

# Flutter - 소개

☯ 상태

플러터

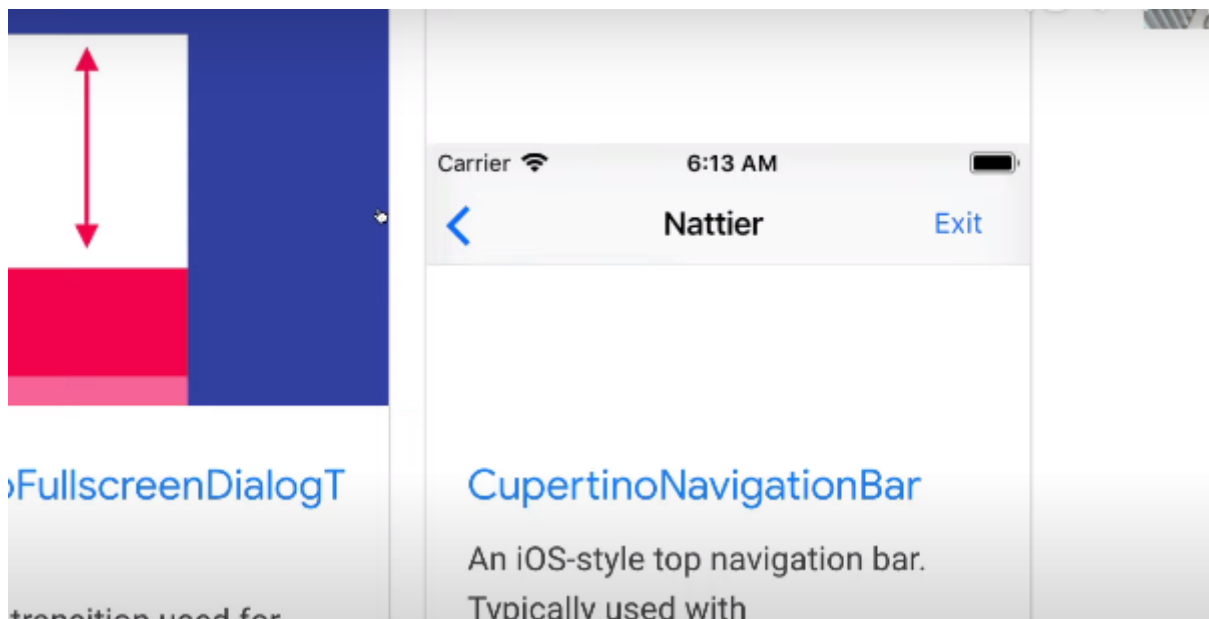
플러터는 다른 크로스플랫폼 프레임워크처럼 동작하지 않음. swift나 java는 운영체제와 소통하면서 여기에 버튼을 만들어라~ 이러는데, 플러터로 만든 코드가 직접적으로 렌더링은 C나 C++로 짜여진 엔진이 해줌.

유니티나 C#으로 코드 짜고 패키징해서 앱스토어로 보내면 다운로드 받을 때, 그 앱이 Unity를 실행시킨다. 플러터도 그럼~

## Does Flutter use my operating system's built-in platform widgets?

No. Instead, Flutter provides a set of widgets (including Material Design and Cupertino (iOS-styled) widgets), managed and rendered by Flutter's framework and engine. You can browse a [catalog of Flutter's widgets](#).

플러터는 엔진이 다 그려주기 때문에 운영체제에 내장된 위젯을 사용하지 않아요. 운영체제는 버튼, 인풋이런거 아무것도 안 그리고 엔진이 ui 다 그려줌. 게임이랑 비슷하대



플러터앱이라면... 이렇게 iOS 위젯처럼 보이는 것들도 실제 운영체제에 의해서 보이는 것이 아님. 이게 문제라고 해~ 직접 만들어서 좀 부자연스러워 보이기도 하거든.

그러나!! 이 특징은 플러터를 통해 통제할 수 있는 것이 많아진다는 장점이 되기도 해!! 화면상의 모든 픽셀을 조정하기 때문이야 앱의 호스트, 플랫폼에 의존할 필요 없어!!

다른 프레임워크들은 운영체제의 호스트 직접 소통하는데, 플러터는 단순히 엔진을 앱 내부에 집어넣고, Dart코드를 컴파일해서 유저가 앱을 실행할 때 runner(Embedder) 프로젝트를 실행해 엔진을 가동하고 엔진이 ui를 그려주는 거야~

운영체제에 대한 어떠한 제약사항이 없어서 안드로이드, ios 웹에서 다 쓸 수 있는 거라고 해.

---

## React Native와 Flutter의 차이

리액트 네이티브에서는 버튼 하나를 만들어도 iOS와 안드로이드에서 다르게 보인다. 운영체제에서 만들어지기 때문에! 그런데 플러터는 다 똑같아.

세밀한 디자인 요구사항이 들어가있거나 요소와 애니메이션을 모두 커스텀해야한다면 플러터를 사용하는 것이 좋다~~