

7. Взаимодействие с нативом

Кроссплатформенная разработка мобильных приложений на Flutter

Дмитрий Тараев, разработчик

Немного о packages

- | Позволяют создавать модули, доступные для переиспользования**
- › Dart Package
- › Plugin Package

Dart Package

- Написан на Dart**

- Не подходит, если нужна функциональность вне рамок Flutter'a**

- Нельзя использовать нативные библиотеки**

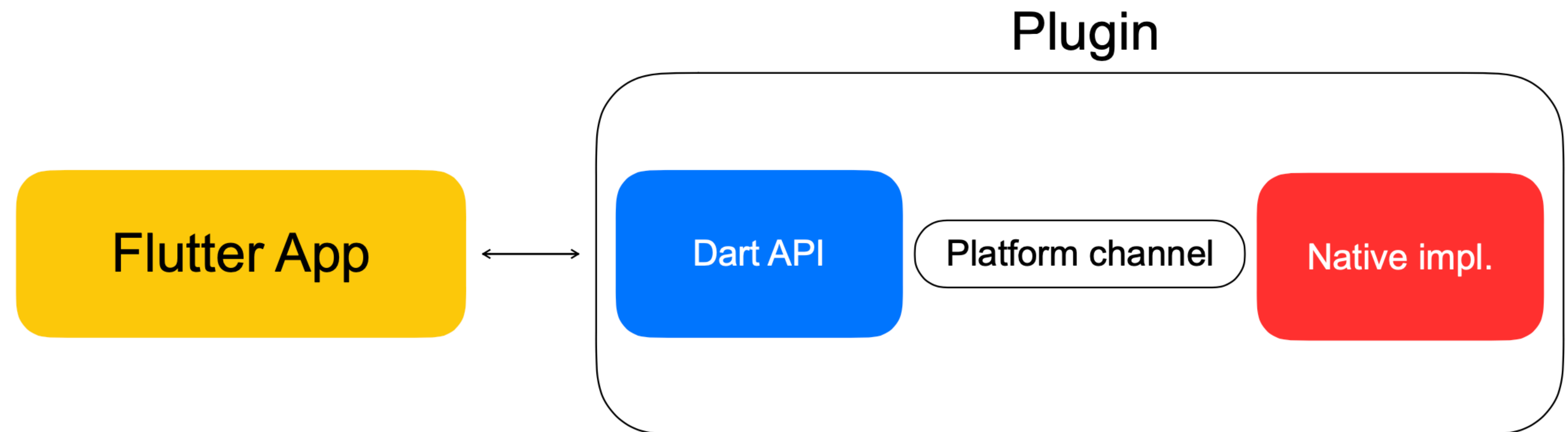
- Нельзя использовать нативные view**

Plugin Package

Dart API

Платформенная реализация (Swift/Objective-C или Kotlin/Java)

Platform channel для связи



Как создать плагин

› Выполнить

```
flutter create --org com.example --template=plugin --platforms=android,ios hello
```

› Перейти в директорию проекта, запустить сборку проекта

› В iOS файлы находятся в

Pods/Development Pods/hello/../../example/ios/.symlinks/plugins/hello/ios/Classes

Platform channel

- Двусторонний канал связи Dart \Leftrightarrow Native**

- Вызовы асинхронны**

- Каждый канал должен иметь уникальный идентификатор**

Варианты Platform Channel'a

BinaryMessenger

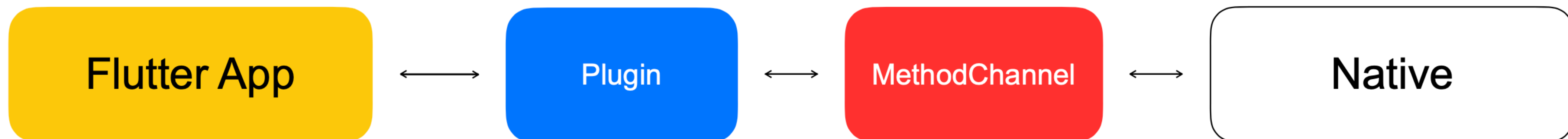
- › Бинарные данные (через буфер)

BasicMessageChannel

- › Умеют в базовые типы при помощи codec'ов

MethodChannel

- › Тоже использует codec MethodCall



Event channel

- | **Используется для передачи потока событий из нативной части во Flutter**

- | **Работает как Dart Stream**

Пример

Яндекс Такси

Спасибо

Дмитрий Тараев

Разработчик



dtaraev@yandex-team.ru



@dmitryta