

# Wstęp do Fluttera

---

## Cele szkolenia

Celem szkolenia jest usystematyzowanie oraz poszerzenie wiedzy z zakresu tworzenia aplikacji we Flutter.

## Umiejętności

- Dzięki szkoleniu uczestnik będzie potrafił:
- Stworzyć multimedialną aplikację we Flutter od zera.
- Zwiększać jakość kodu poprzez pisanie testów jednostkowych
- Zautomatyzować procesy deploymentu
- Dodawać funkcje dla zalogowanych użytkowników

## Profil uczestników

Szkolenie przeznaczone jest dla osób na co dzień tworzących aplikacje mobilne jak i chcących rozpocząć swoją przygodę.

Poziom zadań będzie dostosowany do indywidualnych kompetencji uczestnika.

## Przygotowanie uczestników

Android Studio lub VS Code lub dowolne inne IDE, z którym użytkownik ma doświadczenie wspierające Fluttera

Flutter SDK, Dart, ewentualnie sterowniki dla urządzenia fizycznego

## Szczegółowy program szkolenia

- Instalacja środowiska deweloperskiego.
- Konfiguracja początkowego projektu
- Stateful vs stateless widget
- Wyświetlanie listy danych
- Integracja z API dostarczającymi treści multimedialne
- Korzystanie z zewnętrznych pakietów/bibliotek
- Nawigacja do nowych ekranów
- Zapis danych w lokalnej bazie
- Clean code - architektura aplikacji
- Wzorce architektoniczne w warstwie prezentacyjnej - BLoC vs Provider
- Testy jednostkowe
- Tworzenie własnych stylów graficznych w aplikacji
- Automatyzacja release'ów za pomocą Fastlane i Github Actions
- Rejestracja użytkowników, logowanie

1. Synchronizacja danych pomiędzy urządzeniami

## Metoda realizacji szkolenia

Uczestnicy będą iteracyjnie commitować swoje zmiany na publiczne repozytoria Github w celu weryfikacji poprawności działania. W razie problemów będziemy przyglądać się nie działającym fragmentom.

## Liczba dni, liczba godzin szkoleniowych

3 dni, 24 godziny szkoleniowe

## Ścieżka rozwoju po szkoleniu

- CSC - Refaktoryzacja, Clean Code i TDD – poziom podstawowy
- Oficjalna dokumentacja Flutter - <https://flutter.dev>