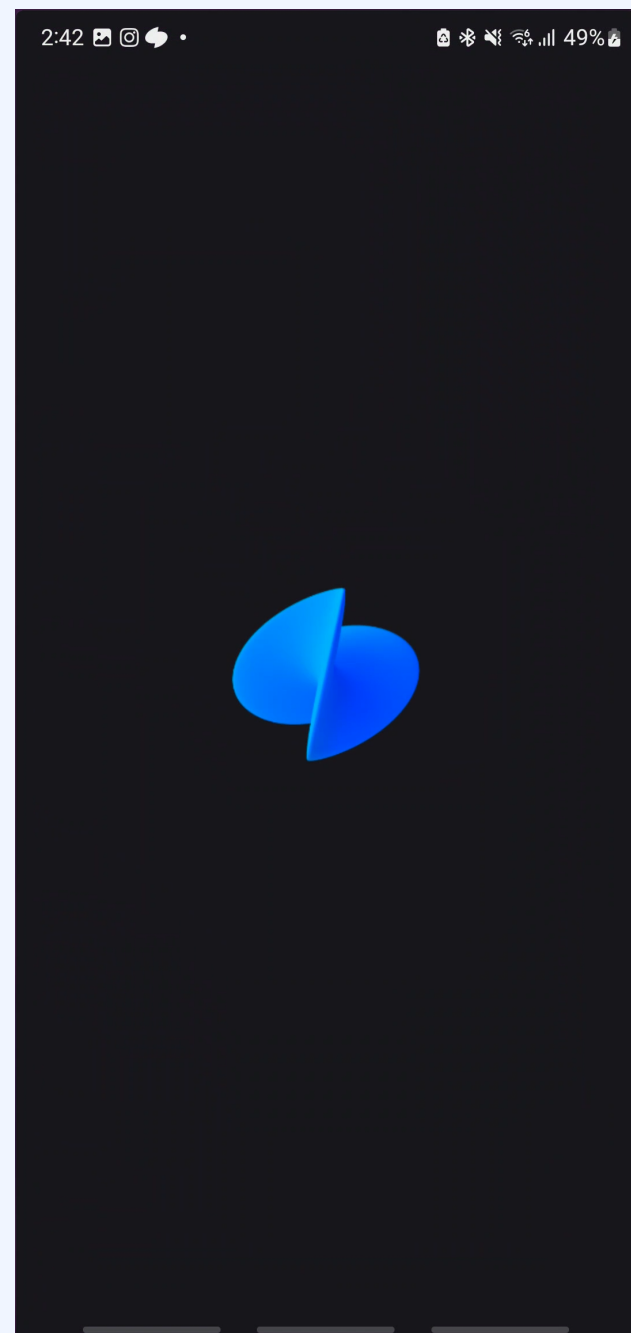


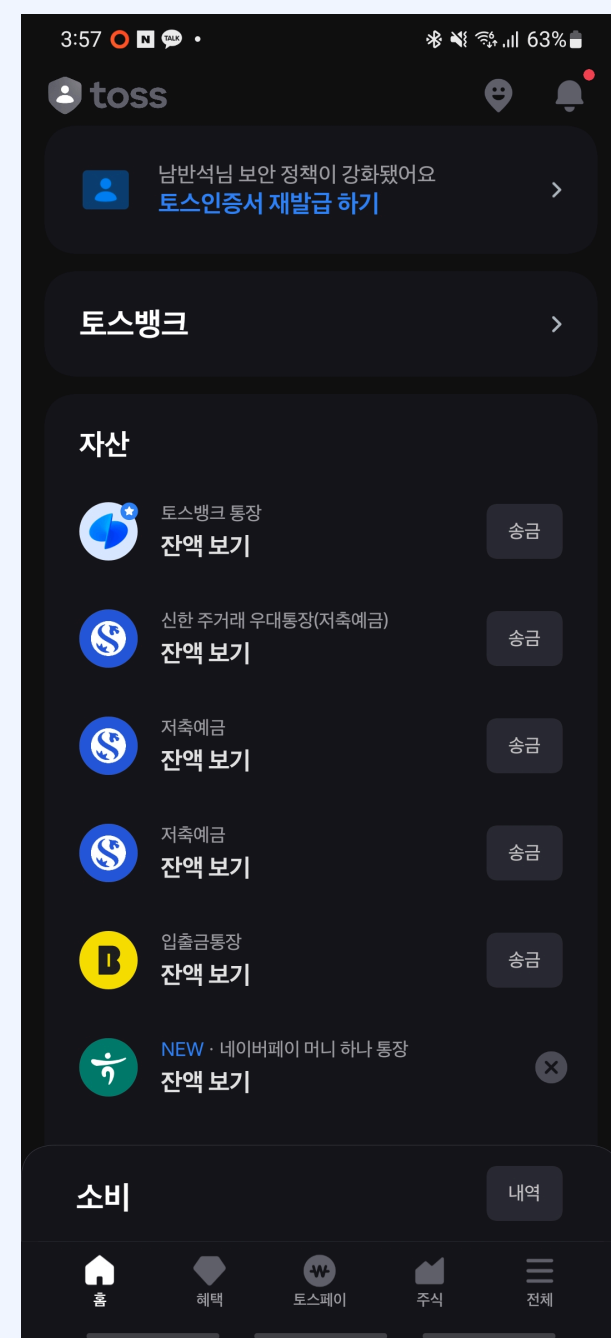
