

# Training Flutter



# Test Awal

[https://forms.gle/uC5j27MR  
DUdomA9E9](https://forms.gle/uC5j27MRDUdomA9E9)



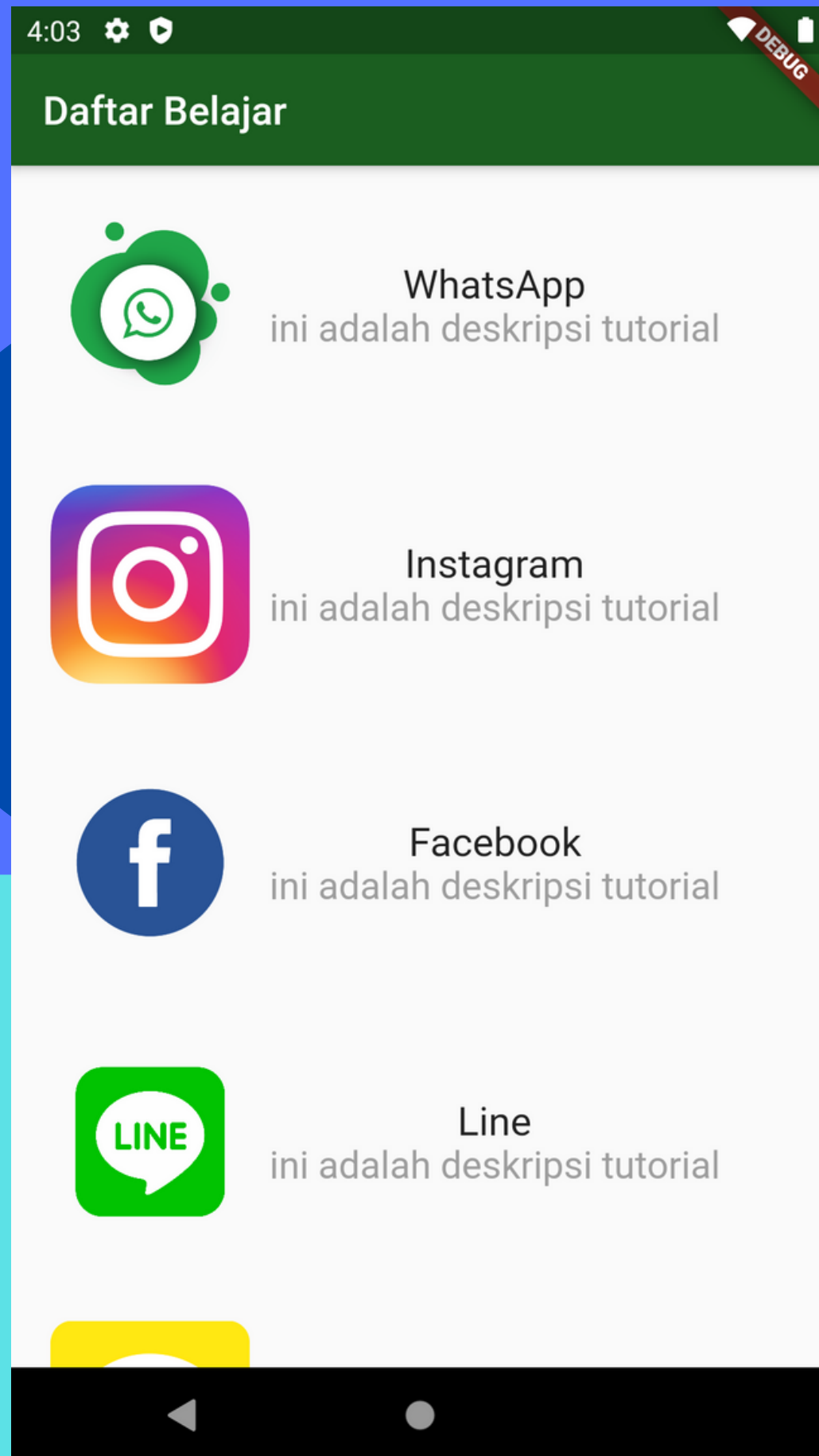
# Materi Training

## Pertemuan 2

- 01 List View
- 02 Alert Dialog dan Snackbar
- 03 Sidebar
- 04 Lifecycle dan Event Handling
- 05 Flow Control
- 06 Button
- 07 Input Text Field
- 08 Latihan



