

# FLUTTER - MAITRISEZ LE FRAMEWORK MULTI-PLATEFORME DE GOOGLE

**PUBLIC** Architectes, responsables des infrastructures IT, chefs de projet, administrateurs système et/ou réseau ou développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Être à l'aise avec le développement informatique

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Flutter est un kit de développement logiciel d'interface utilisateur open-source créé par Google.

Il est utilisé pour développer des applications pour Android, iOS, Linux, Mac, Windows, Google Fuchsia et le web à partir d'une seule base de code. Langages de programmation : Dart, C, C++

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation

## INTRODUCTION A FLUTTER

- Flutter : présentation, fonctionnalités, contexte d'utilisation
- Flutter vs React Native
- Flutter CLI
- Comparatifs d'applications hybrides, web et natives
- Containers
- Logique orientée widget

## LANGAGE DE PROGRAMMATION DART

- Spécificités de langage
- Codage et nommage
- Les variables et les types
- Les nombres et constantes
- Structure de contrôle
- Opérateur logique
- Boucle et fonction

## LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET AVEC DART

- Les classes et les objets
- Les variables de classes
- Les constructeurs
- Les méthodes

## LES COLLECTIONS ET LES LIBRAIRIES

- Gestion des packages et des collections
- Création de listes et itération avec elles
- Création de listes avec un type objet
- Librairie Dart
- Librairies standards

## CONFIGURATION ET ENVIRONNEMENT DE FLUTTER

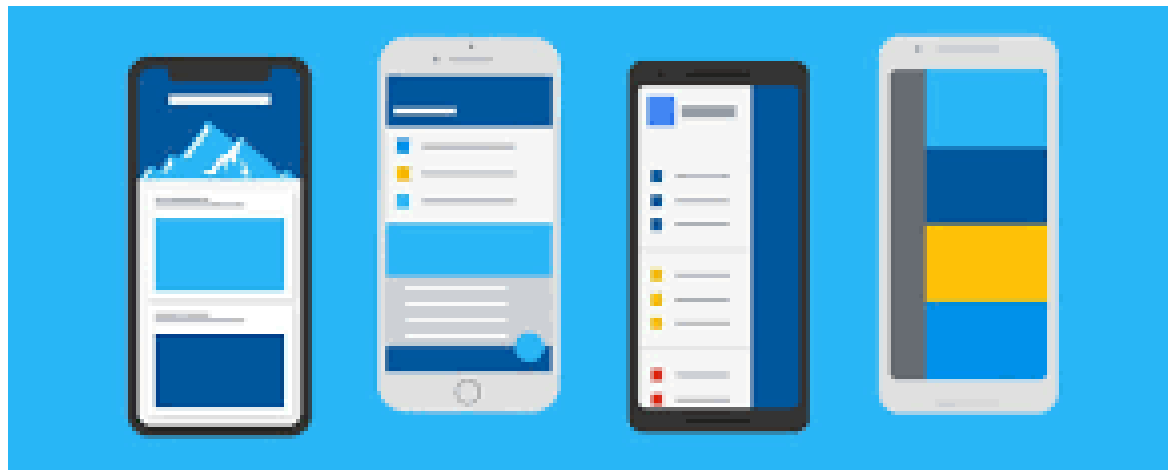
- L'installation de Flutter CLI
- La structure d'un projet Flutter
- La création et configuration de l'émulateur
- La fonction hot reload
- La mise en place d'un environnement de debug

## WIDGETS

- Les widgets par défaut
- Construction modulaire et vues avec les widgets
- Héritage de widget
- Stateful et stateless widgets



# Flutter



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec

l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur