Tạo ứng dụng responsive và adaptive

Một trong những mục tiêu chính của Flutter là tạo 1 framework cho phép bạn phát triển các ứng dụng từ một codebase duy nhất điều đó trông và cảm thấy tuyệt trên bất kì nền tảng nào.

Điều này có nghĩa là ứng dụng của bạn có thể xuất hiện trên các màn hình có nhiều kích thước khác nhau, từ đồng hồ, điện thoại foldable với 2 màn hình, màn hình có độ nét cao.

Hai thuật ngữ mô tả các khái niệm cho kịch bản này là adaptive và responsive. Lý tưởng nhất là bạn muốn ứng dụng của bạn trở thành cả hai nhưng chính xác nó có nghĩa là gì? Các thuật ngữ này tương tự nhau, nhưng chúng không giống nhau.

Điểm khác nhau giữa ứng dụng adaptive và responsive

Adaptive và responsive có thể được xem như các khía cạnh riêng biệt của một ứng dụng: bạn có thể có một ứng dụng adaptive không có responsive, hoặc ngược lại. Và, tất nhiên, một ứng dụng có thể có cả hai hoặc không có.

**Responsive**

Thông thường, một ứng dụng responsive đã được điều chỉnh bố cục cho kích thước màn hình có sẵn