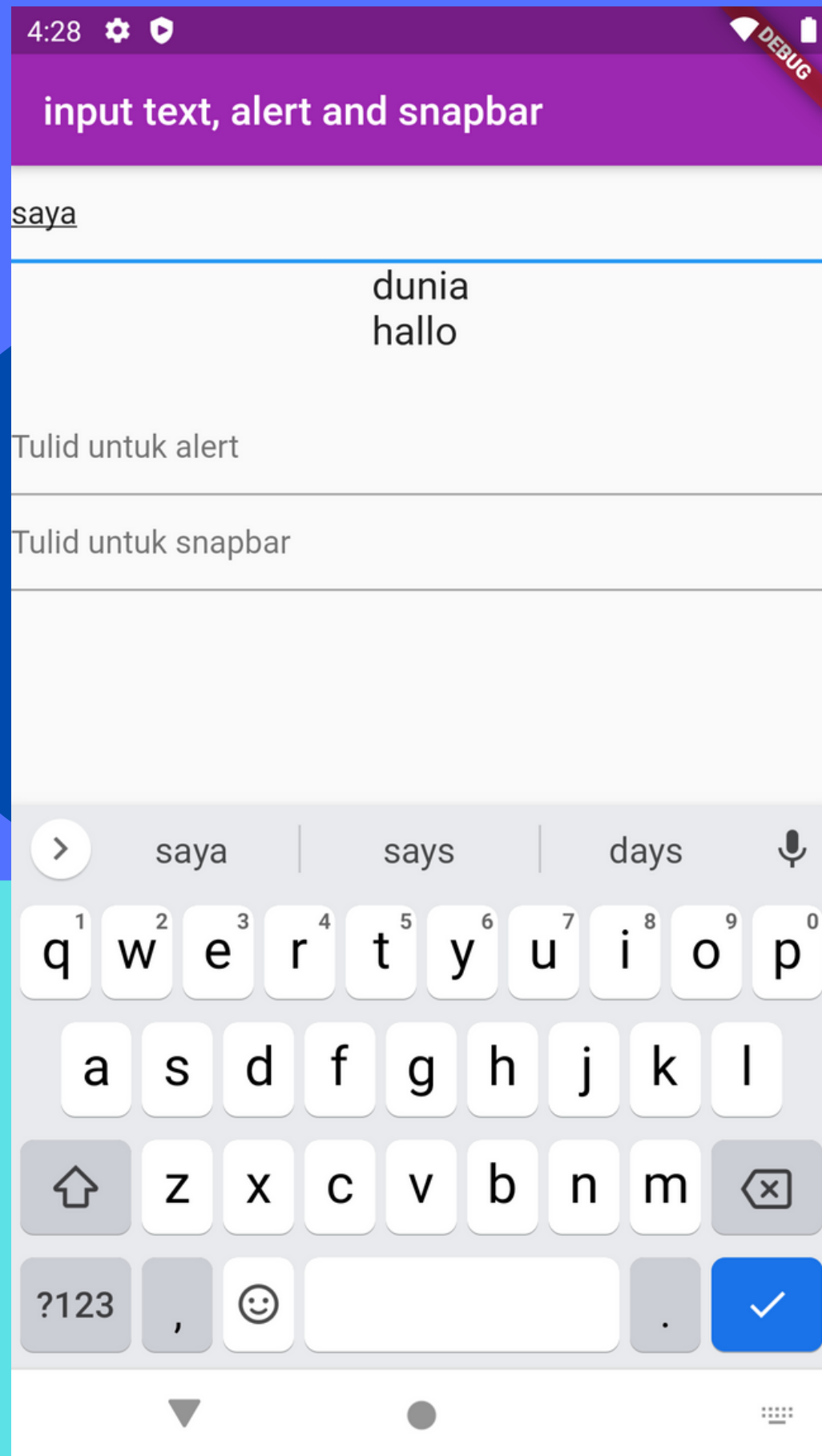
Ok..., Lets Write Code...!



# List View

## Write Code

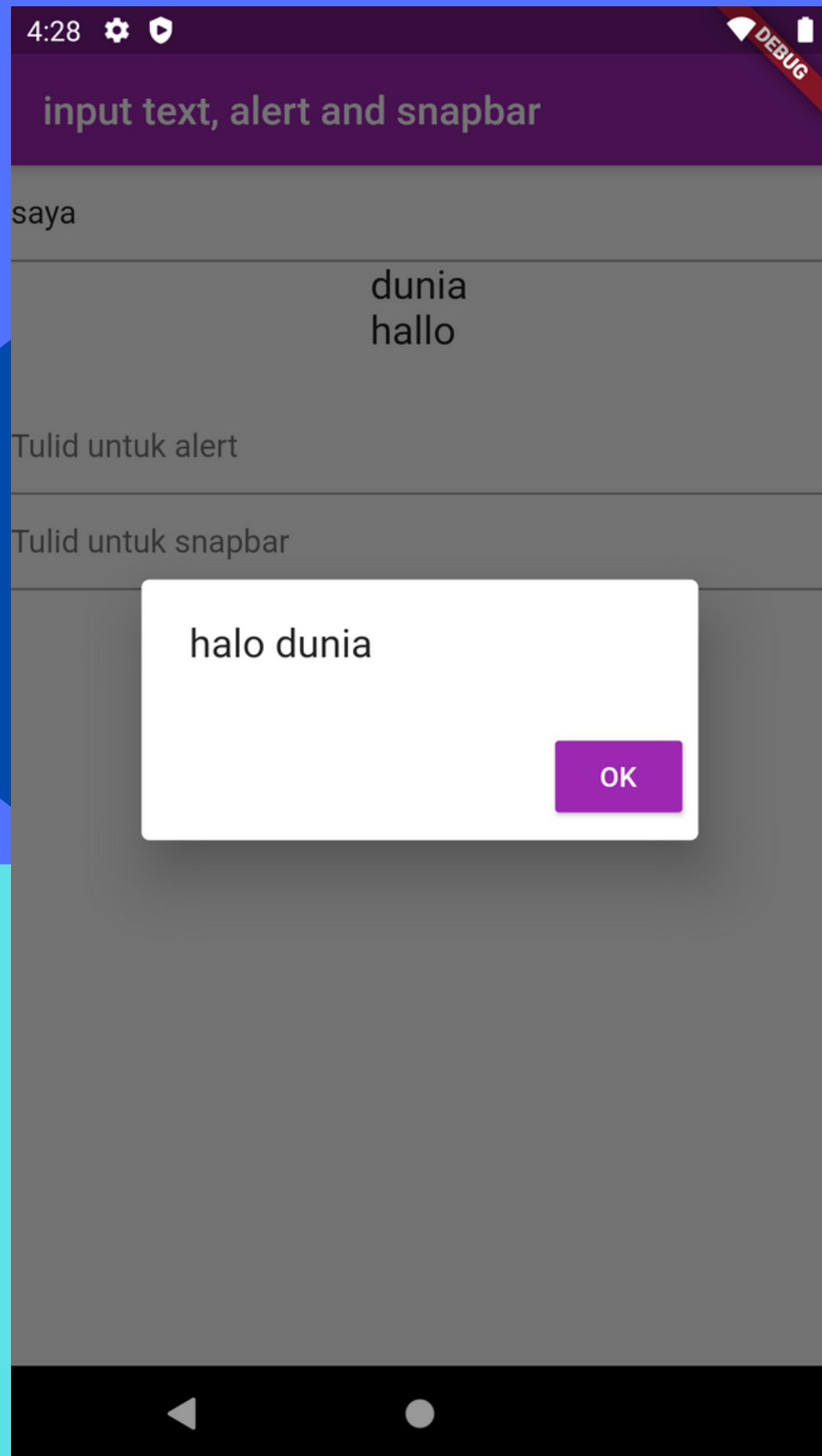
```
body: new ListView(  
  children: <Widget>[  
    new ListTutorial(  
      gambar: "url",  
      judul: "WhatsApp",  
    ),  
  ],  
)
```



