それでは、最終製品の作成を始めましょう。これは、ある種の名刺ですが、アプリ内にあります。これで、レイアウトが自然に上から下に行くことがわかります。したがって、これから使用する最も適切なレイアウトウィジェットは、もちろん列です。そして、列の中に、円で画像を表示できるもの、名前を示すテキスト、作業内容について少し説明した後、この上部と下部を区切る水平線を表示します。必要に応じてこれらの2種類の材料カードであり、電話番号と連絡先の詳細を示します。

今学んだことを使ってこれを作り始めましょう。

したがって、行の最後からすべてを削除します。ここでは、そのコメントとともに、行の先頭までを示しています。代わりに、コラムを作成します。

さて、もちろん私のコラムでは、そのchildrenパラメーターが必要です。

そして今、私は私の列の中に欲しい子供を指定することができます。

最初の子供はサークルアバターと呼ばれるものになります。

これにカーソルを合わせて待つと、簡単なドキュメントが表示されることがわかります。また、これを選択すると、ユーザーを表す円が得られ、通常はユーザープロフィール画像で使用され、画像は切り取られて円の形になります。

したがって、実際にプロファイルを作成していなくても、この場合は、このウィジェットを使用して、画像を自動的に円で塗りつぶすようにします。

また、ユーザープロフィールの作成など、一般的な使用例のためにFlutterチームが作成したこれらのウィジェットは多数あります。

そして、このモジュールに既にあるもののいくつかを探ります。

サークルアバターに入れることができるものは何ですか？

サークルアバターをクリックして、Macを使用している場合、CONTROL + Jを押すか、Windowsを使用している場合は、CONTROL + Qを押すと、クイックドキュメントが表示されます。

これで、クイックドキュメントでは、このサークルアバターについて設定できるすべての項目が表示されます。背景色、その中に含まれる子、背景画像または前景色、または半径が含まれます。私たちは本当にシンプルに保ちます。半径を指定しますが、50になります。

だから、これはあるつもりだけではデフォルトの青の色を持つ単純な円として表示されます。

さて、次に変更するのは、青いことが嫌いです。

それで、色を指定したい場合はどうすればよいですか？

それで、背景色を付けましょう。

赤としましょう。

したがって、クイックドキュメントを使用して、発見したこれらのプロパティをすべて変更できます。また、半径または画像に設定する内容に応じて、そのようにウィジェットをカスタマイズできます。課題として、背景色を使用する代わりに、自分の写真やインターネットで見つけた画像をどのように追加できるかを把握して、サークルアバター内の画像を表示できるようにアセットを設定します。

したがって、クイックドキュメントと以前に学んだことを使用して、この課題を試して完了し、独自のカスタム画像を使用して、このようなサークルに変えることができるかどうかを確認してください。よろしくお願いします。あなたがそれを試してみて、あなたがそれをする方法を思い出したことを。

しかし、ここのデスクトップには自分の写真があります。後で名前を変更して、人生を少し楽にするために、自分で追加しようとするときにすべて入力する必要はありません。私のコードの写真。

だから私はちょうどそれをアンジェラと呼ぶつもりです、そして私は拡張子を保持するつもりです。この場合、画像は実際にはJPEGです。

次に、写真プロジェクトに入り、新しいディレクトリを作成し、この画像を呼び出します。

そこで、画像を画像フォルダにドラッグアンドドロップし、プロンプトが表示されたら[OK]をクリックします。この時点で、プロジェクトをGitHubから取得したため、このプロジェクトに対して行っている変更を追跡するかどうかを尋ねられます。そして、先に進み、[はい]をクリックします。ここに画像があり、画像内のフォルダーの下のプロジェクト内にあります。

これは、pubspec.yaml にアクセスしてこれらのコメントの多くを整理する絶好の機会です。次に、必要な部分を追加します。

そのため、コメントはポンド記号またはハッシュタグで始まることを覚えておいてください。また、SDKのようなコメントではない部分を誤って削除しないようにしてください。そうしないと、いくつかの問題が発生する可能性があります。

そのため、これらもすべて削除しますが、ここに画像アセットを追加します。

そのため、すべてを選択し、COMMANDまたはCONTROLを押したまま、スラッシュボタンを押します。

ここで、YAMLファイルはインデント方法に関して非常に繊細であることを思い出してください。

そのため、アセットはFlutter設定の子であるため、ユーザーのマテリアルデザインと同じ行になければなりません。

そして、私たちが望むイメージがあるつもり二つのスペースでインデントします。そのため、必要に応じてスペースバーを2回押すか、タブボタンを押すことができます。

画像フォルダ内に、angela.jpegという画像があります。今度は、別の画像と呼ばれるかもしれません。次に、packages.get を実行して、これらの画像をプロジェクトに追加します。これで、サークルアバターを変更する準備が整いました。背景色を使用する代わりに、背景画像を使用します。そして、画像はアセット画像になります。画像の名前はもちろんimages / angela.jpegです。保存してみましょう。画像が小さな丸のアバターに表示されるはずです。鮮やかさ。

あなたはそれを正しくすることができましたか？

アセットイメージに問題があり、pubspec.yamlがどのように機能するかを理解している場合は、プロジェクトアセットにイメージをインポートする方法について詳細に説明したレッスンを必ず確認してください。サークルアバターを設定したので、次のステップは名刺に名前を追加することです。

それで、テキストウィジェットを追加します。それに含まれるテキストは、単に私の名前になります。

この段階で、テキストがデフォルトのレイアウトで表示されることがわかります。

そのため、デフォルトのフォントでは単なる黒いテキストです。

前の子の下にあるコラムに表示される、黒の小さなテキストになります。

では、少しスタイルを整えたいとしたらどうでしょうか？

テキストのスタイルをカスタマイズしたい場合はどうしますか？

さて、テキストを見て、COMMAND + JまたはCONTROL + Qを押して、他に変更できるものを確認できます。

さて、入ってくるデータを変更することができます。

それで、私たちの場合、それはアンジェラ・ユーです。スタイルを変更できます。

それは正しいことのように思えます。

したがって、スタイルと呼ばれるプロパティを設定する必要があり、それはテキストスタイルタイプになります。

それでは試してみましょう。

スタイルプロパティを追加して、テキストスタイルに変更しましょう。

では、テキストではどのようなことができるのでしょうか？

Android Studioは、色、フォントサイズ、フォントの太さ、フォントスタイル、文字間隔、これらすべてを設定できることを指摘するのに非常に役立ちます。

そして、フォントサイズを変更することから始めましょう。

そして、これを40ポイントのフォントに変更し、保存をクリックして、どのように見えるかを確認します。

ええ、それはサイズ的にはかなり良いようです。そして私は色を変更します。白い色にしたいです。

そこで、colors.white を記述してマテリアルパレットを取得し、それを白に変更しましょう。

はい、すぐに良く見えます。

私は最後にやることは、私はそれを太字にするつもりです。そこで、フォントの太さを書き、fontweight.bold を書きます。保存してみましょう。名前が太字で表示されていることがわかります。

プロジェクトでの外観と最終的な外観の違いは、これが異なるフォントであることだけです。

システムのデフォルトのフォントを使用するのではなく、カスタムフォントをプロジェクトにどのように組み込むことができますか..

それについて調べるには、次のレッスンに進む必要があります。