Урок 3. Домашнее задание

В данном домашнем задании нужно установить Flutter на компьютер и создать единый Flutter проект, который выполняет перечисленные далее требования.

# Требование 1

Приложение должно содержать две переменные окружения. Одна должна отвечать за основной цвет темы, а вторая за название главной страницы. Цвет можно указывать строкой и написать метод перевода этого цвета в класс Color. В приложении должен быть заголовок, который должен содержать название приложения, задаваемое переменной окружения, и должен быть цвета из переменной окружения.

# Требование 2

Скачать произвольный бесплатный шрифт. Сделать так, чтобы заголовок приложения был написан этим уникальным шрифтом.

# Требование 3

Добавить в папку проекта папку assets и добавить в нее несколько изображений на свой вкус. Далее подключить к приложению пакет infinite\_carousel и с помощью этого пакета реализовать карусель из картинок-ассетов.

# Требование 4

Создать несколько конфигураций запуска (например, три) в launch.json. Например, чтобы приложение можно было запустить с заголовком “Hello World!” и цвет заголовка был розовый. Проверить все конфигурации на работоспособность.

# Требование 5

Настроить статический анализатор для приложения так, чтобы можно было использовать только импорты пакетов (import ‘package:my\_app/some\_file.dart’), а относительные импорты чтобы было делать нельзя.

P.S.

Дизайн приложения, цвета, заголовки, картинки и шрифты можно использовать любые на свой вкус. Приложение должно отражать душу разработчка и вызывать желание дальше изучать Flutter 😊. Условно, приложение может выглядеть как изображение на картинке ниже.

