**FLUTTER**

Flutter se sastoji iz SDK-ja koji kompajlira kod na masinski I omogucava cross platform development.

Sadrzi I framework/widget biblioteku koja se sastoji or reusable building blokova.

Koristi Dart kao programski jezik koji je objektno orjentisan I strongly typed.

**KOMANDE**

Nova Aplikacija – flutter create <projectname>

Pokretanje – flutter run

**ARHITEKTURA**

U flutteru sve je widget I oni su osnovni building blokovi svake aplikacije.

Flutter ne kompajlira u IOS/Android UI komponente I zbog toga je moguc high customization svih widgeta.

.idea folder – sadrzi konfiguraciju za android studio

Build folder – sadrzi output moje flutter aplikacije

Android folder – sadrzi projekat za android studio, konfiguracione fajlove itd.

Ios folder – sadrzi fajlve za xcode

Lib folder – ovde pravim bukvalno ceo projekat

Pubspec.yml – u ovom fajlu kontrolisem dependecies u mom projektu

**WIDGETS**

Visible – input / output (RaisedButton(), Text(), Card()….)

Invisible – Layout / Control (Row(), Column(), ListView()….)

Container Widget – Spada u obe kategorije

STATE

Ovde cuvam trenutne podatke koji ce se prikazivati u widgetima.

Stateless widget ne moze da ima state. Ne moze da updaet-uje neke podatke koji su prikazani u widgetu.

StatefullWidget ima state I rerenderuje se kada je poterbno da se promene neki podaci.

Container() – ovde prosledjujem children kao sto su text I slicno dok njemu mogu da dodam sirinu, marginu etc.

Card – zauzima mesto koliko treba za children koje sadrzi osim ako ima parent widget onda uzima njegov width.

Style – moze da se doda textu kako bi se specificirao dizajn teksta.

SingleChildScrollView – ne moze da se doda na bilo koji element. Moze da se doda na body koji obuhvata celu aplikaciju npr ili da se doda nekom elmentu koji ima definisanu visinu.

ListView – Postoje 2 vrste listview-a, Obican ListView koji renderuje sve sto ima kao children, I ima ListView.builder koji renderuje samo ono sto se trenutno nalazi na ekranu sto je pozeljno kada se renderuju velike liste zbog performansi.

**DARTike liste.**

Final – runtime konstanta. Dodeljujem dinamicki vrednost oja nece da se menja

Const – predefinisana konstanta

Int? varname – oznacavam da varijabla moze da ima vrednost null