# Input Text Field

## Write Code

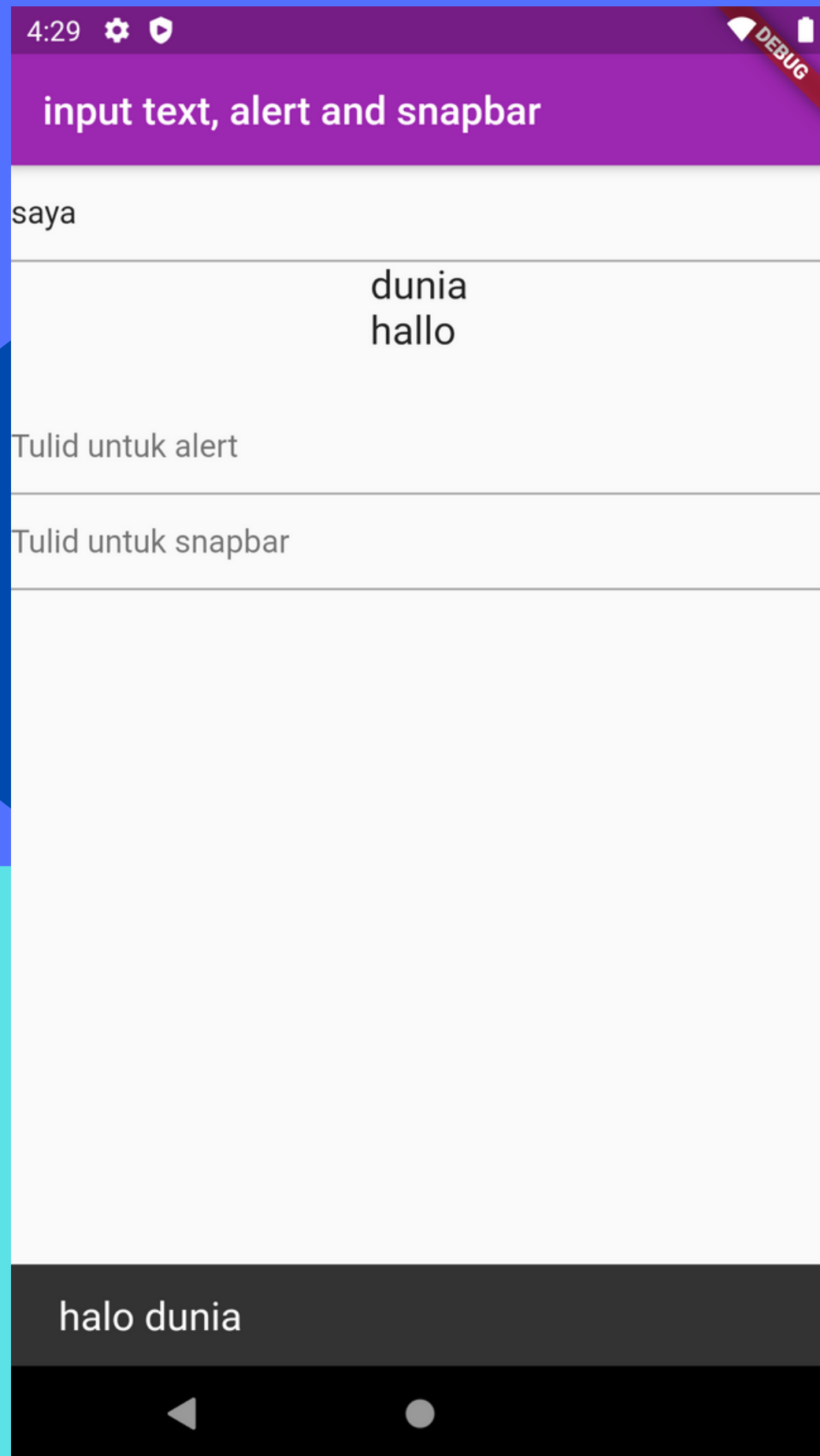
```
new TextField(  
    controller: controller,  
    decoration: new InputDecoration(  
        hintText: "Tulid disini",  
    ),  
    onSubmitted: (String str){  
        setState(() {  
            teks = str + "\n" + teks;  
            controller.text="";  
        });  
    },  
),
```



# Alert Dialog

## Write Code

```
AlertDialog alertDialog = new AlertDialog(  
    content: new Text(  
        str,  
        style: new TextStyle(fontSize: 20.0),  
    ),  
    actions: <Widget[  
        new RaisedButton(  
            color: Colors.purple,  
            child: new Text("OK"),  
            onPressed: (){  
                Navigator.pop(context);  
            },  
        ),  
    ],  
);
```

