

Flutterでフォルダブル対応をしよう！

自己紹介

DEBUG



大阪成蹊大学 データサイエンス学部 B2
ぽちぽちのつどい/Ale Engineer

ここ1年半くらいは主にFlutterで開発
モバイルアプリ開発にのめり込んでしまったただのスマホオタク

DroidKaigi2025に参加した時に大画面対応のセッションを見てFlutterでもやってみるかとなりました

1. 大画面, フォルダブルについて

Android16でアスペクト比が無視されてしまう

Android XRの登場

フォルダブルスマホの普及

我々が意図していないタイミングでのレイアウト崩れも！

2. Flutterで対応してみる

DEBUG

今回作成したのは三画面のアプリ

3画面のうち二画面を大画面対応していく

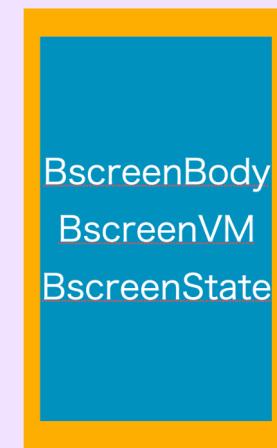
bodyプロパティの中全体をコンポーネント化

ViewModelやStateは普段通り実装する

AScreen



BScreen



```
saved
└ components
    └ saved_screen_body.dart
    └ saved_screen_tile.dart
> view_model
    └ saved_adaptive_screen.dart
    └ saved_screen.dart
        body: SavedScreenBody(),
); // Scaffold
```

2. Flutterで対応してみる

フォルダブルスマホで表示したいFoldableScreenを実装する

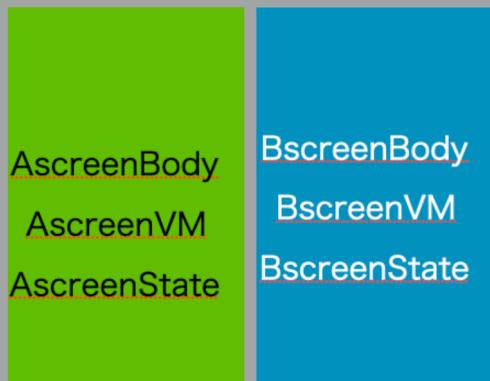
FoldableScreenで先ほど定義したAscreenBodyとBscreenBodyを呼び出す

既存の画面やVMを再利用することができるので工数を削減できる

画面サイズ判定のProviderをwatchするConsumerWidgetを定義してこのwidgetに遷移するようにrouterを定義

この構成だとMVVM + Repositoryパターンを逸脱せず実装できる

→ コンポーネントとVMが1対1で新しい画面でラップしなおしただけと解釈できる



```
@riverpod
class DeviceWidth extends _$DeviceWidth {
  @override
  bool build() {
    return false;
  }

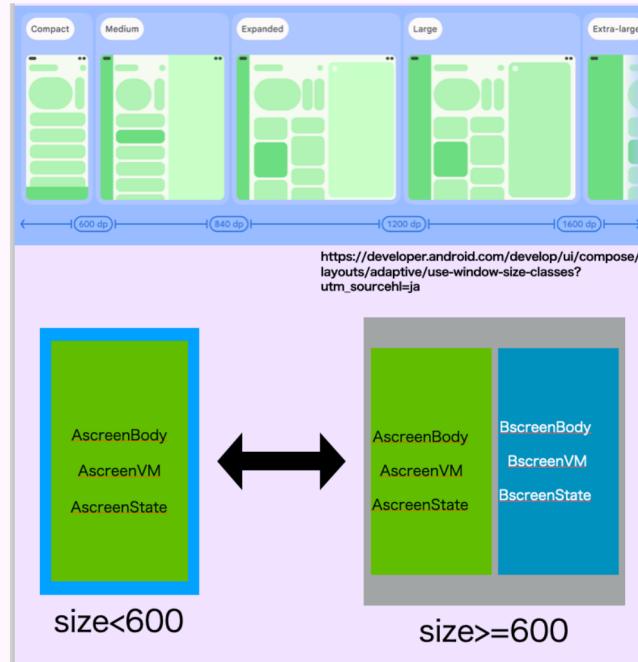
  void updateScreen(double width) {
    state = width >= 600;
  }
}
```

