

Flutter e Dart - Le basi

Flutter - Animazioni ed interazione con il dispositivo

Luigi Durso

`luigi.durso@si2001.it`



SI2001

18 luglio 2022



Sommario

- 1** Lezione precedente
- 2** Animazioni

- 3** Funzionalità del dispositivo
- 4** Esercitazione
- 5** Fine



Un po' di codice



Analizziamo l'elaborato precedente!



Gestire le animazioni

Come possiamo animare la nostra app:

- Gestire manualmente le animazioni con gli animation controller;
- Creare dei widget che estendano **AnimatedWidget**;
- Possiamo gestire l'animazione con un **AnimatedBuilder**;
- Più semplicemente, usiamo packages di widget animati oppure widget built-in animati (Es. **AnimatedContainer**)

[► Documentazione](#)[► Catalogo](#)

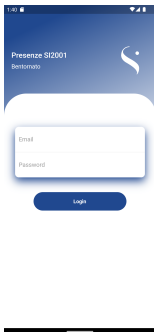
Funzionalità del dispositivo

Come possiamo sfruttare il nostro dispositivo

- Abbiamo già visto come persistere i dati con gli **Hydrated BLoC**;
- Possiamo recuperare immagini dal filesystem o dalla fotocamera
[► Package](#)
- Gestire informazioni sulla nostra posizione [► Package](#)



Migliorare la precedente esercitazione



Alcuni spunti:

- Aggiungere qualche animazione (Es. Hero, Image Placeholders, Route transitions);
- Aggiungere una pagina di dettaglio alla propria sede che ne mostri la posizione sulla mappa
- [Package mappa suggerito](#)



Grazie per l'attenzione!

