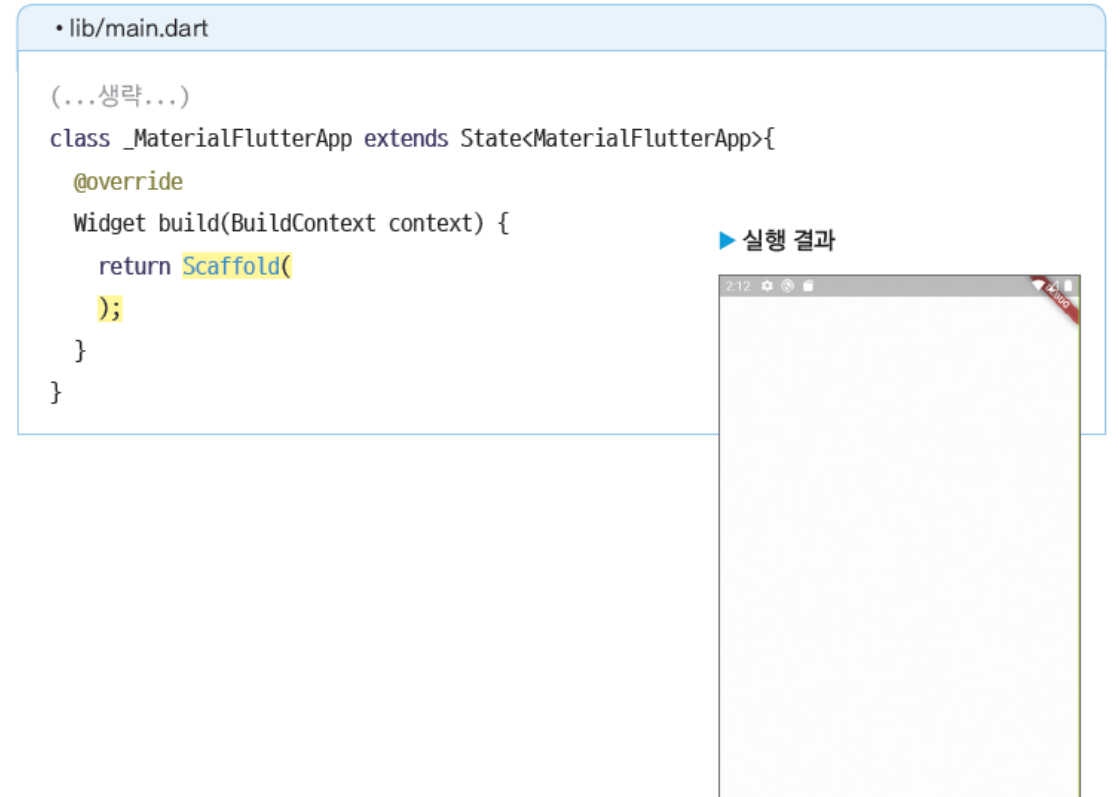


그림 4-1 머터리얼 디자인 웹 사이트(material.io)