또스앱 - 3시간 만에 앱 만들기

3 만들어볼 UI에 대한 간단한 소개 및 Widget 계획

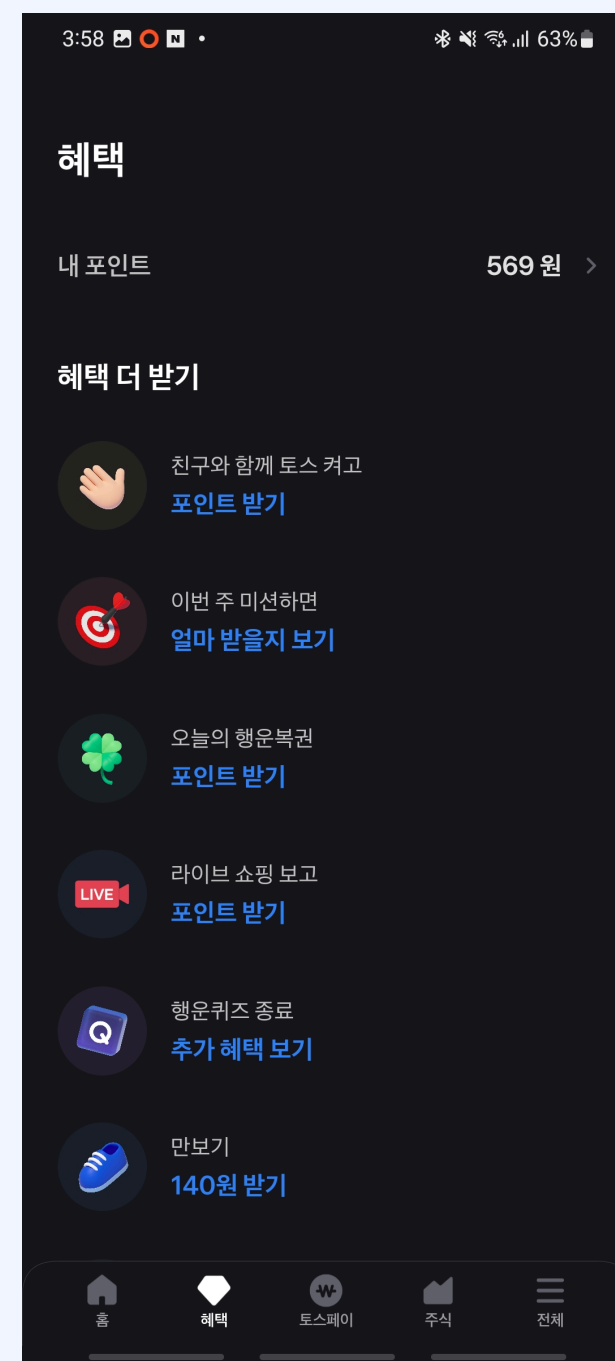
