

Table des matières

I. Context de la formation	2
II. Pourquoi apprendre Flutter aujourd'hui ?	2
III. Objectifs et prérequis de la formation	2
1. Objectifs	2
2. Prérequis	2
IV. Résultats attendus	2
V. Présentation des modules	3
VI. Volumes horaires	3
VII. Plan de formation	3
VIII. Méthodologie	4



I. Context de la formation

Flutter est un framework open-source de développement d'applications mobiles, créé par Google. Il permet aux développeurs de créer des applications iOS et Android à partir d'une seule base de code, ce qui réduit le temps de développement et les coûts associés.

Dans cette formation, vous allez apprendre les bases de Flutter, notamment la syntaxe de base de Dart, les widgets et la conception d'interfaces utilisateur d'une application avec Flutter. Cette formation est destinée aux développeurs débutants et intermédiaires qui souhaitent se familiariser avec Flutter et créer des applications mobiles multiplateformes efficacement et rapidement.

II. Pourquoi apprendre Flutter aujourd'hui ?

✧ **Entrepreneurs**

Apprendre Flutter est important pour un entrepreneur car cela peut permettre de développer des applications mobiles de haute qualité pour les plateformes iOS et Android en économisant des coûts de développement. De plus, Flutter est en demande sur le marché actuel, offrant ainsi un avantage concurrentiel aux entreprises.

✧ **Développeurs débutants et expérimentés** (à la recherche d'emploi ou de nouvelles compétences)

Apprendre Flutter est une opportunité pour les développeurs débutants d'acquérir de nouvelles compétences en développement d'applications mobiles. Pour les développeurs expérimentés, apprendre Flutter peut offrir de nouveaux défis et opportunités pour élargir leur champ de compétences et avoir de nouvelles opportunités professionnelles.

III. Objectifs et prérequis de la formation

1. Objectifs

- ✧ Comprendre les bases de Flutter
- ✧ Créer des interfaces utilisateur esthétiques
- ✧ Gérer les API et les services tiers

2. Prérequis

Avoir suivi la formation "Programmation orientée objet"

IV. Résultats attendus

- ✧ Comprendre les concepts fondamentaux de Flutter, tels que les widgets, les composants, la mise en page, la navigation et la gestion de l'état de l'application.
- ✧ Créer une application Flutter simple qui utilise des widgets de base pour afficher du texte, des images et des boutons, etc.
- ✧ Intégrer des services tiers dans l'application, tels que des API REST, des bases de données et des outils d'analyse.
- ✧ Gérer les erreurs et les exceptions pour s'assurer que l'application continue de fonctionner correctement même en cas de problèmes de connexion ou de serveur.

V. Présentation des modules

Modules	Description
Module 1 : Introduction à Flutter	Dans ce module, vous découvrirez les bases de Flutter, y compris l'installation et la configuration de Flutter, la compréhension de la syntaxe de base de Dart, la création de votre première application Flutter et l'exécution de l'application sur un émulateur ou un appareil physique.
Module 2 : Les bases de Flutter	Dans ce module, vous apprendrez les différents types de widgets disponibles dans Flutter, comment les utiliser pour créer des interfaces utilisateur expressives et fluides, ainsi que les techniques pour personnaliser et styliser les widgets.
Module 3 : Conception d'interfaces utilisateur dans Flutter	Dans ce module, vous apprendrez les différents types de widgets disponibles dans Flutter, comment les utiliser pour créer des interfaces utilisateur expressives et fluides, ainsi que les techniques pour personnaliser et styliser les widgets.
Module 4 : Gestion des données dans Flutter	Dans ce module, vous apprendrez à gérer les données dans Flutter en utilisant des modèles de conception courants tels que MVC, à accéder aux données à partir de différentes sources telles que des API REST, des bases de données et des fichiers, et à les afficher dans l'interface utilisateur de l'application.

VI. Volumes horaires

Modules	Volumes horaire
Module 1 : Introduction à Flutter	2 heures
Module 2 : Les bases de Flutter	4 heures
Module 3 : Conception d'interfaces utilisateur avec Flutter	10 heures
Module 4 : Gestion des données avec Flutter	10 heures
Total	26 heures

VII. Plan de formation

- ✧ **Module 1.** Introduction à Flutter
- Qu'est-ce que Flutter ?
 - Pourquoi utiliser Flutter ?
 - Installation de Flutter

- ✧ **Module 2.** Les bases de Flutter
 - Syntaxe de base de Dart
 - Widgets
 - Stateful vs Stateless Widgets
 - Navigation
- ✧ **Module 3.** Conception d'interfaces utilisateur avec Flutter
 - Création de mises en page (layouts)
 - Ajout de polices, d'icônes et de couleurs personnalisées
- ✧ **Module 4.** Gestion des données avec Flutter
 - Intégration de données à partir d'API REST
 - Utilisation de packages de gestion de l'état (state management)
- ✧ **Conclusion et ressources supplémentaires**
 - Récapitulation des concepts clés de Flutter
 - Ressources supplémentaires pour continuer à apprendre et développer avec Flutter

VIII. Méthodologie

Tout au long de cette formation, nous vous guiderons à travers chaque étape de la formation avec des exemples pratiques et des exercices pour vous permettre de développer des compétences solides en développement mobile avec Flutter. À la fin de la formation, vous serez en mesure de créer des applications mobiles multiplateformes à partir d'une seule base de code, de concevoir des interfaces utilisateur fluides et expressives.