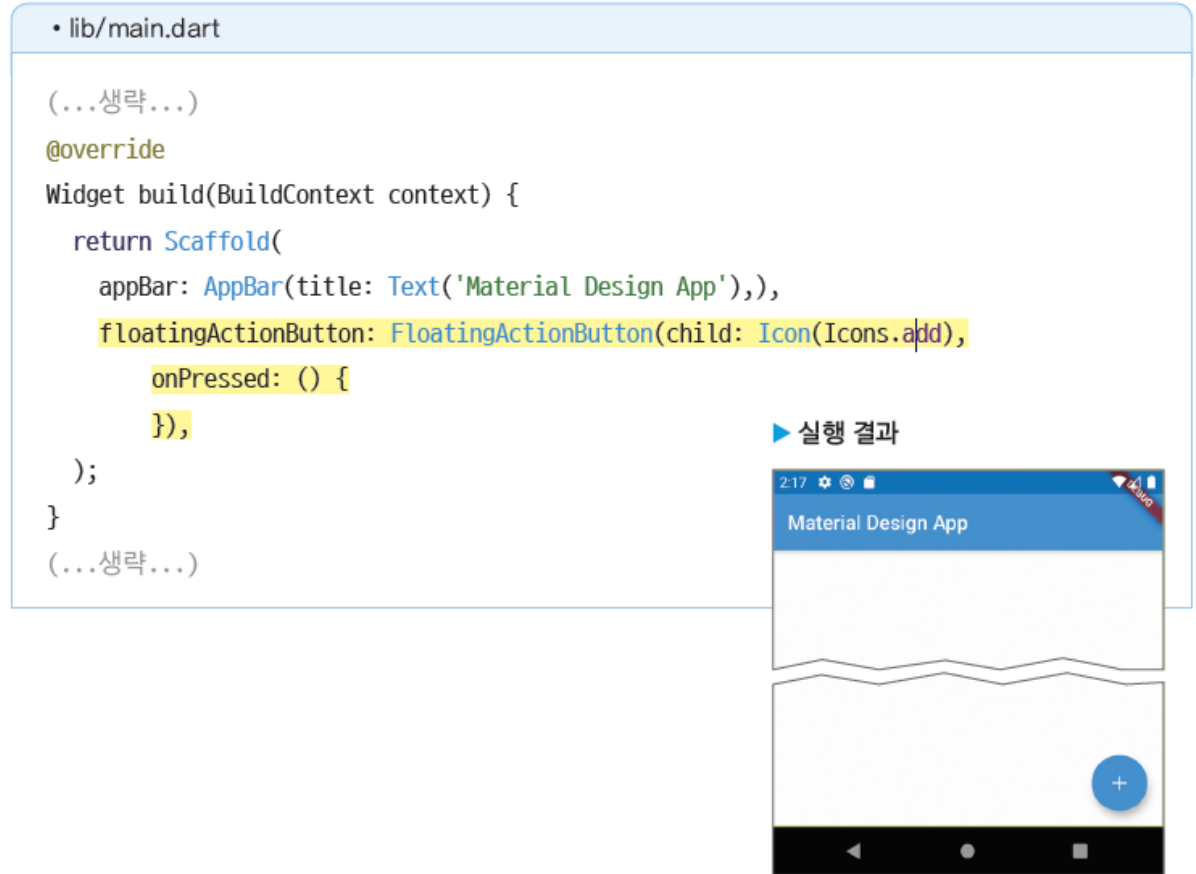
04-1 스캐폴드를 이용한 머티리얼 디자인

- 1번 실습하기
- Scaffold 위젯 형태 구현하기



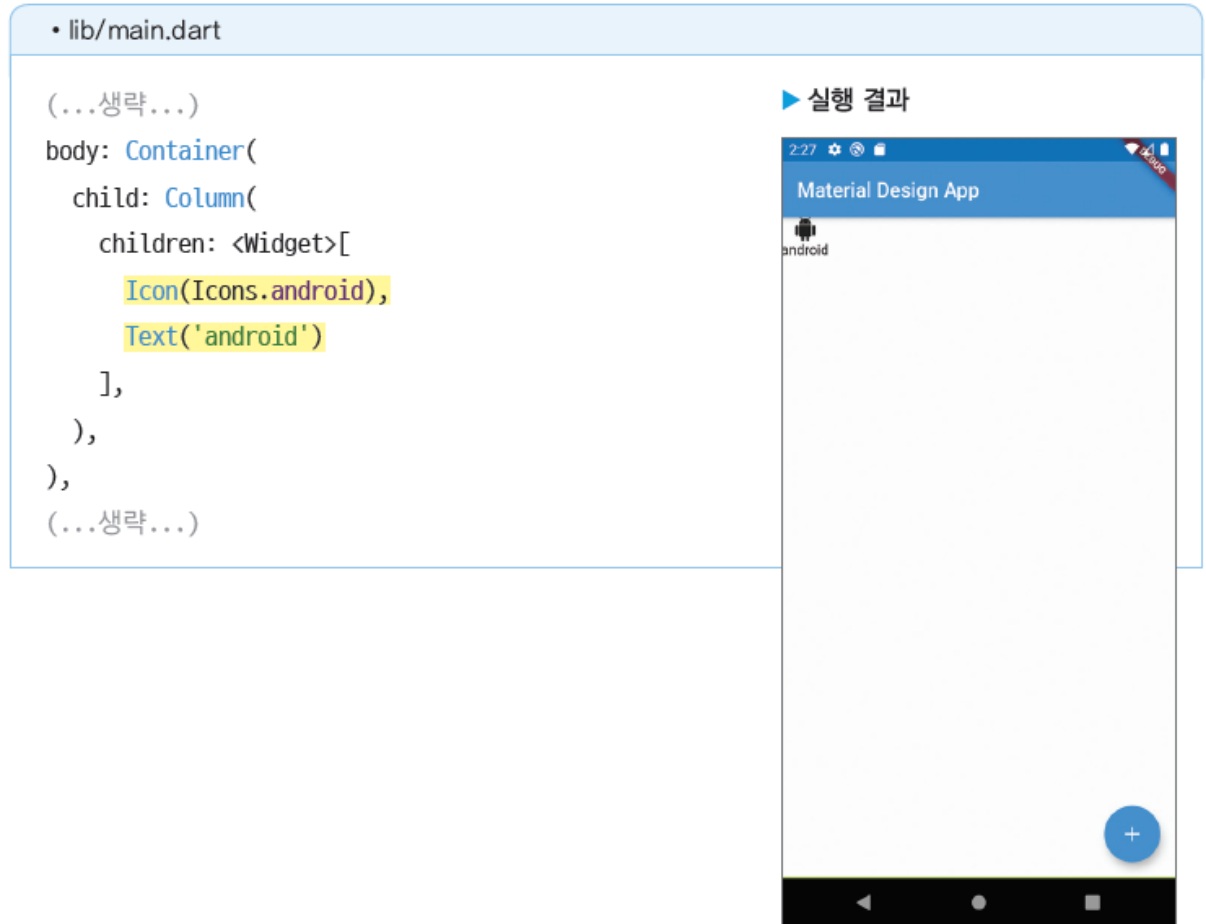
04-1 스캐폴드를 이용한 머티리얼 디자인

- 1번 실습하기
- appBar를 이용하여 AppBar 위젯 선언하기
- floatingActionButton 인자값에 FloatingActionButton 위젯 선언하기



04-1 스캐폴드를 이용한 머티리얼 디자인

- 1번 실습하기
- Body 인자에 Container 위젯 선언하여 차례대로 위젯 선언하기
- Icon 위젯과 Text 위젯을 이용하여 앱 꾸미기



04-1 스캐폴드를 이용한 머티리얼 디자인

- 1번 실습하기
- Container 위젯 하위에 Center 위젯 호출하기
- Column 에 mainAxisAlignment 인자값에 센터로 정렬하기

```
• lib/main.dart

(...생략...)
body: Container(
  child: Center(
    child: Column(
      children: <Widget>[Icon(Icons.android), Text('android')],
      mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
    ),
  ),
),
(...생략...)
```

