

3. 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”

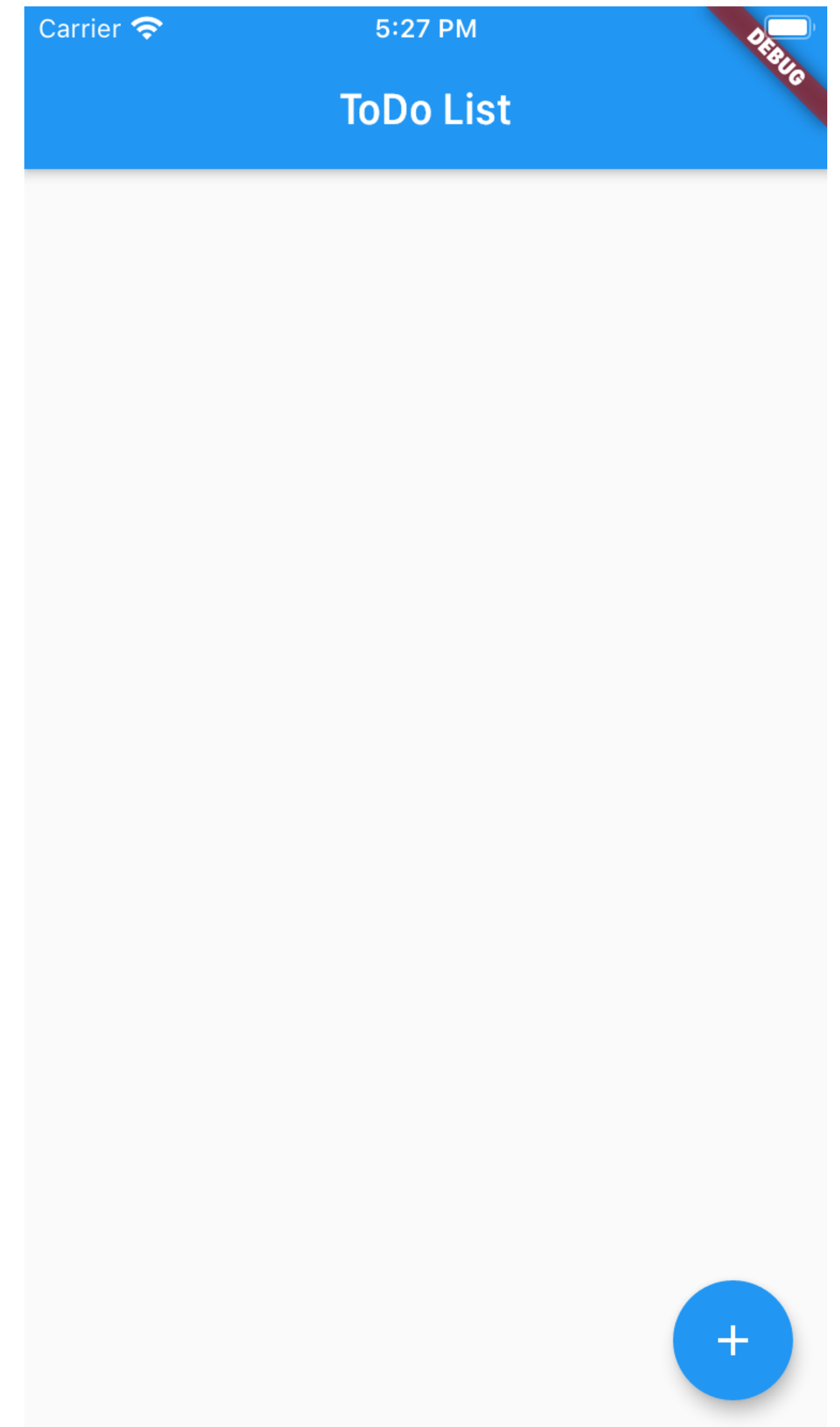
- › showDialog
- › showModalBottomSheet

Примеры:

1) виджеты

2) Widget lifecycle

3) Navigator



Яндекс Такси

Спасибо

Дмитрий Тараев

Разработчик



dtaraev@yandex-team.ru



@dmitryta