2. Flutterで対応してみる

画面を切り替えるために画面サイズを判定するためのProviderを定義する

切り替えの参考画面サイズはGoogleが提唱している600px以上を大画面とする

また横向きやさらに大きいタブレットなどで対応する場合横は840px以上とする



```
@riverpod
class DeviceWidth extends _$DeviceWidth {
  @override
  bool build() {
    return false;
  }

  void updateScreen(double width) {
    state = width >= 600;
  }

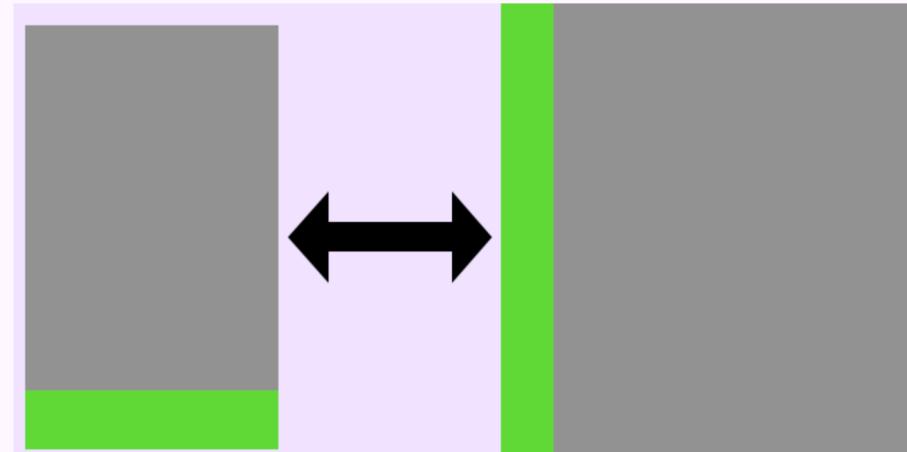
  void updateBottomNavigation(double width) {
    state = width >= 840;
  }
}
```

