

Syllabus 2021

# FLUTTER

SDK de código fuente abierto

```
new Container(), // TextStyle, Text
(widget.hasSlider) ?
  new Slider(
    value : sliderValue < widget.minSliderVal ? widget.minSlider
    activeColor: Colors.red,
    inactiveColor: Colors.blueGrey,
    divisions: widget.maxSliderVal.ceil(),
    onChanged: (double val) {
      setState(() {
        sliderValue = val.toDouble();
      });
      widget.onSliderValueChange(val.floorToDouble());
    },
    min : widget.minSliderVal,
    max : widget.maxSliderVal,
  ) // Slider
: new Container(),
), // Column
onPressed: () {
  widget.onTap(widget.text),
},
textColor: Colors.white,
color : [widget.value == widget.minSliderVal ? Color.fromARGB(255, 0, 93, 1.0)
padding: EdgeInsets.all(20.0),
], // FlatButton
//width: 180.0,
//height: widget.widgetHeight,
//
//
); // Expanded
```



## INFORMACIÓN GENERAL

Flutter es la herramienta multiplataforma utilizada por Google y por desarrolladores de todo el mundo para ofrecer aplicaciones nativas en iOS y Android.

Es la de mayor tendencia actualmente, muchas empresas de prestigio como "Alibaba" (comercio online más grande del mundo) desarrolla sus aplicaciones móviles usando esta herramienta.

Por esta razón llegamos a los interesados con un curso completo que ofrece desde el inicio de conceptos básicos del lenguaje Dart y uso de interfaces como el Botón y campos de texto, hasta la conexión a base de datos e integración con servidores usando sus servicios web.

## VENTAJAS:

El instructor compartirá toda su experiencia como profesional en su área de especialidad. Lo cual, permitirá que te lleves la información actual en el que se desarrolla también laboralmente.

Soporte directo con el instructor durante el curso y posterior durante el desarrollo de tu primer proyecto.

Durante el curso verás muchos ejemplos prácticos y durante el curso se desarrollará un proyecto modelo de aplicación móvil de acuerdo a los alcances del nivel tanto inicial-intermedio como Avanzado.

## ¿QUÉ VOY A LOGRAR AL FINALIZAR EL CURSO?

Dominar Flutter tanto en su flujo de desarrollo como el lenguaje Dart.

Realizar despliegues en el PlayStore (de google) como en Apple Store.

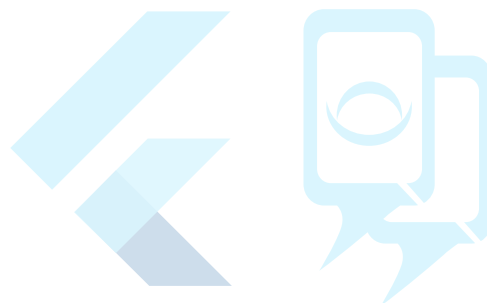
Dominar Widgets mas usados y de nivel avanzado para crear aplicaciones Flutter.

Ser un especialista en desarrollo de aplicaciones con Flutter.

## INSTRUCTOR:



**Gustavo Quino Crispín**  
*Analista Senior & Flutter Developer*



### BIENVENIDA E INTRODUCCIÓN AL CURSO

Conceptos fundamentales.

Instalaciones y configuraciones básicas (Windows e iOS)

Dart y Flutter

### INTRODUCCIÓN A DART

Introducción a Dart

¿Por qué Dart?

Tipo de datos (Numéricos, Strings, Booleanos, condiciones, Lista, Map)

Funciones en Dart

Clases en Dart

Constructores

Getters y Setters

Futures

Async - Await

### INTRODUCCIÓN A FLUTTER

Conceptos fundamentales de Flutter

Árbol de Widgets

Estructura de un proyecto en Flutter

### PRIMERA APLICACIÓN

Aplicación de contador y hola mundo

Hot reload, Hot restart y Full restart

Nuestros primeros Widgets (Scaffold, AppBar, Columnas, Estilos, Etc.)

