

Razvoj mobilnih aplikacija

Flutter Junior

Polaznici kursa će imati priliku učiti o osnovama razvoja mobilnih aplikacija koristeći Flutter.

Predznanje

Polaznici kursa u osnovi ne trebaju imati nikakvo predznanje vezano za razvoj mobilnih aplikacija i programiranja generalno. Svaki plaznik koji ima neko predznanje o programiranju i/ili razvoju mobilnih aplikacije lakše će razumjeti koncepte koji se obrađuju u ovom kursu.

Rezultat kursa

Polaznici kursa bi po završetku, u idealnom slučaju, trebali prikupiti znanje i vještine:

- Izrada korisničkog sučelja (UI) i rad sa slikama
- Korištenje paketa (programskog koda iz online Flutter zajednice)
- Izrada interaktivne mobilne aplikacije
- Komunikacija sa serverom
- Respored i organizacija programskog koda po standardima

Lekcije

- Priprema okruženja (Flutter, Android Studio, VS Code ...)
 - Okvirno upoznavanje o Flutteru
 - [Dokumentacija \(link\)](#)
 - Okvirno upoznavanje o temi projekta
 - Instalacija Fluttera
 - [Download \(link\)](#)
 - Instalacija Android Studio-a
 - [Download \(link\)](#)
 - Instalacija Visual Studio Code-a
 - [Download \(link\)](#)
 - Instalacija emulatora ili spajanje fizickog uređaja
 - [Dokumentacija \(link\)](#)
 - Prvo pokretanje aplikacije
 - Prilagodba okruženja
 - Postaviti dart sdk: ^3.6.0 (prilagodba zbog formatiranja programskog koda)
 - Dodati .vscode/settings.json (formatiranje na nivou projekta)

- Korisničko sučelje (UI)
 - Dodati početni ekran
 - Postaviti stavke liste na početnom ekranu
 - Dodati glavnu navigaciju
 - Dodati ekran za sačuvane stavke
 - Dodati ekran za detalje stavke
 - Upoznavanje sa lifecycle metodama i widget tree
- Osnovni rad sa stanjem (state-om) aplikacije
 - Generalno objašnjenje o potrebi stanja (state-a) aplikacije
 - Povezivanje glavne navigacije sa stanjem (state-om)
 - Raspored i organizacija projekta
- Rad sa paketima
 - Generalno objašnjenje o koristi paketa
 - Info i demonstracija o pronalasku i preuzimanju paketa
 - Ažuriranje navigacije korištenjem nekog paketa
 - Instalacija Firebase-a
- Servisne klase, helperi i extension metode
 - Generalno objašnjenje potrebe servisnih klasa
 - Napraviti servis za otvaranje linkova (communication service)
 - Napraviti komunikacijski servis (podjela linka, share)
 - Pokazati primjenu ekstenzijskih metoda (extension methods)
- Napredni rad sa stanjem (state-om) aplikacije (cubit)
 - Upoznavanje sa flutter_bloc paketom
 - Primjena flutter_bloc za potrebe glavne navigacije
- Komunikacija sa serverom (API, Firebase)
 - Kreiranje modela u Firebase Datastore
 - Kreiranje servisne klase (repository) za dohvaćanje podataka sa Firebase-a
 - Uvezivanje stanja aplikacije sa stvarnim podacima (Cubit - Repository)
 - Prikazivanje podataka na UI-u
- Osnovno spremanje podataka na uređaj (local storage)
 - Upoznavanje sa lokalnim spremištem za podatke
 - Instalacija SharedPreferences i Hive
 - Demonstracija sa SharedPreferences
 - Demonstracija sa Hive
 - Kreiranje logike za spremanje bookmarka u Hive box i čitanje podataka
- Navigacija u aplikaciji (routing)
 - Upoznavanje sa osnovnom navigacijom

- Dodavanje napredne navigacije sa rutama
 - Instalacije i korištenje paketa GoRouter
- Stiliziranje aplikacije (splash screen, app icon, fonts, app name)
 - Dodati i generisati ikonicu aplikacije i izmjeniti label aplikacije
 - Dodati i generisati splash screen
 - Uključivanje Roboto fonta