Flutter – Объектно Ориентированное Программирование начинается с сильной типизацией (строгие типы данных)

Поддерживает шаблоны и generic

У одного ребенка не может быть два родителя.

По синтаксису, как java, kotlin и c-подобный языки

Анонсирован в 2014 году. Первая версия, которая релизнулась появилась в 2013, у нее была версия 2.12. Не поддерживала безопасность, не было интерфейса, не было фич.

Она не хранит значение null, но при помощи одного оператора это можно узнать.

При его помощи хотели заменить JavaScript, но не получилось, так как был собственный движок на каждом сайте с использованием java, для видоизменения нужно было бы все сайты переписать.

Dart – является однопоточным, у него есть принцип изолятор – есть основной и изолированный заряд, которая изолирован от остальных областей видимости

Поддерживает android, ios, windows, linux, а также aurora.

Dart Netive – этот подход используется под мобильные устройста, персональные компьютеры и разные системы. У него есть JIT (Just In-Time) компиляция, она позволяет реализовывать горячую перезагрузку.

AOT – второй вид компиляции – обеспечивает компиляцию на виртуальной машине, как ARM и x64.

Dart Web – используется для веб приложений, ориентированных для компилятора. Применяется два комплятора:

Dartdevd

Dart2js – используется для окончательной сборки приложения перед выпуском.

Правила наименования

1. При объявлении переменных используется верблюжий регистр – предлог и слово с маленькой, а следующая буква с большой.

Для классов все с большой (UserModel)

1. Нету цифр (int + 5count)
2. Регистр символов имеет значение (int.Count и int count)
3. Нельзя использовать в качестве имен переменных операторы языка программирования
4. Если переменные функции начинается с нижнего вычеркивания, то она является приватной