Creando la estructura de un proyecto Flutter

Widgets con estado y sin estado (StatelessWidget y StatefulWidget)

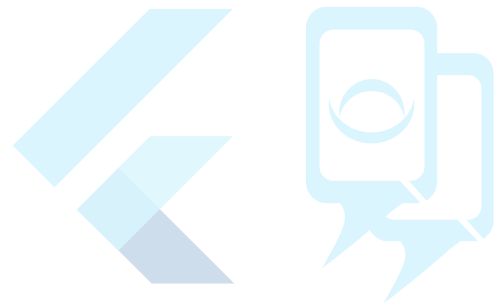
Creando más funcionalidades en nuestro contador

Resumen

### COMPONENTES DE FLUTTER

Inicio de proyecto - Componentes

Listview - Mostrar una lista de elementos



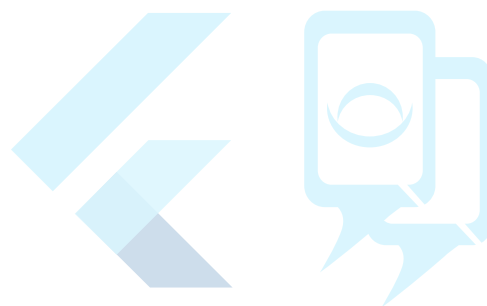
Crear ListTile a partir de una lista estática  
Leer un archivo JSON para construir una lista de menú  
Future Builder  
Navegación de pantallas - rutas  
Widget - Card  
Widget - Image y FadeIn image  
Personalizando el estilo de cards  
Widget - Alert  
Widget - Circle Avatar  
Container y AnimatedContainer  
Input fields  
Email y Password fields  
Datepicker  
Dropdown y DropdownMenu  
Slider  
CheckBox y Switches  
Infinite Scroll.  
Pull to refresh.  
Resumen

## DISEÑOS EN FLUTTER

Explicación de diseños en Flutter  
Navegación y pase de datos entre pantallas  
Reto 1 - Diseño básico en Flutter  
Reto 2 - Diseño intermedio en Flutter  
Aplicando UI a nuestros diseños (Gradientes, Animaciones, BottomNavigationBar, Drawer, etc)  
Resumen

## PERSISTENCIA DE DATOS CON FLUTTER Y SQLITE

Conceptos fundamentales  
Inicio de configuración de SQLite



## INICIAL - INTERMEDIO

## TEMARIO

Bases de sqlite e integrar a proyecto flutter, modelo de datos y CRUD

Integración de packages en proyecto

Resumen

### BONUS (OPCIONAL)

Mapas google

Crear aplicación de películas (Consumo de servicios HTTP API REST)

## AVANZADO

## TEMARIO

### PATRONES DE DESARROLLO

Uso de manejadores de estado:

SetState

GetX

### GETX

Introducción a Getx

Primeros pasos con Getx

Ciclo de vida de un GetxController

Actualizando vistas mediante IDs

Pasar datos de una pantalla a otra

Estados Globales

Reactivos u Observables con Getx

Implementando patrón para desarrollar proyectos con Getx

### APLICANDO GETX EN UN PROYECTO REAL

Detalle del proyecto

Desarrollo de UI del proyecto aplicando los widgets vistos en el curso básico - intermedio y más (Pantallas: Auth, Dashboard, Detalle, Perfil e Historial)

Dibujando con CustomPainter

Aplicando animaciones (Hero, Animatedcontainer, Tween Animations, etc)

Consumos de servicios API REST



JWT para manejo de sesión.

Uso de package flutter storage para persistir datos de sesión

Resumen

### PROYECTO

El proyecto que desarrollaremos para la sección de getx será un buscador y reserva de departamentos tipo Airbnb.

### USANDO SOCKET.IO

Crear una aplicación de chat tipo whatsapp aplicando socket.io

### BONUS (OPCIONAL)

Auth con Firebase + CRUD

Publicar app en (PlayStore & AppStore)

Repaso y reforzamiento

**Información sobre las Sesiones Bonus:** Los bonus son metas a cumplir de acuerdo al avance del curso y en caso no se logre dictar se entregará un video y material.