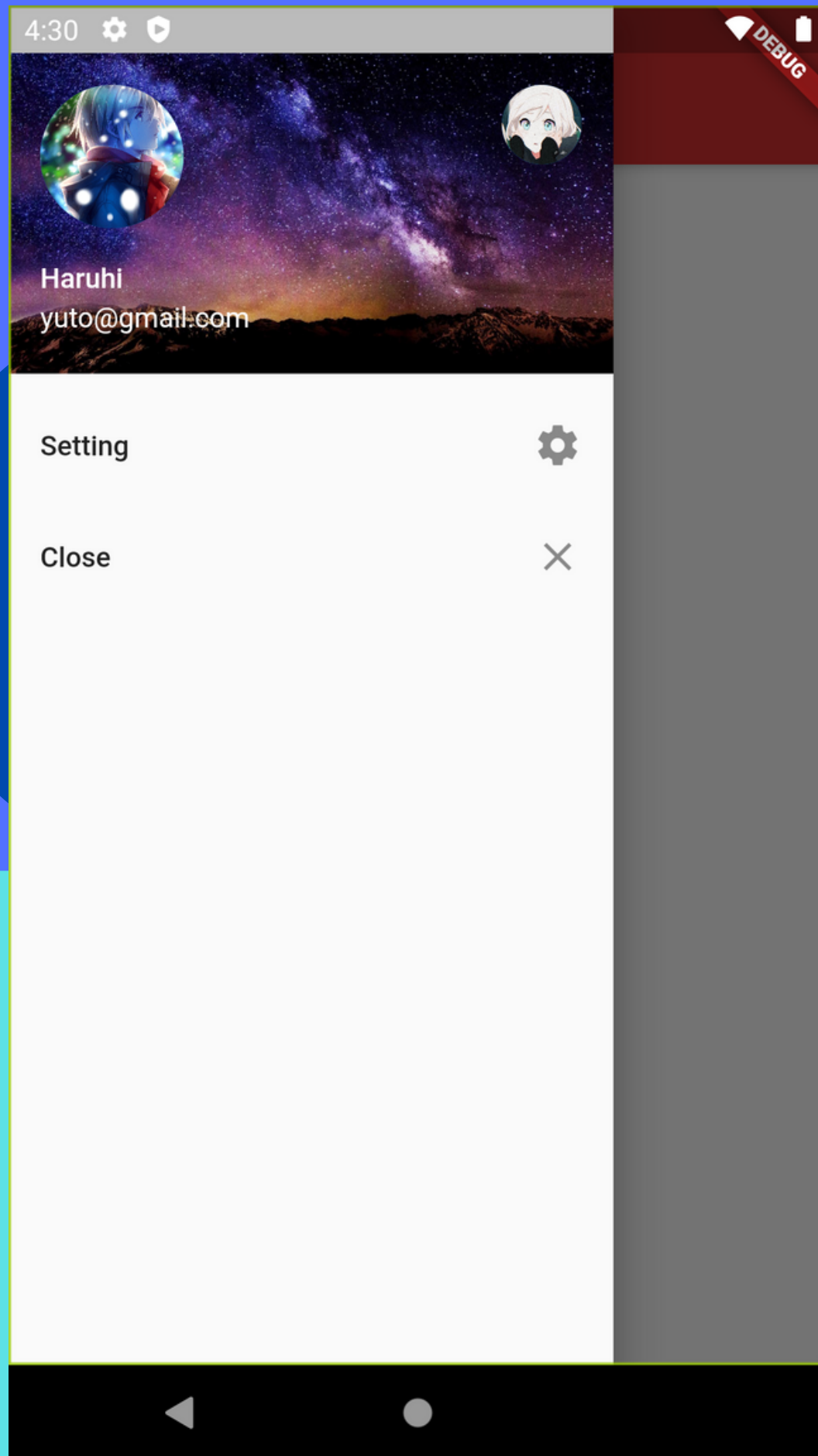


# Snackbar

## Write Code

```
void _snackbar(String str){  
    if(str.isEmpty) return;  
    _scaffoldState.currentState.  
    showSnackBar(new SnackBar(  
        content: new Text(  
            str,  
            style: new TextStyle(fontSize: 20.0),  
        ),  
        duration: new Duration(seconds: 3),  
    )  
    );  
}
```





# Side Bar

## Write Code

```
Drawer(  
  padding: EdgeInsets.zero,  
  children: <Widget>[  
    DrawerHeader(  
      child: Text('Drawer Header'),  
      decoration: BoxDecoration(  
        color: Colors.blue,  
      ),  
    ),  
  ],  
,  

```



Istirahat...!





# Lifecycle dan Event Handler

## Lifecycle

Salah satu penggunaan logic ini adalah stateful widget. widget ini bereaksi terhadap perubahan data yang ada pada screen

## Event Handler

Merupakan sebuah logic yang berjalan terhadap sebuah trigger



# Lifecycle

## Write Code

```
class MyScreen extends StatefulWidget {  
    @override _MyScreenState createState() =>  
        _MyScreenState();  
}
```

