

Mad 2 (duur: 4 weken)

**Inhoudsopgave**

Module-informatie 2

Algemeen 2

Module doelen 2

Beginniveau 2

Eindniveau 2

Beoordeling 2

Herstel 2

Planning 3

Vanaf hier plek voor onderwijsmateriaal 3

# Module-informatie

## Algemeen

Steeds meer bedrijven willen een app die gemaakt is voor het gebruik van een mobile device. In de MAD 1 leer je apps te maken met behulp van Flutter/Dart. In MAD 2 ga je een complete CRUD maken. Daarnaast verdiep je je in flutter, door een herbruikbare Widget te maken en toe te passen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Duur van de module** | 4 weken |
| Studiebelasting | 16 uur |
| Studiepunten | 2 punt(en) |
| Voorwaardelijkheden | - |
|  |
|  |

## Module doelen

Het uiteindelijke doel van deze module is dat de student in staat is om een eenvoudige, doch volwaardige en applicatie met Flutter te maken met een aantrekkelijk lay-out.

* De student onderhoudt zijn opgedane kennis uit de module MAD 1.
* De student kan gegevens op een server beheren (CRUD functionaliteit; api gebruik).

## Beginniveau

De student heeft Module 1 doorlopen.

## Eindniveau

Zie module doelen.

## Beoordeling

De beoordeling van deze module wordt bepaald a.d.h.v. een eindopdracht die in de laatste 2 weken wordt gegeven en wordt afgesloten met een Onvoldoende, Voldoende of Goed.  
  
Het eindcijfer van deze module = het eindcijfer van de eindopdracht.

Zowel de eisen aan de eindopdracht als de beoordelingsmatrix, vind je in de reader bij deze module..

## Herstel

Indien de student de module niet behaald, is er nog de mogelijkheid om deze module in te halen. Hiervoor zijn drie mogelijkheden:

1. Alsnog de eindopdracht afronden (herstel).
2. Behalen middels de module Project 6

# Planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Moduleweek | Te behandelen onderwerpen | Bijbehorende lesmateriaal en opdrachten |
| 1.1  1.2 | CRUD | Internet Flutter documentatie  Reader |
| 2.1  2.2 | CRUD / Tokens | Internet Flutter documentatie  Reader |
| 3.1  3.2 | Tokens / Eindopdracht | Internet Flutter documentatie  Reader |
| 4.1  4.2 | Eindopdracht | Internet Flutter documentatie  Reader |
| 5.1  5.2 | Eindopdracht | Internet Flutter documentatie  Reader |

# Vanaf hier plek voor onderwijsmateriaal

Voor de module is een reader beschikbaar. Deze reader wordt gebruik tezamen met de standaard flutter documentatie op internet. Daarnaast bevat de reader een aantal opdrachten waarmee de student de opgedane kennis kan oefenen.