세로로 정렬해주는 코드

04-1 스캐폴드를 이용한 머티리얼 디자인

- 1번 실습하기
- 최종 실습화면
- 구성한 Widget Tree

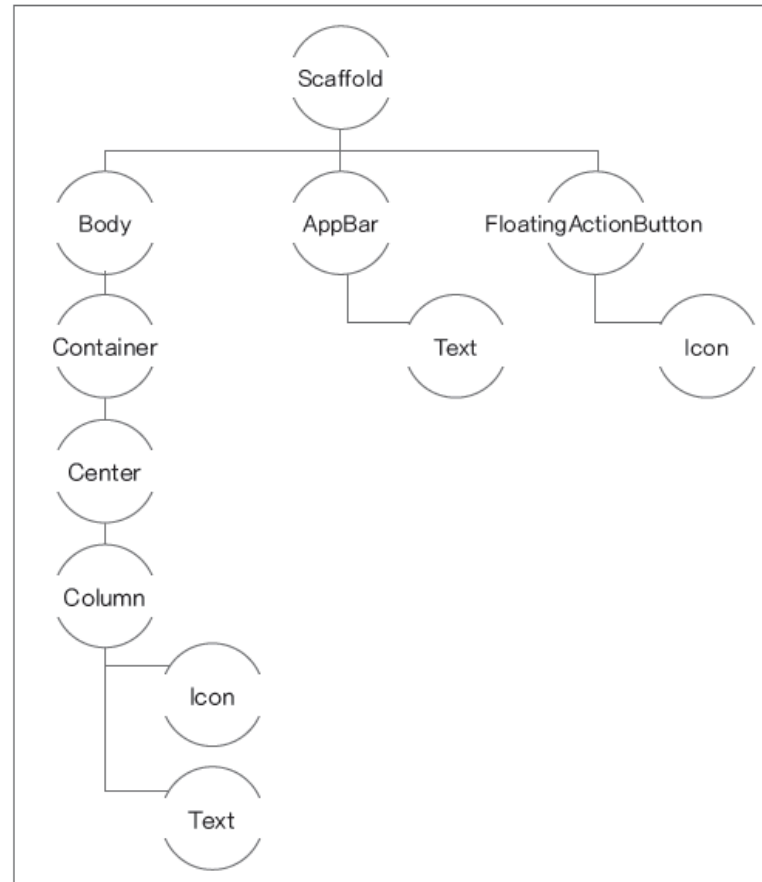
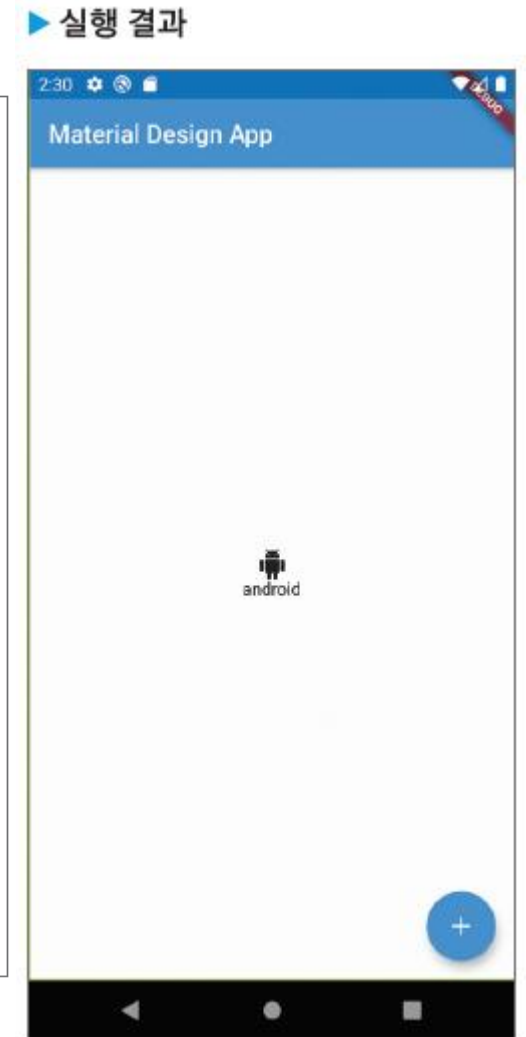


그림 4-6 위젯 구성



04-2 이미지와 폰트 추가하기

- 2번 실습
- image 폴더에 flutter_logo.png 추가하기
- pubspec.yaml 파일에 assets 추가하기

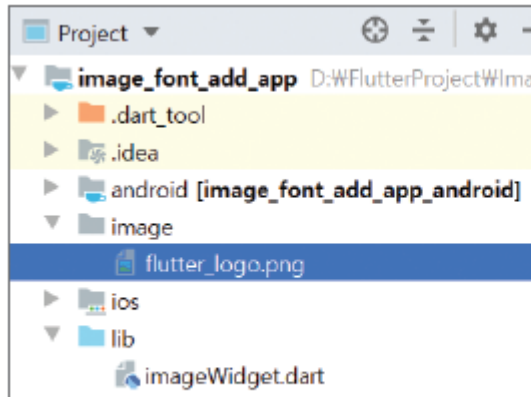


그림 4-9 플러터 로고 이미지 파일 추가



• pubspec.yaml

```
name: image_font_add_app
description: 이미지와 폰트 추가하기
publish_to: 'none'
version: 1.0.0+1
```

```
environment:
  sdk: ">=2.7.0 <3.0.0"
```

```
dependencies:
  flutter:
    sdk: flutter
  cupertino_icons: ^0.1.3
```

