

Assets Kullanımı

1. Emülatörünüzü hazır hale getirin ve vs code ile Appbar'ı ve sayfa ortasında bir yazı olan yeni bir uygulama oluşturacak kodları yazın.



Flutter uygulamaları kodların yanında UI için oldukça faydalı kaynakları da (Assets-varlıklar) içermektedir. Bu kaynaklar uygulamayla birlikte paketlenen ve devreye alınan, çalışma zamanında ise erişilebilen dosyalardır. Yaygın kullanılan varlık türleri arasında **statik veri dosyaları** (örneğin JSON dosyaları), **yapılandırma dosyaları**, **simgeler**, **fontlar ve resimler** (JPEG, WebP, GIF, PNG, BMP ve WBMP) bulunur.

2. Assets olarak kullanacağımız font için google fonts (<https://fonts.google.com/>) sayfasına gidin ve ücretsiz olan bu fontlardan dilediğinizi bilgisayarınıza indirin.

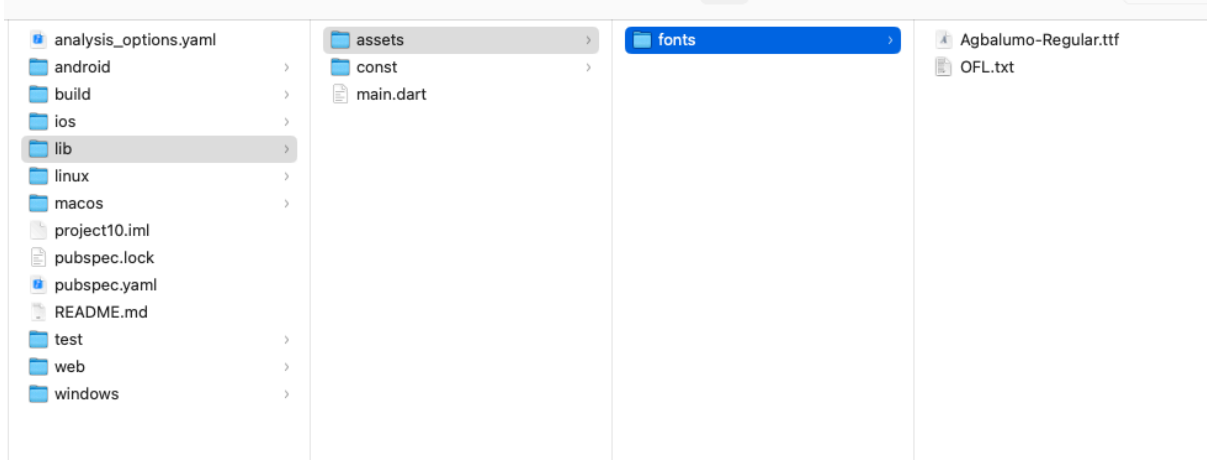


Agbalumo

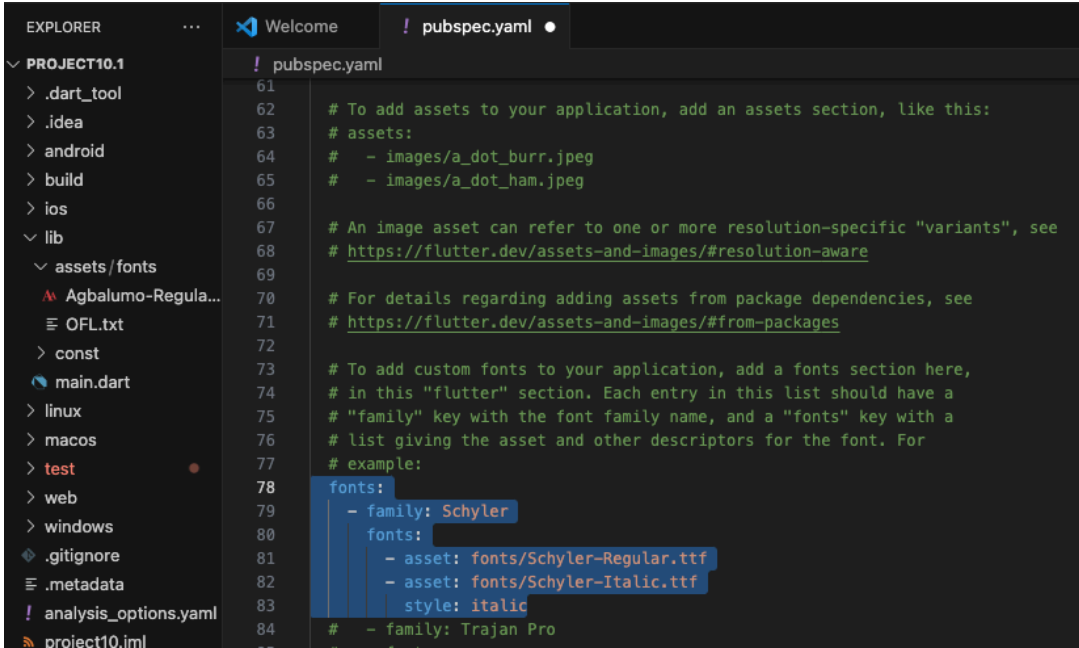
Designed by Raphael Alegbeleye, Sorkin Type, Eben Sorkin

***Whereas disregard and contempt for human rights
have resulted***

- İndirdiğimiz fontları projemize dahil edebilmek için projemizin bulunduğu dizine gidelim ve lib klasörü içerisinde **assets** adında yeni bir klasör oluşturalım. Bir çok asset türü bu klasörde barınacağından bu klasöründe içerisine **fonts** isminde yeni bir klasör oluşturalım ve zip dosyasından çıkardığımız font dosyalarını buraya atalım. **İşletim sisteminiz font kurulumu** gerektiriyorsa (macos kullanıcıları) font dosyasını çalıştırın ve bu işlemi install diyerek gerçekleştirin.



