

초격차 패키지 Online.

Chapter 2.

또스앱

- 3시간 만에 앱 만들기

PART3 | 활용

1. Intro
2. 기본 틀 준비하기
3. 기본 제공 틀 설명
4. 만들어볼 UI에 대한 간단한 소개 및 Widget 계획
5. 스플래시, 로그인 화면
6. BottomNavigation 수정하기
7. 기초, List, Map 데이터 구조
8. Home만들기
9. Home에 Pull to refresh 붙이기
10. 알림 화면
11. 혜택 탭
12. 주식 탭 - 1
13. 주식 탭 - 2
14. 기본 상태관리 with GetX
15. 주식 검색화면 구조 만들기
16. 주식 자동완성 검색
17. 설정 화면
18. 오픈 소스 화면 및 마무리

또스앱 - 3시간 만에 앱 만들기

1 Intro

앱을 처음 만들때
늘 고민하며 시간이 많~이 들어가는 부분

1. 첫 프로젝트의 (빈 껍데기)의 시작

- create flutter 명령어로 시작할 것인가 => 카운터 예제, 바꿔야할게 너무 많다.

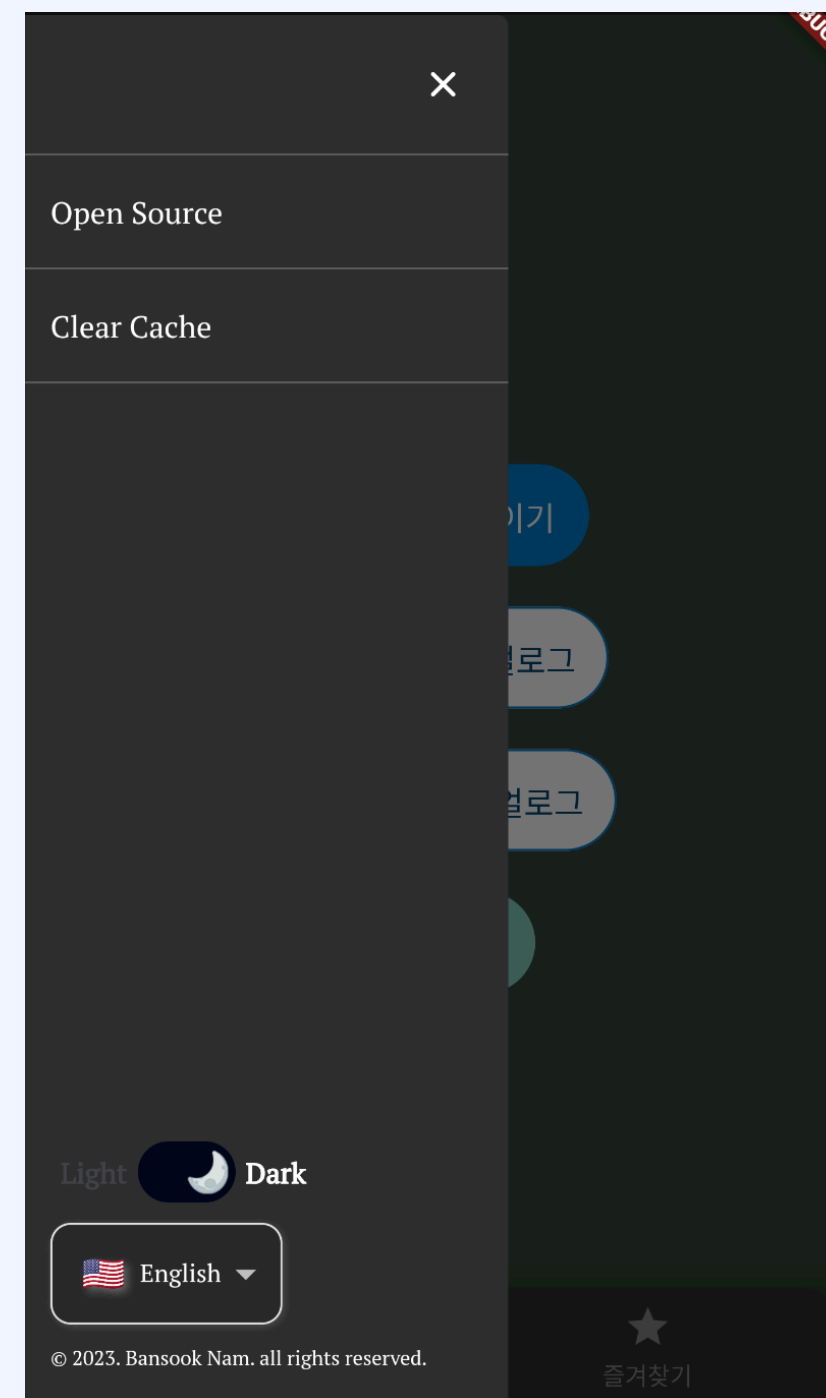
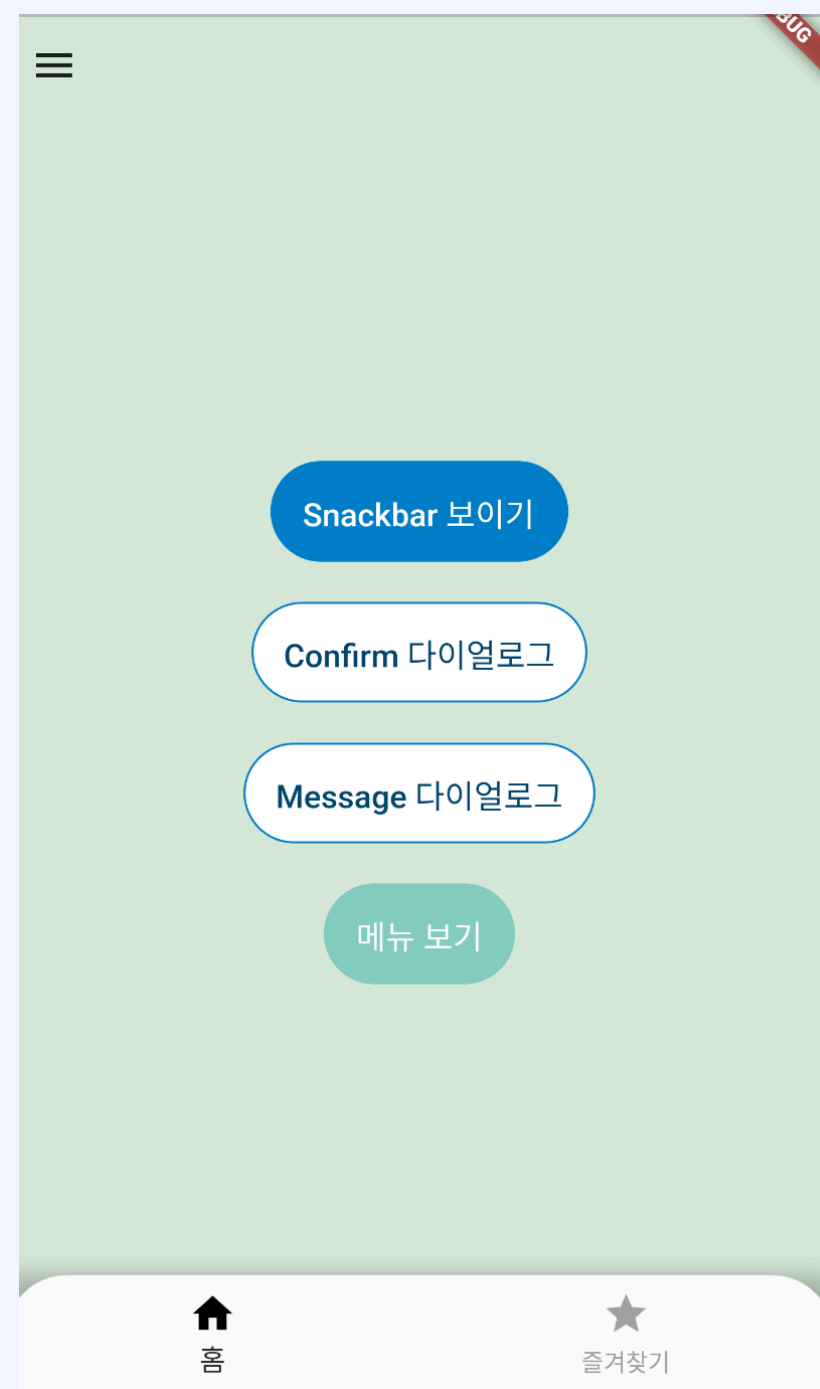
2. Bottom Navigator + 탭 히스토리 관리는 어떻게 할 것인가 => 알아보는데 너무 오래 걸림