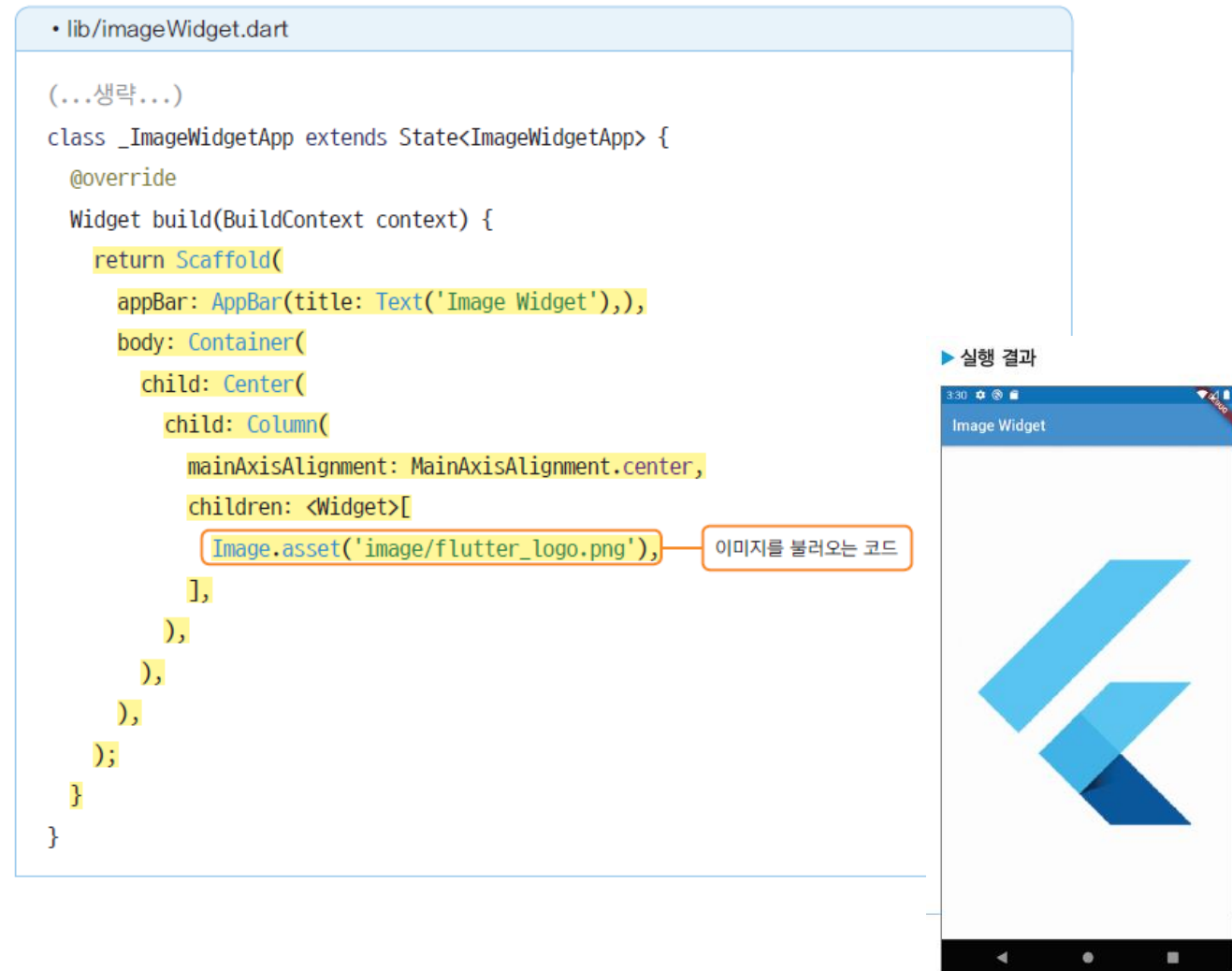
```
dev_dependencies:
  flutter_test:
    sdk: flutter
```

```
flutter:
  uses-material-design: true
  assets:
    - image/flutter_logo.png
```

이미지를 추가하는 코드

04-2 이미지와 폰트 추가하기

- 2번 실습
- 추가한 이미지를 Image.asset 함수를 이용하여 호출하기
- Asset 이외에 다른 방식으로 호출하는 방법은 아래와 같습니다
 - file: 외부의 폴더나 갤러리에 있는 파일을 사용하는 경우
 - asset: 앱을 만들 때 미리 넣어놓은 파일을 사용하는 경우
 - memory: 배열이나 문자열 형태의 이미지 데이터를 사용하는 경우