- Fontları projemize dahil etmenin ikinci aşamasında **pubspec.yaml** dosyası üzerinde yapacağımız değişiklikler bulunuyor. Bu nedenle bu dosyayı açın ve ardından assets başlığı altında bulunan örnek font satırlarına gidin. Örnek iki font ailesinin ilkinin seçerek ve **CTRL+K** ve **CTRL+U** tuşlarına ard arda basarak bu kodları yorum satırı olmaktan çıkarın.



5. Bu örnek kodu artık kendi fontlarımız için kullanabiliriz. Bunun için **gereksiz satırları silin, font ailesine istediğiniz ismi verin ve font yolunu** olması gerektiği gibi verip pubspec.yaml dosyasını **CTRL+S** yardımıyla kaydedin.

```
78 fonts:
79   - family: Agbaluma
80     fonts:
81       - asset: lib/assets/fonts/Agbaluma-Regular.ttf
82       # - family: Trajan Pro
```

6. Main.dart dosyasına gelin TextStyle widget'ı içerisinde fontFamily özelliğini kullanarak yeni eklemiş olduğunuz font assetini projenizin bu bölümünde bulunan yazılarınıza ekleyin.

```
40 Text("Kez Butona Bastınız",
41     style: TextStyle(
42       fontFamily: "Agbaluma",
```

7. Kullandığımız bu font'u tüm tasarımıma uygulamak için yapmamız gereken ise onu **tema datası** olarak tanımlamak. Bunun için **MaterialApp widget'ına** gidin, **theme özelliğini** kullanarak yeni bir **ThemeData widget'ı** oluşturun ardından **fontFamily'i** bu widget içerisinde tanımlayın.

```
MaterialApp(
  theme: ThemeData(
    fontFamily: 'CustomFont',
  ),
)
```

8. Şimdi de font asset'i ekleme işlemindeki uyguladıklarımızı projemize bir **resim** eklemek için kullanalım. Bunun için öncelikle <https://picsum.photos/> adresine gidin ve bir resmi bilgisayarınıza indirin. Bu fotoğrafı **assets klasörünün** içerisine oluşturacağınız **images** klasörüne **image_1.jpg** şeklinde kaydedin. Ardından **pubspec.yaml** dosyasına gidin ve image eklemek için oluşturulmuş örnek kodları **CTRL+K** ve **CTRL+U** tuşlarına ard arda basarak yorum satırı olmaktan çıkartın. Yapmanız gereken son şey ise ilgili yolu kendi projenize göre düzenlemek.

```
63 assets:
64   - lib/assets/images/image_1.jpg
```

9. **Main.dart** proje dosyasını açın ve Column widget'ının içerisine yeni bir liste ögesi olarak Image widget'ını ekleyin. Bu widget'ın özelliklerinden biri olan image özelliği size AssetImage widget'ını kullanma yolunu açacaktır.

```
child: Column(  
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,  
  children: [  
    const Image(  
      image: AssetImage("lib/assets/images/image_1.jpg"),  
    ), // Image
```

10. Projeye başka bir resmi aynı adımları kullanarak ekleyin. Burada pubspec.yaml dosyası içerisinde bu asset'in yolunu önceki gibi verebilir ya da ilgili dizini de bir yol gibi kullanabilirsiniz.

```
assets:  
  - lib/assets/images/
```

11. Main.dart dosyasına bu yeni resmi eklediğinizde kullandığınız emülatörün ekran boyutuna bağlı olarak sığmaması durumunda hata mesajı alacaksınız. Bu durumda eklediğiniz resmin boyutlarını height özelliğini kullanarak düşürmeniz bu hatadan kurtulmanızı sağlar.

```
children: [  
  const Image(  
    height: 200,  
    image: AssetImage("lib/assets/images/image_1.jpg"),  
  ), // Image  
  const Image(  
    height: 200,  
    image: AssetImage("lib/assets/images/image_2.jpg"),  
  ), // Image
```

12. Projemizde kullanacağımız resimler kesinlikle proje klasör yapısında olmak zorunda değildir. Bunun yerine **web üzerinde** bulunan bir resmin bağlantısını projemize ekleyerek de projemize resim dahil edebiliriz. Bunun için projeye eklemek istediğiniz resmin bağlantısını kopyaladıktan sonra, **image** özelliği içerisine **NetworkImage widget'ını** kullanmanız gerekmektedir.

```
const Image(  
  height: 200,  
  image: NetworkImage(  
    "https://fastly.picsum.photos/id/77/200/200.jpg?hmac=RaFJKrixMn3dR7INSPWcmjC7HCxmggmF5mTlMpyEHsQ"),  
  ), // Image
```

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      theme: ThemeData(fontFamily: "Itim"),
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: const Text("My App"),
          centerTitle: true,
          backgroundColor: Colors.deepOrange,
        ),
        body: const Center(
          child: Column(mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center, children: [
            Image(
              image: AssetImage("lib/assets/images/image_1.jpg"),
              height: 200,
            ),
            SizedBox(
              height: 20,
            ),
            Image(
              image: NetworkImage(
                "https://fastly.picsum.photos/id/411/200/300.jpg?hmac=HAAfOgAOgDPvxb7JO5zY-aR9Q-mJoDxYkZqNpoadhbw"),
            ),
            Text(
              "Uygulamama Hoş Geldiniz",
              style: TextStyle(fontFamily: "Itim", fontSize: 30),
            ),
          ]),
        ),
      ),
    );
  }
}
```