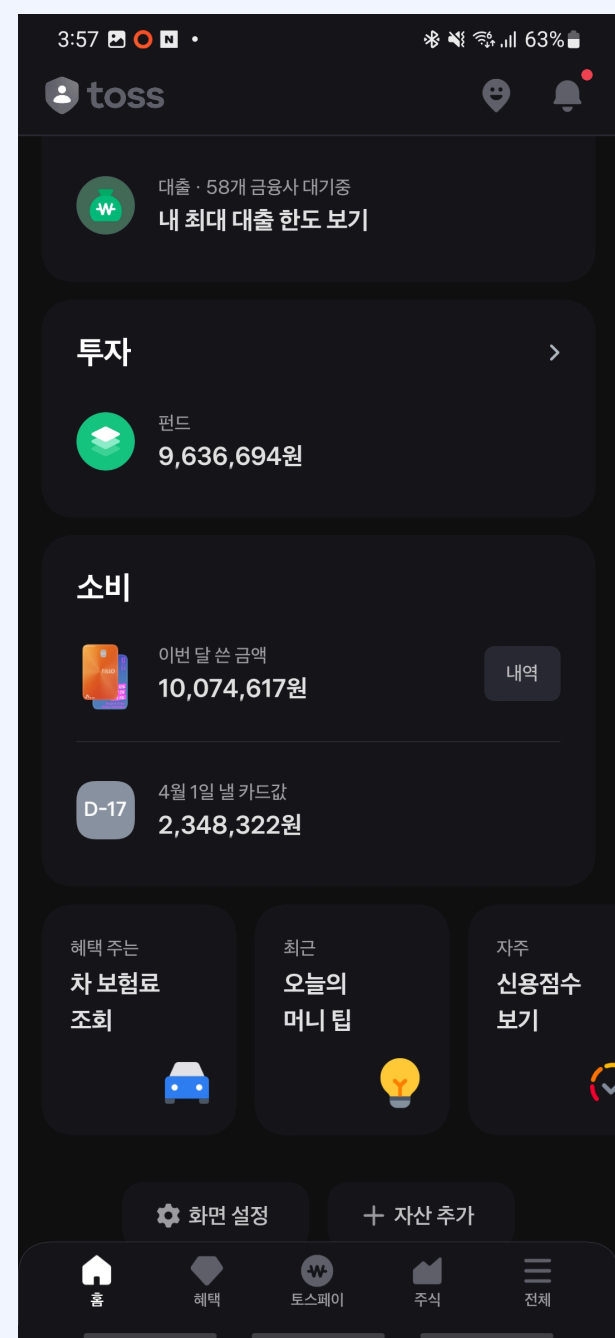
이번 챕터에서 만들 화면들



