

TP1 : Création d'Interfaces Graphiques en Flutter

Objectif

Le but de ce TP est de se familiariser avec la création d'interfaces graphiques en Flutter en utilisant des widgets stateless et stateful.

Prérequis

- **Flutter** : SDK installé.
- **Android Studio** : environnement de développement configuré.
- **Dart** : langage utilisé pour développer l'application.
- Télécharger les codes sources "**profil.zip**" et "**quizz.zip**".

Utilisation

1. Dézipper le projet.
2. Ouvrir les dossiers sur Android Studio :
 - Le projet nommé "**profil.zip**" correspond à l'application **profil**.
 - Le dossier nommé "**quizz.zip**" correspond à l'application **quizz**.
3. Exécuter les applications en cliquant sur **Run**.

Contenu du Projet

Ce projet est composé de deux exercices principaux :

1. Profile Card

- Une application Flutter affichant le profil d'une personne.
- Le profil inclut :
 - Un avatar (photo de profil).
 - Les informations personnelles (nom, prénom, email, réseaux sociaux, etc.).
- Les widgets utilisés comprennent :
 - **Scaffold** : pour une structure de page avec une barre d'application.
 - **Card** : pour afficher les informations personnelles dans une structure.
 - **Column** et **Row** : pour organiser les widgets verticalement et horizontalement.

2. Quizz

- Une application Flutter permettant de répondre à des questions.
- Les fonctionnalités incluent :
 - Un quizz avec des questions et des réponses (modélisées avec la classe **Question**)
- Un **stateful widget** pour gérer l'état des réponses.
 - Les widgets principaux :
 - **Scaffold** : pour la structure de la page.
 - **setState** : pour gérer dynamiquement les changements dans le quizz.