# Event Handler

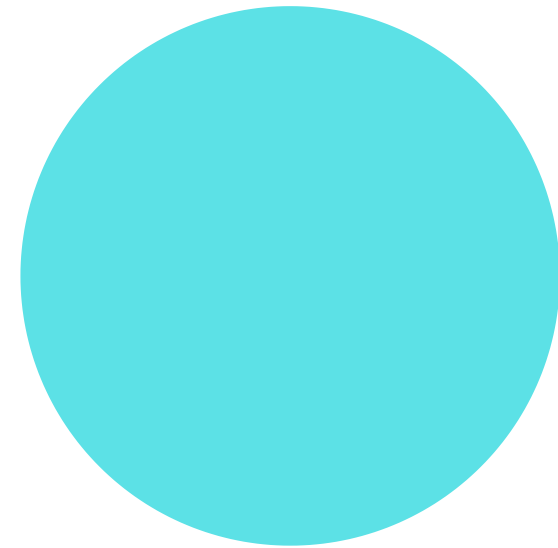
## Write Code

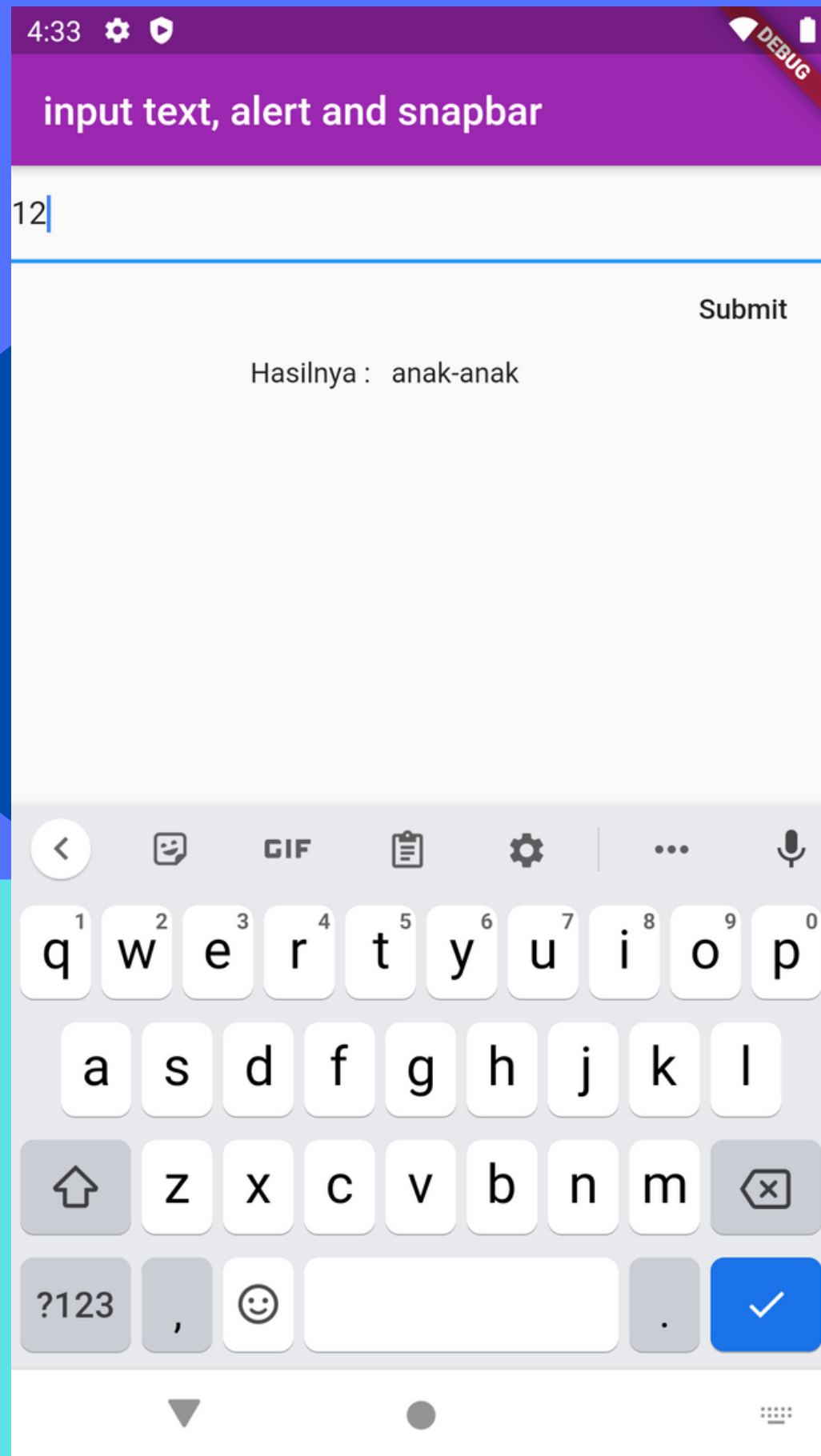
```
@override
void initState() {
    EventHandler()
        .subscribe(_onCustomEventCallback);
    super.initState();
}

RaisedButton(
    onPressed: () =>
        EventHandler().send(CustomEvent())
    )
)
```

# Flow Control

Flow control merupakan sebuah kondisi yang digunakan untuk mengatur dan menghasilkan output tertentu





# Flow Control

## Write Code

```
void umurManusia(){  
    if(teks == "12"){  
        kondisi = "anak-anak";  
    }  
    else{  
        kondisi = "masukan input umur yang benar";  
    }  
}
```

# Button

## Flat Button

Tombol datar adalah label teks yang ditampilkan pada widget Material (elevasi nol) yang bereaksi terhadap sentuhan dengan mengisinya dengan warna.