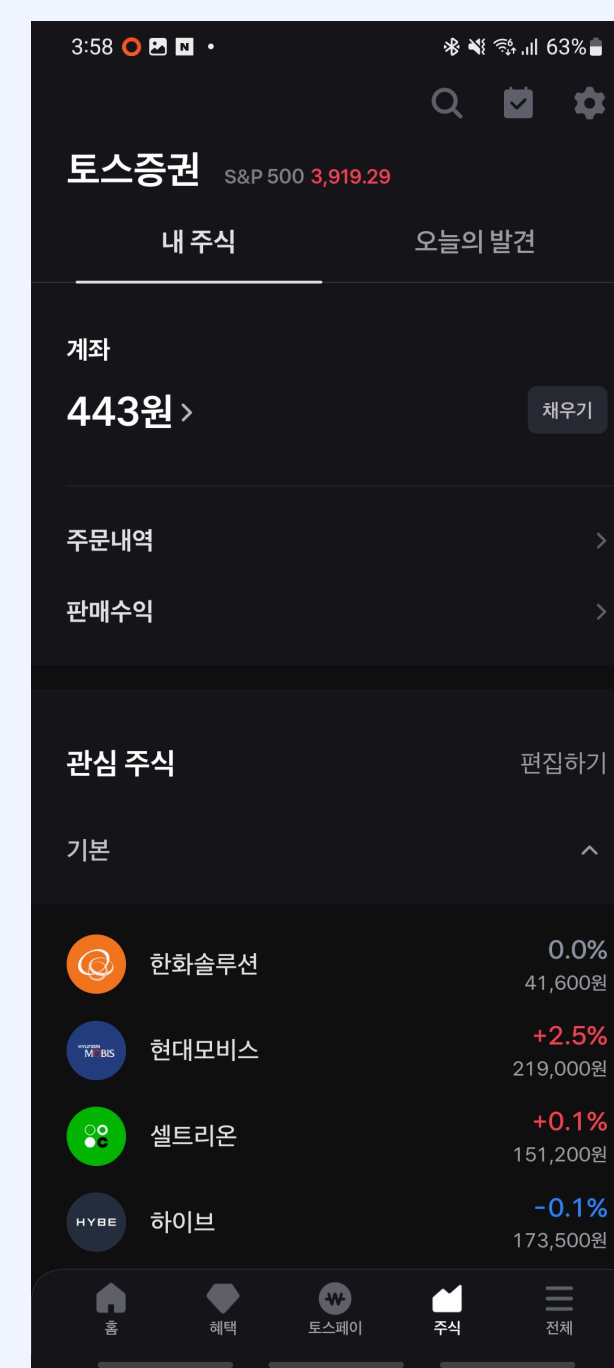
스플래시



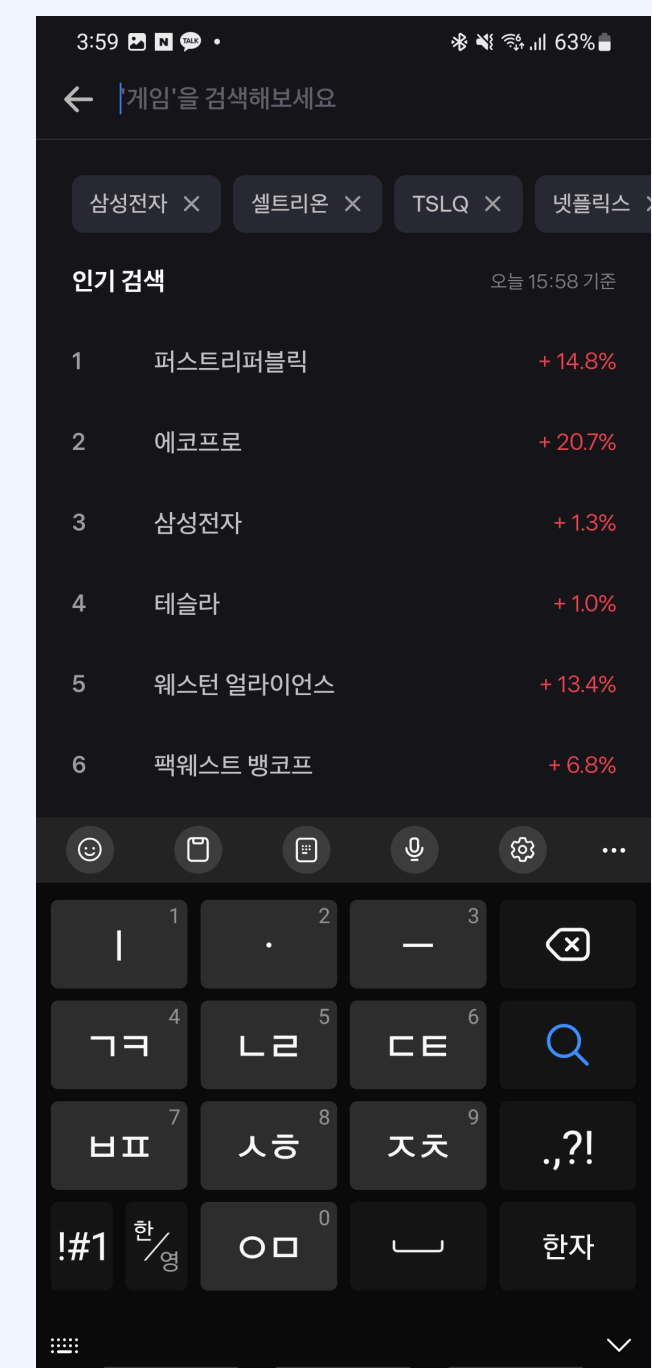
홈



혜택



주식



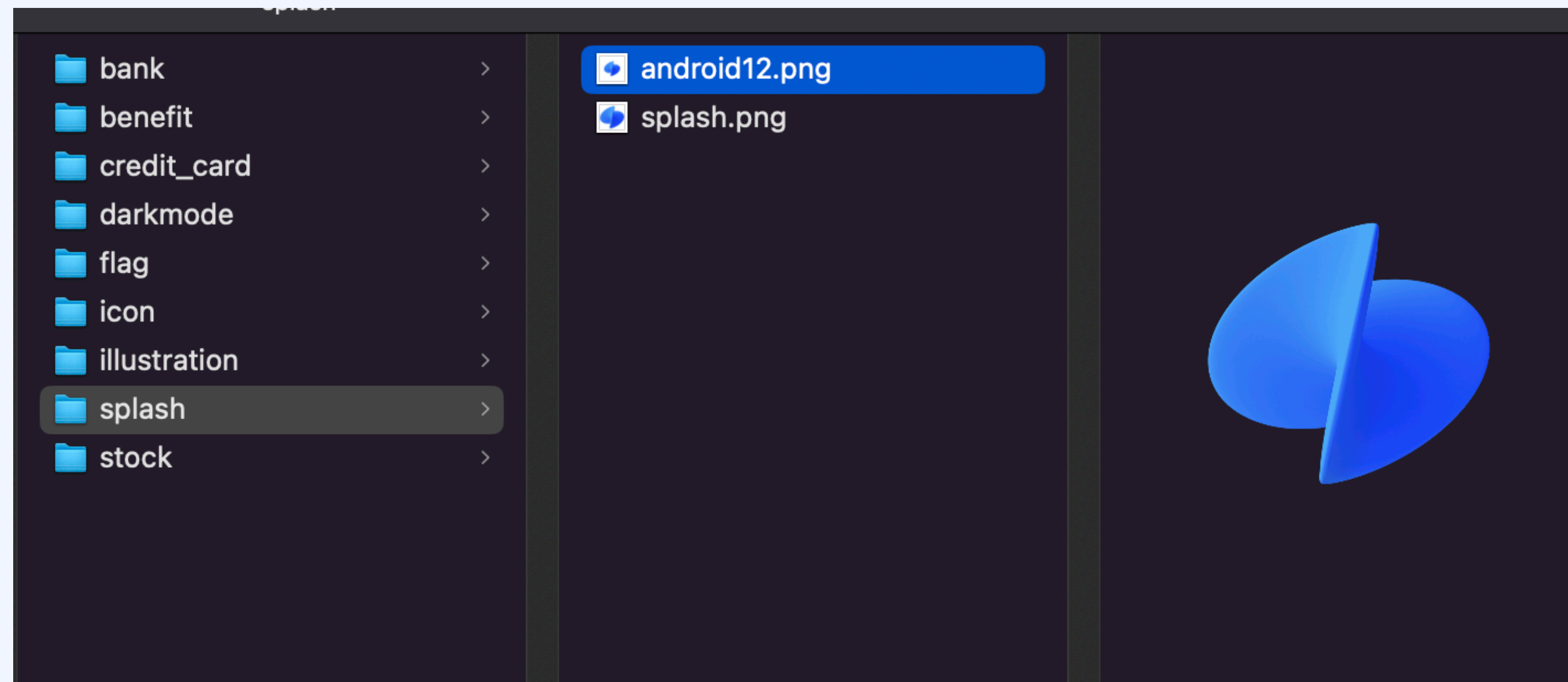
주식 검색

챕터 들으실때 참고사항

1. 직접 따라하실 필요는 없어요.
2. 공유드리는 소스가 정답은 아닙니다.
3. 디펜던시가 있기 때문에, 다른 프로젝트에서 쓰실땐 패키지/소스도 같이 가져가셔야해요.
4. 제가 사용하는 파일 네이밍 규칙이 있습니다. (뒤에 설명)

Icon 준비물 링크

https://github.com/BansookNam/Part3_FastCampus/raw/main/ch02_ttoss/image_resources.zip