04-2 이미지와 폰트 추가하기

- 2번 실습
- 이미지 사이즈 변경하기
- fit 설정하기

• lib/imageWidget.dart

```
(...생략...)  
Image.asset('image/flutter.png', width: 200, height: 100, fit: BoxFit.fill) ,  
(...생략...)
```



04-2 이미지와 폰트 추가하기

- 3번 실습
- 폰트 파일 추가하기
- pubspec.yaml 파일에 폰트 정보 추가하기

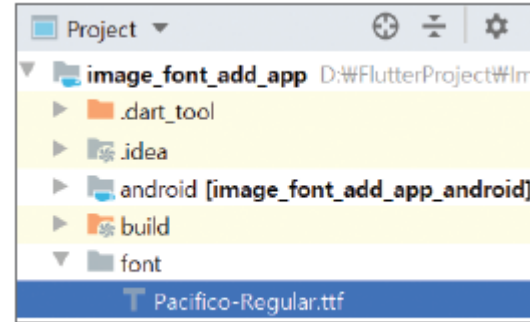


그림 4-12 font 폴더 생성 후 폰트 파일 추가



04-2 이미지와 폰트 추가하기

- 3번 실습
- 폰트 파일 적용하기

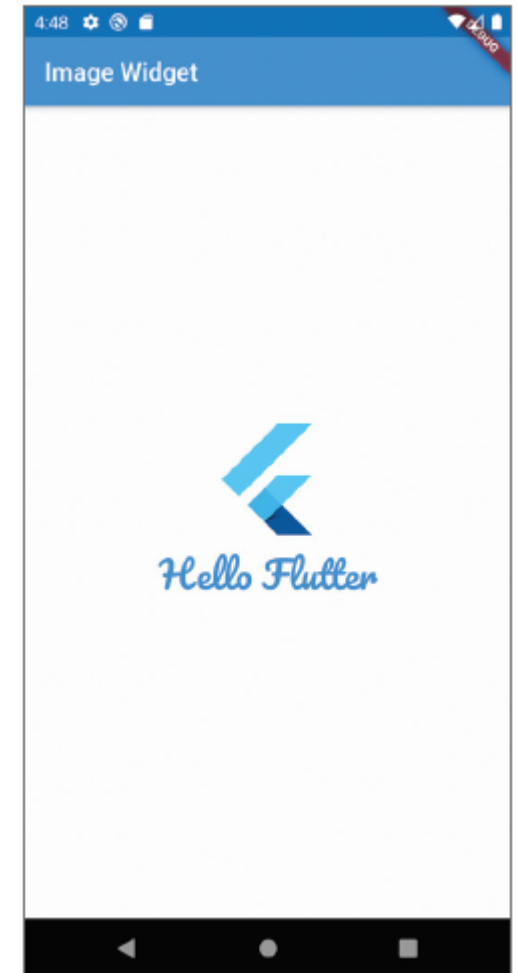
```
• lib/imageWidget.dart

(...생략...)
class _ImageWidgetApp extends State<ImageWidgetApp> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    (...생략...)
    children: <Widget>[
      Image.asset('image/flutter.png',
        width: 200, height: 100, fit: BoxFit.fill),
      Text('Hello Flutter',
        style: TextStyle(fontFamily: 'Pacifico',
          fontSize: 30, color: Colors.blue),
      ),
    ],
    (...생략...)
  }
}
```


Pacifico 폰트로 텍스트를 표시하는 코드



▶ 실행 결과



04-3 사용자와 상호작용하는 앱 만들기

 **Do it! 실습** ▶ 덧셈 계산기 앱 만들기

- TextField 를 이용한 숫자 입력받기
- Button을 이용한 결과 출력하기
버튼 이벤트 처리는 아래와같이
처리할수있음

```
child: RaisedButton(  
  (...생략...)   
  onPressed: () {  
    setState(() {  
      int result = int.parse(value1.value.text) + int.parse(value2.value.text);  
      sum = '$result';  
    });  
  },  
),
```



▶ 실행 결과