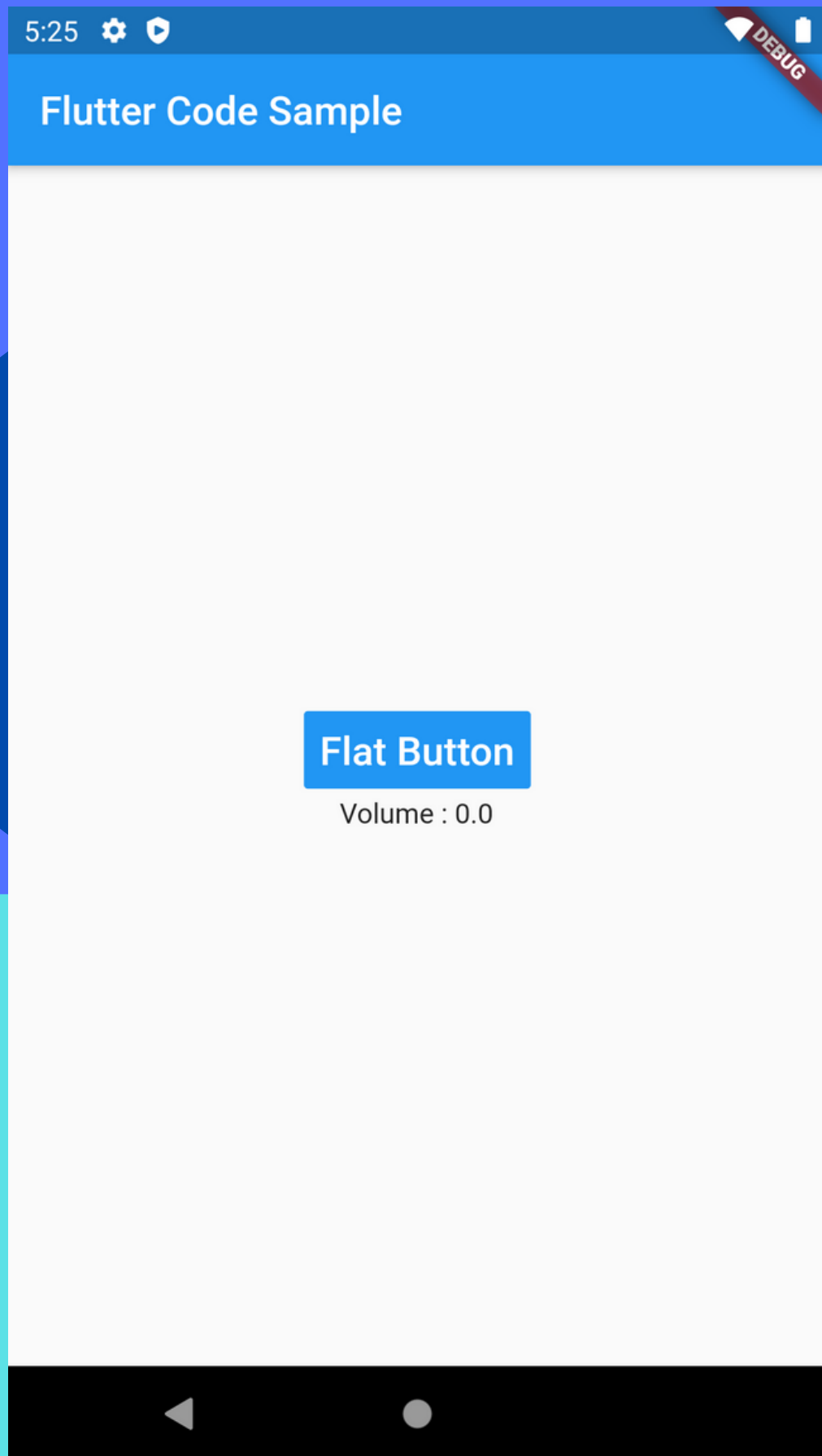
## Floating Button

Tombol tindakan mengambang adalah tombol ikon melingkar yang mengarahkan kursor ke konten untuk mempromosikan tindakan utama dalam aplikasi. Tombol aksi mengambang paling umum digunakan di bidang Scaffold floating `ActionButton`.

## Icon Button

Tombol ikon adalah gambar yang dicetak pada widget Material yang bereaksi terhadap sentuhan dengan mengisi dengan warna (tinta).