3. 다이얼로그는 어떻게 띄우지? => 띄운 뒤에 디자인을 바꾸고 싶은데, hot reload가 안됨.

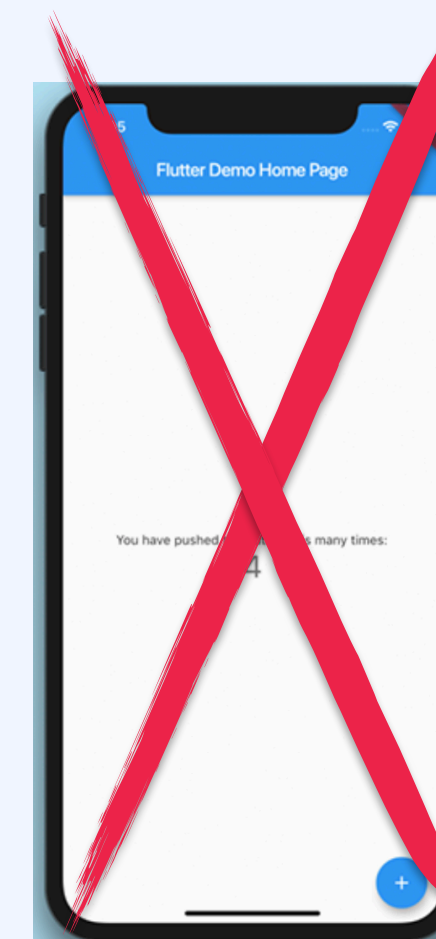
4. 국제 언어 설정? => Flutter intl 적용이 코드량이 많아 번거롭고 까다로움

5. 다크 테마 지원? => Light, Dark 외에 구성하기가 불편

App MVP를 위한 기본틀 소스 (Minimum Viable Product)



개발에 꼭 필요한
부분들에 대한
코드와 설계가
포함되어있음



Flutter 기본 example앱
아무것도 들어있지 않아
시작하기에 너무 힘들

Fast App Base를 만든 이유

1. 수강생 분들의 시간을 최대한 아껴드리기 위해
2. 조금 더 효율적인 폴더/패키지 구조 관리를 보여드리기 위해

```
lib
├── common
│   ├── constant
│   │   └── app_colors.dart
│   └── dart
│       └── extension
│           ├── animation_controller_extension.dart
│           ├── context_extension.dart
│           ├── num_duration_extension.dart
│           ├── snackbar_context_extension.dart
│           └── velocityx_extension.dart
│       ├── kotlin_style
│       ├── data
│       ├── language
│       └── theme
│           ├── color
│           │   ├── abs_theme_colors.dart
│           │   ├── dark_app_colors.dart
│           │   └── light_app_colors.dart
│           ├── shadows
│           │   ├── custom_theme.dart
│           │   ├── custom_theme_app.dart
│           │   ├── custom_theme_holder.dart
│           │   └── theme_util.dart
│           ├── util
│           └── widget
│               ├── mixin
│               │   ├── round_button_theme.dart
│               │   ├── theme_text_badge.dart
│               │   ├── w_empty_expanded.dart
│               │   └── w_height_and_width.dart
```

자 그림 만들어볼까요?!