**Урок 4. Знакомство**

**с Flutter**

**План урока:**

1. **Опрос по материалам предыдущего урока и проверка д.з.**
2. **Рассказать студентам про Flutter, почему он удобен и актуален.**
3. **Поговорить о том, что такое Android studio и где мы будем его**

**использовать**

1. **Настроить android эмулятор**
2. **Создать первый Flutter-проект и ознакомиться с ним**

**Начало урока:**

1. Проверка д.з. и его объяснение
2. Опрос учащихся по темам:

* Что такое ООП?
* Зачем нужно наследование?
* Какие виды наследования вы знаете?
* Что такое Миксины?

1. Что такое flutter в целом?
2. Настройка Андроид-эмулятора
3. Особенности работы с flutter.
4. Создание первого приложения на windows.
5. Объяснение всей структуры приложения на flutter.
6. Запуск приложения в браузере, в эмуляторе.

**Домашнее задание:**

**Задание 1:**

**Установить Flutter SDK и Android Studio с Android SDK, создать свое первое приложение и запустить его в браузере, создать и настроить Android эмулятор, и так же запустить на нем своё приложение**

**Переписать функцию инкремента на декремент (Поменять иконку кнопки используя сайт Google Fonts)**