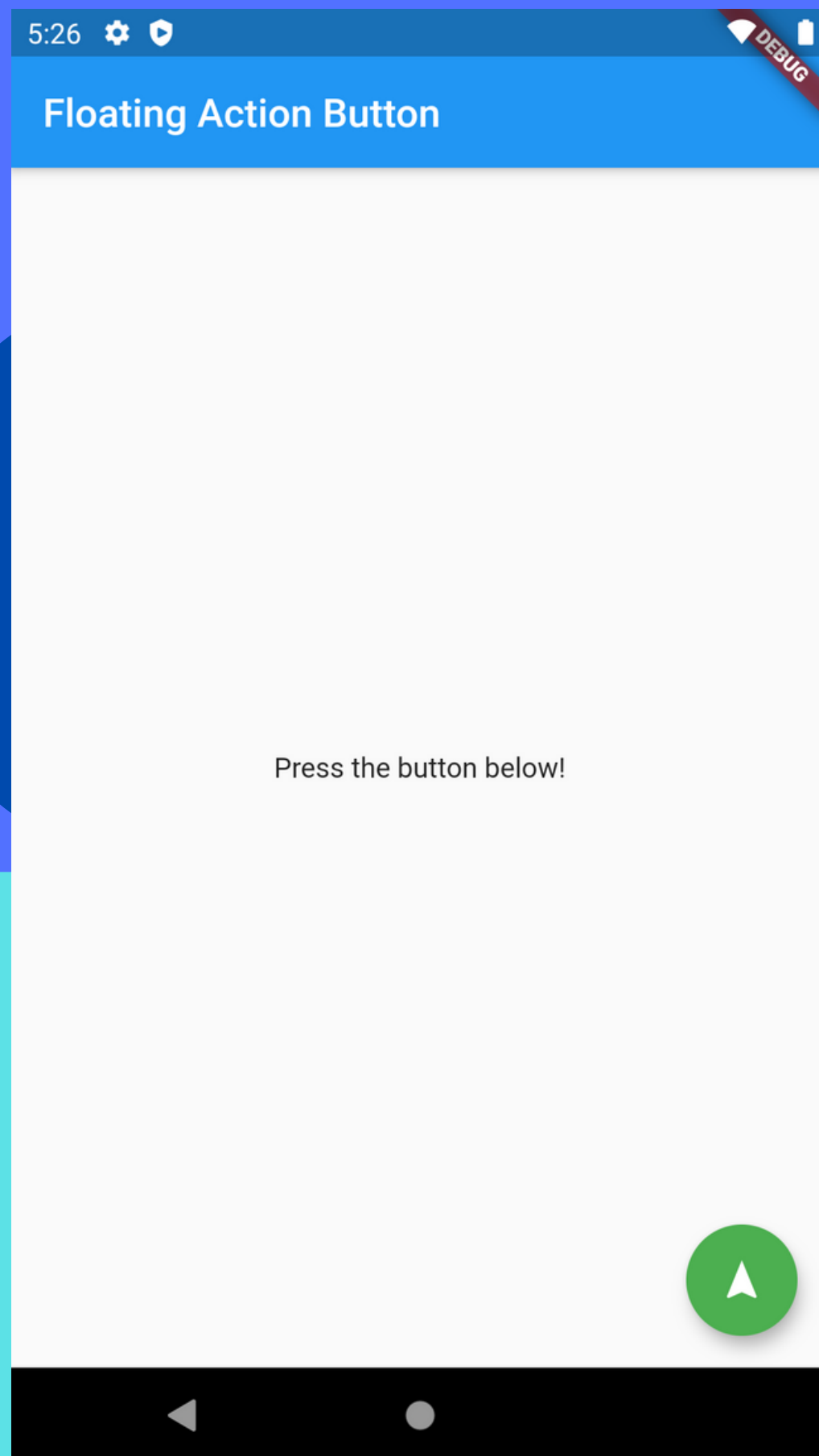




# Flat Button

## Write Code

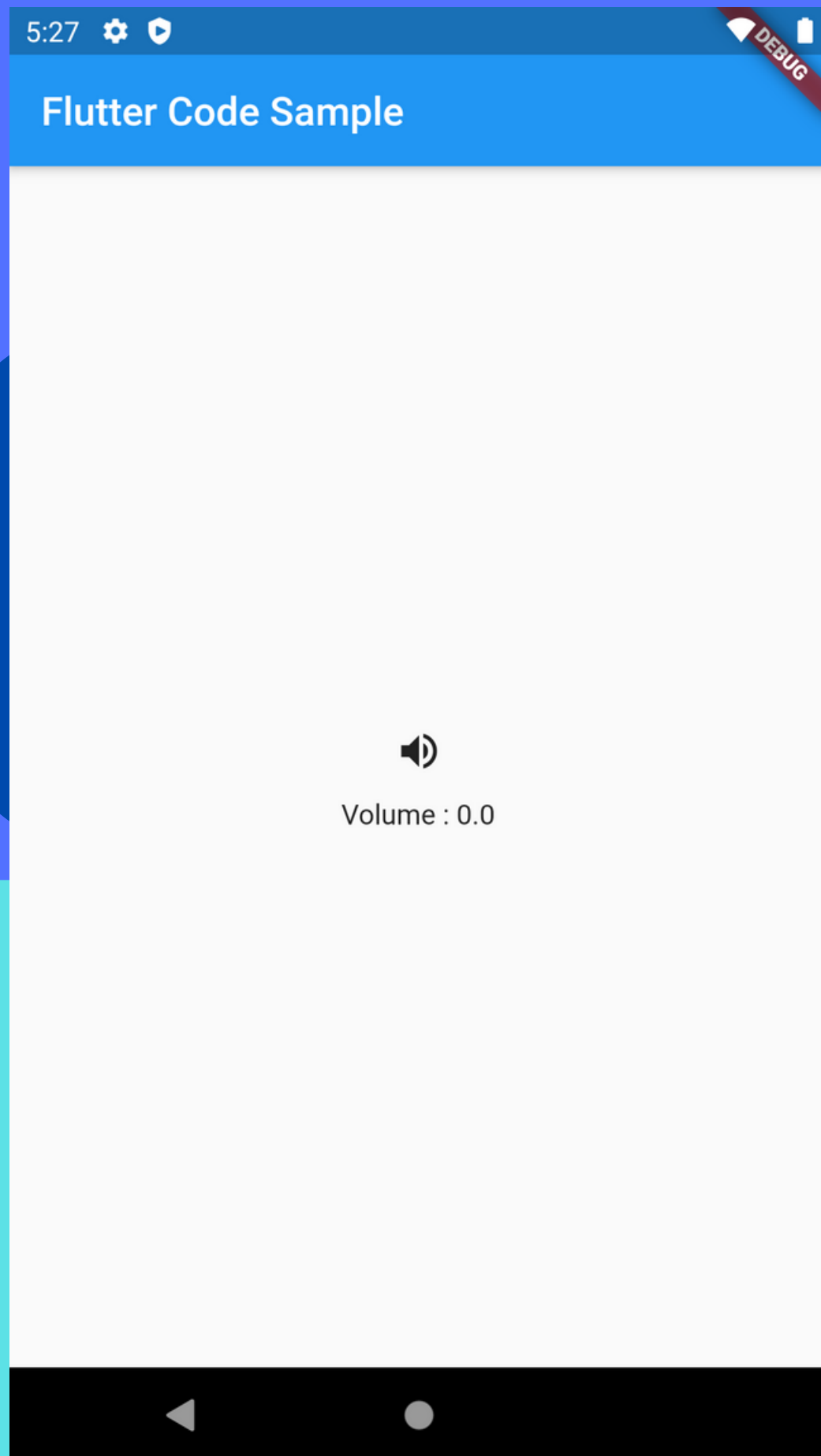
```
FlatButton(  
  color: Colors.blue,  
  textColor: Colors.white,  
  disabledColor: Colors.grey,  
  disabledTextColor: Colors.black,  
  padding: EdgeInsets.all(8.0),  
  splashColor: Colors.blueAccent,  
  onPressed: () {  
    /*...*/  
  },  
  child: Text(  
    "Flat Button",  
    style: TextStyle(fontSize: 20.0),  
  ),  
)
```