추천하는 파일 네이밍 규칙

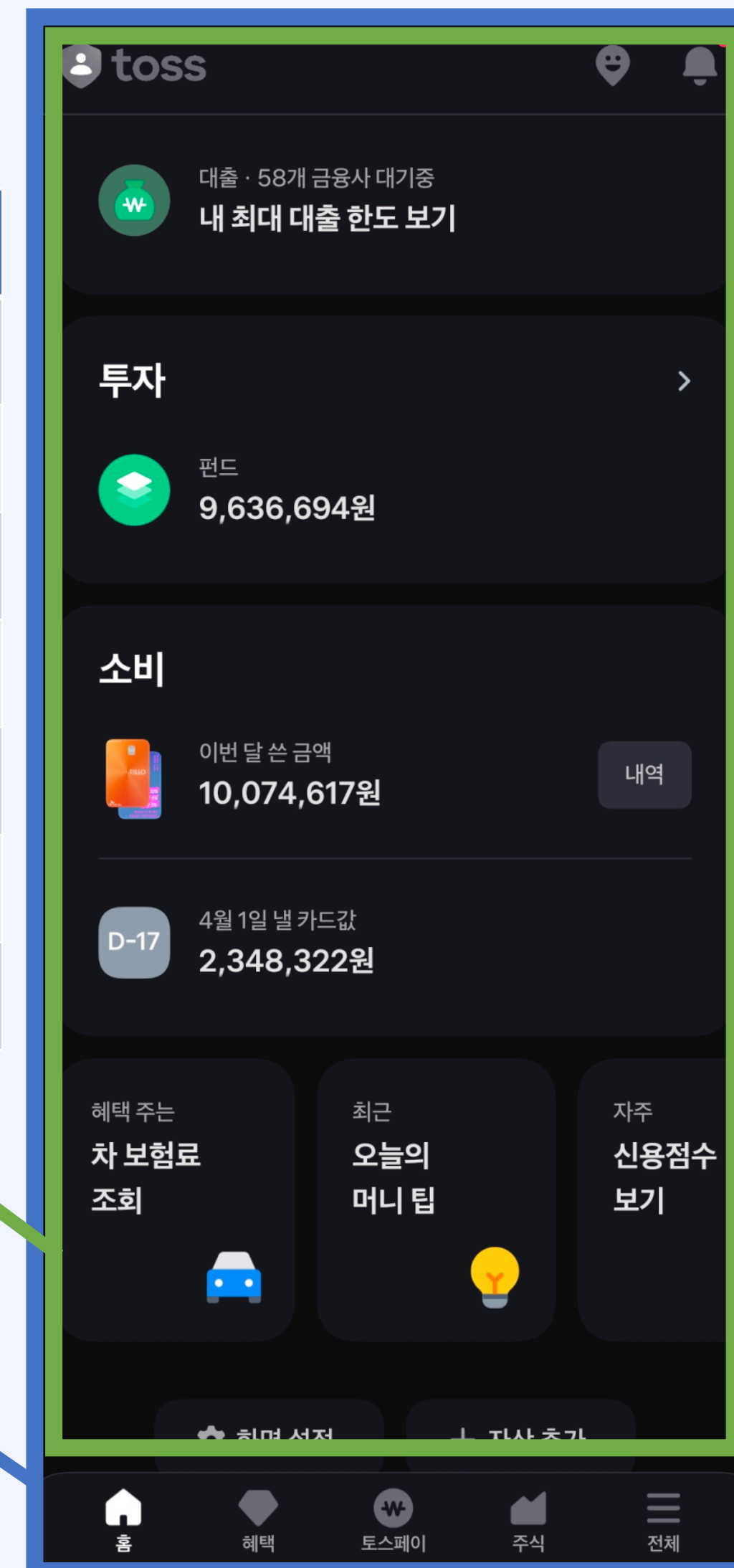
Object	File name	Description
Widget	w_{name}.dart	위젯
Screen	s_{name}.dart	전체 디바이스를 덮는 화면
Fragment	f_{name}.dart	Screen 내부에 일부로 존재하는 큰 화면 Widget
Dialog	d_{name}.dart	Dialog 혹은 Bottom Sheet
Value Object	vo_{name}.dart	UI에서 사용하는 객체
Data Transfer Object	dto_{name}.dart	통신이나 데이터 저장에 사용되는 객체
나머지	소문자,숫자, _조합	공식 가이드

장점:

- 파일 이름이 짧아진다.
- 해당 파일이 어떤 UI 역할을 하는지 코드를 안봐도 이해가 가능.
(간혹 애매한 경우 예) vo_banner.dart, w_banner.dart
- IDE(안드로이드 스튜디오, VsCode)에서 파일 정리가 깔끔하게 보임

Fragment

Screen



실습 시작