

2. Интерфейс приложения 2/2

Кроссплатформенная разработка мобильных приложений на Flutter

Дмитрий Тараев, разработчик

Что нужно выполнить в течение курса

Посещение занятий

4 балла/занятие (52)

Курсовой проект:

50 баллов

Экзамен:


можно добрать баллы

Максимум:


100+ баллов

Оценки


Удовлетворительно

 **40+ баллов**

Хорошо

 **60+ баллов**

Отлично:

 **80+ баллов**

Stateless vs. Stateful

Состояние:

- › не меняется
- › меняется

Функция build вызывается:

- › один раз
- › setState() вызывает build

Методы жизненного цикла

initState()

Вызывается один раз при создании виджета

build()

Строит дерево виджетов, вызывается при вызове setState()

dispose()

При удалении виджета

Ещё методы жизненного цикла

createState()

Создание состояния для виджета

didChangeDependencies()

didUpdateWidget(oldWidget) - после него вызовется build

deactivate() - когда система удаляет объект состояния из дерева (например, чтобы вставить в другое место)

› + WidgetsBindingObserver (lifecycle приложения)

Ещё виджеты



Row



Column



Container



Padding



Stack

Gesture detectors

GestureDetector - виджет, который определяет жесты

- › onTap
- › onLongPress
- › onPan
Start/End/Cancel/Update
- › onHorizontalDrag
- › onVerticalDrag

Navigator

Виджет, который с помощью стека управляет потомками.

Route - страница (page, screen)

- › Navigator.push
- › Navigator.pop

Scaffold - автоматически кнопка “Назад”

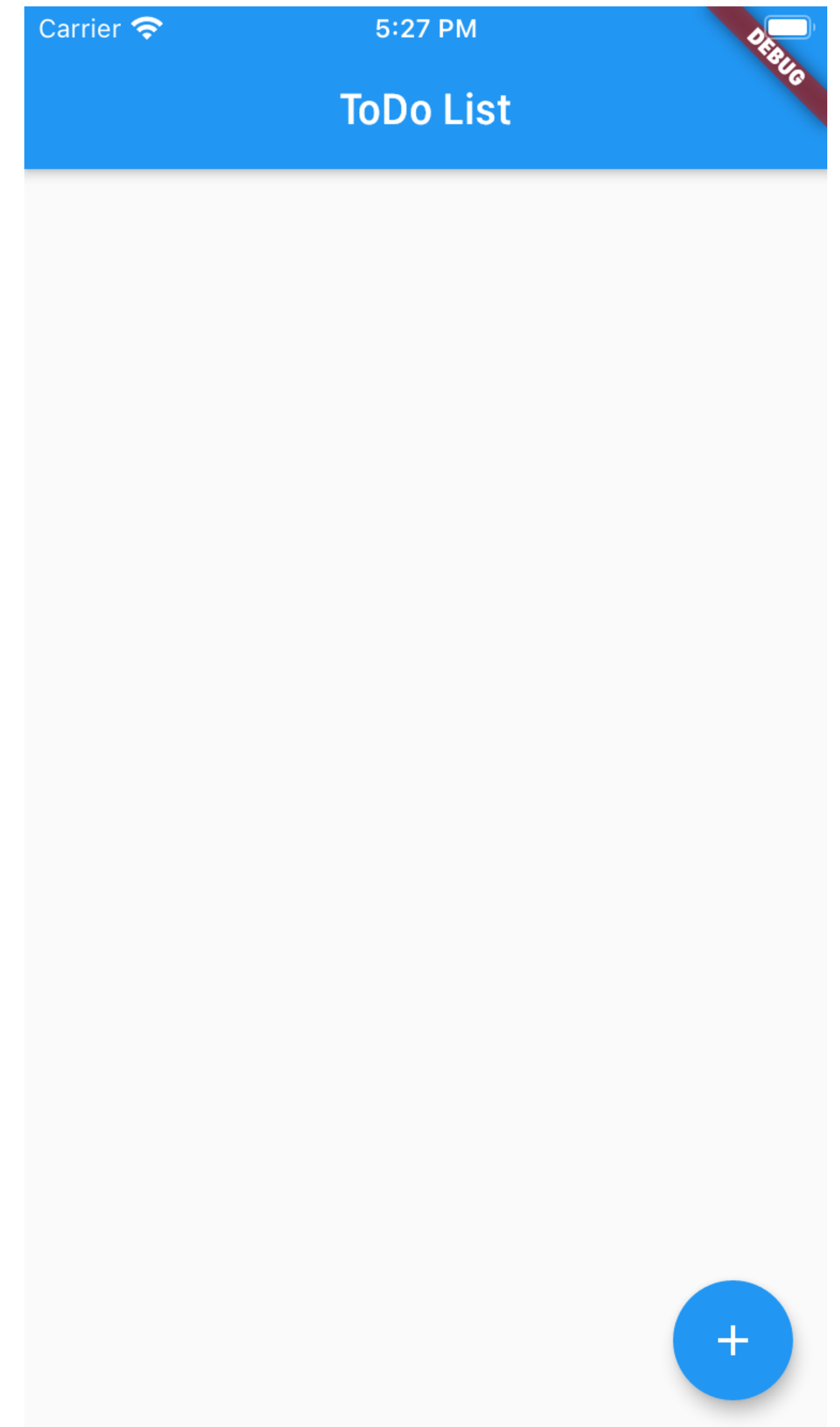
- › showDialog
- › showModalBottomSheet

Примеры:

1) виджеты

2) Widget lifecycle

3) Navigator



Яндекс Такси

Спасибо

Дмитрий Тараев

Разработчик



dtaraev@yandex-team.ru



@dmitryta