# Floating Button

## Write Code

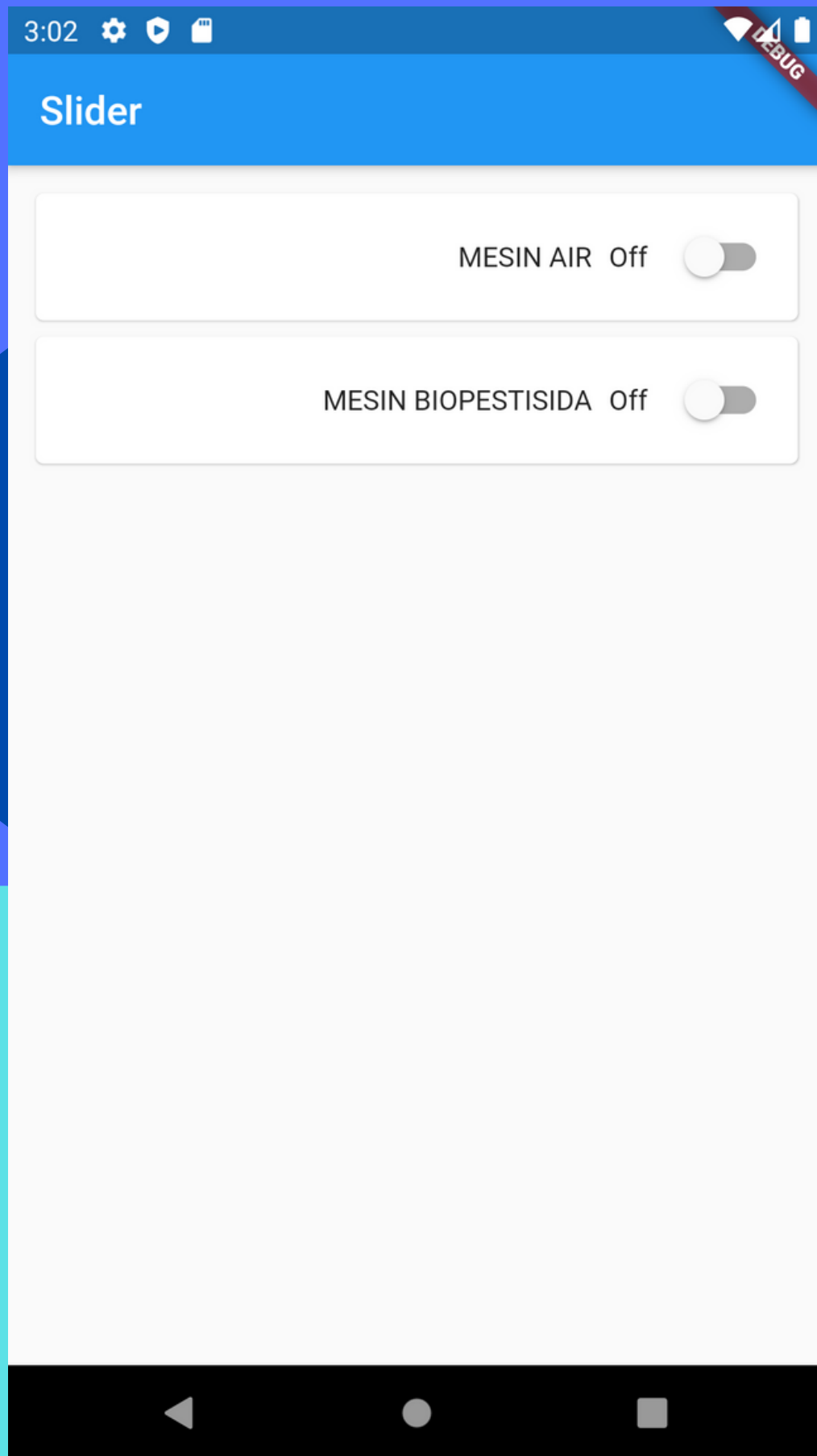
```
floatingActionButton: FloatingActionButton(  
  onPressed: () {  
    // Add your onPressed code here!  
  },  
  child: Icon(Icons.navigation),  
  backgroundColor: Colors.green,  
),
```



# Icon Button

## Write Code

```
IconButton(  
  icon: Icon(Icons.volume_up),  
  tooltip: 'Increase volume by 10',  
  onPressed: () {  
    setState(() {  
      _volume += 10;  
    });  
  },  
)
```



# Slider

## Write Code

```
new ButtonBar(  
  children: <Widget[  
    new Text("MESIN AIR",),  
    new Text(message),  
    new Switch(  
      value: val,  
      onChanged: (bool e) => something(e),  
      activeColor: Colors.green,  
    ),  
  ],  
)
```



# Latihan

## Ulangi coding sebagai pengasahan...!

Ulangi coding yang sudah diajarkan di rumah dengan cara mengetik nya dari awal sampai akhir

## Buat variasi tampilan pada layout flutter...!

Buat variasi tampilan yang diinginkan dengan menggunakan source code yang diajarkan dan doc flutter

## Telusuri lebih luas penggunaan widget...!

Telusuri lebih lanjut penggunaan widget flutter yang dapat ditemukan pada doc flutter di website resminya