2. Flutterで対応してみる

DEBUG

Providerが定義できればBottomNavigationをNavigationRailにする

Googleは640px以上の大画面アプリではNavigationRailを推奨している



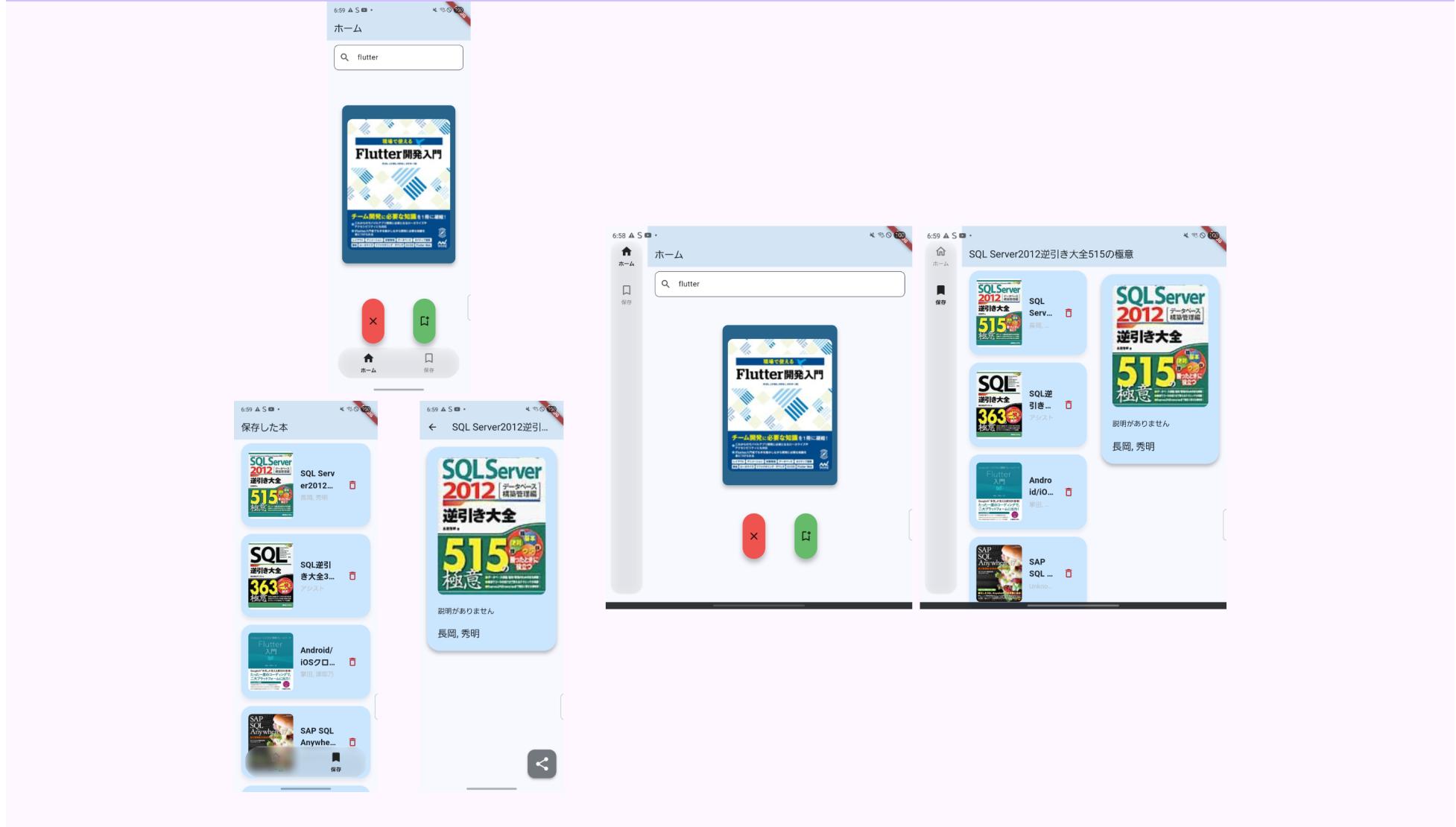
3. アプリにくみこんでみた

DEBUG

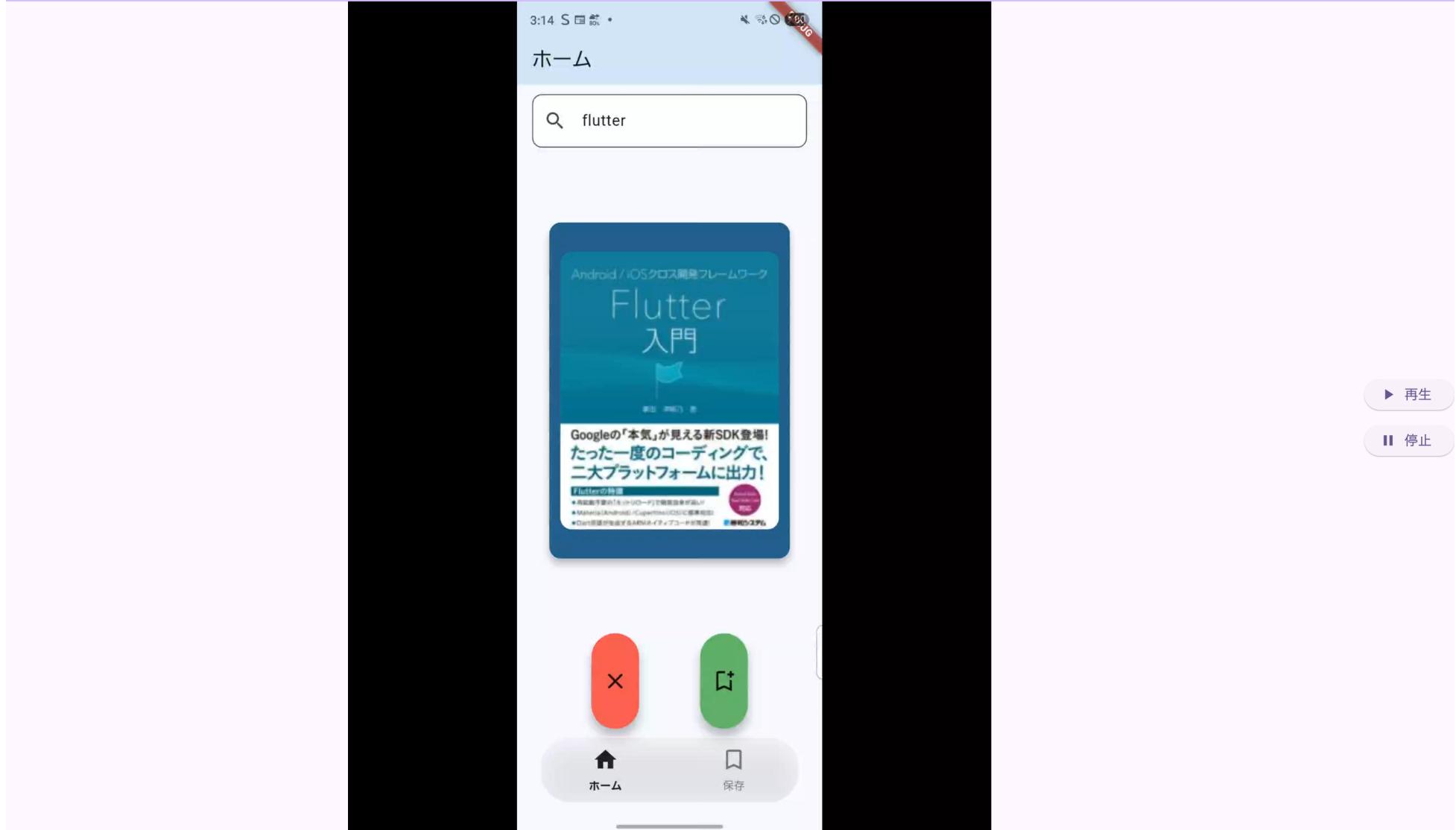
DEMO

3. アプリにくみこんでみた

DEBUG



3. アプリにくみこんでみた



4. 感想,まとめ

- 今あるコンポーネントやVMを再利用できるので工数がそこまでかからず実装できる
- AppBar共通化したかったのでこのような実装になったがScaffoldごとよびだして並べる実装だともっと楽にできると思います
- 全部の画面をやるというよりチャット画面や設定画面など一部の画面を対応させるのが良さそう
- Androidだけじゃなくて2026年後半にはAppleもフォルダブルを出すという噂もある