

モバイルアプリ開発(5/20)

本日はflutterのプロジェクトを作成しました。
新規プロジェクトの作製コマンドは以下のとおりです。
また、教科書p.50～58のコードを入力しました。

```
flutter create ファイル名
```

Flutterの画面は**ウィジェット**と呼ばれる部品によって作成されます。アプリの画面は、このウィジェットの中に別にウィジェットを組み込み、またその中に別のウィジェットを組み込むといったような**ウィジェットツリー**という構造を取ります。

StatelessWidgetクラス : ステートを持たないウィジェットのベース

MaterialAppクラス : 引数に様々な設定情報を指定できる

Scaffold : アプリ作製の土台となる部分を担当

AppBar : アプリケーションバーのウィジェットクラス

body : 空白エリア全体の表示を担当

[リポジトリのリンク](#)

モバイルアプリ開発(5/21)

StatelessWidget

StatefulWidget override