

Spis treści

Podziękowania	11
Przedmowa	13
Wstęp	15
Część I. Wprowadzenie	19
Rozdział 1. O Flutterze i cross-platform słów kilka	21
Moje dawne prognozy	22
Rozdział 2. Konfiguracja środowiska	25
Instalacja Flutter SDK	25
Jak dodać folder bin do zmiennej środowiskowej PATH?	25
Instalacja środowiska programistycznego	26
Visual Studio Code	27
IntelliJ IDEA	27
Android Studio	27
Xcode	28
Urządzenia, symulatory i emulatory	28
Konfiguracja urządzenia z systemem Android	28
Konfiguracja emulatora systemu Android	29
Konfiguracja urządzenia z systemem iOS	29
Konfiguracja symulatora systemu iOS	31
Rozdział 3. Podstawy języka Dart	33
Zmienne i typy danych	33
Stałe	34
Operatory	35
Sterowanie przepływem i pętle	36
Język Dart jest null safety	37
Funkcje	38
Parametry nazwane i wartości domyślne	39
Funkcje anonimowe	40
Elementy obiektowości	41

Klasy	41
Dziedziczenie i klasy abstrakcyjne	42
Przesłanie	42
Wyliczenia	44
Część II. Zaczynamy kodzić!	45
Rozdział 4. Aplikacja Demo	47
Zanim dotkniemy kodu... ..	48
Plik pubspec.yaml	50
Pierwszy kontener	51
Animacja zmiany koloru	54
Układy widoków, czyli layouts	54
Pokażmy trochę tekstu!	58
Warunkowe tworzenie widoku	58
Czytelny kod to rzecz święta	60
Przyciski	62
FilledButton	62
FloatingActionButton	64
Myśl deklaratywnie	66
Podsumowanie	67
Rozdział 5. Gra wisielec	69
Pierwsze kroki	69
Interfejs użytkownika	70
Widok wisielca	72
Tytuł gry	73
Widżet hasła	75
Klawiatura	76
Architektura	84
Wzorzec projektowy MVVM	85
Model widoku ekranu gry	87
Ekran ładowanie nowej gry	89
Nasłuchiwanie zmian stanu	90
Modele danych	92

Hasło	93
Wisielec	94
Interakcja z klawiaturą	95
Problem z aktualizacją widżetu hasła	97
Stan przycisków klawiatury	98
Repozytorium haseł	100
Zmiany w modelu widoku	102
Biblioteka <code>get_it</code> — zarządzanie zależnościami	104
Ekran przegranej	107
Widżet <code>GameFailedState</code>	107
Widżet <code>GameResultView</code>	108
Ekran ukończenia poziomu	109
Ekran ukończenia gry	110
Nawigacja	111
Podsumowanie	113
Zadania do samodzielnego wykonania	115
Rozdział 6. Rakiety SpaceX	117
Pierwsze kroki	117
Dzień dobry, panie cubit	119
Komunikacja pomiędzy widokiem a cubitem	121
Model rakiety	123
Lista rakiet	124
Wybór rakiety	127
Nadawanie stylu	130
Pobieranie danych z serwera API	131
Repozytorium rakiet i mapowanie	133
Zmiana źródła danych dla rakiet	136
Rozbudowa interfejsu użytkownika	137
Widżet <code>RocketDetails</code>	138
Tytuł na liście rakiet	139
Logo SpaceX	140
Widżet nazwy rakiety	140

Podstawowe informacje o rakiecie	141
Obsługa wielu języków	143
Pliki tłumaczeń	144
Jak to praktycznie wprowadzić?	145
Więcej informacji o rakiecie!	146
Widżet opisu rakiety	148
Galeria zdjęć	150
Podsumowanie	151
Zadania do samodzielnego wykonania	152
Rozdział 7. Task Timer	153
Konfiguracja projektu	154
Repozytorium	157
Model prezentacji zadania i cubit	158
Lista zadań	159
Dodawanie nowego zadania	163
Widżet dodawania zadania	166
Wybór aktualnego zadania	167
Podsumowanie zadania	167
Użycie widżetu podsumowania	170
Ekran pracy nad zadaniem	171
TaskTimerCubit	172
TaskTimerPage	173
Przechodzenie do nowego ekranu	174
Dalsze prace nad nowym ekranem	176
Zakończenie pracy nad zadaniem i pauza	177
Akcje i widżet stanu	178
Widżet TimerView	179
Lottie	181
Brakująca logika w cubicie	182
Dodawanie nowego zadania	183
Tchnijmy życie	188
Podsumowanie	190

Zadania do samodzielnego wykonania	191
Część III. Dodatki	193
Rozdział 8. Mechanizm Hot Restart oraz Hot Reload	195
Rozdział 9. Przygotowanie wersji produkcyjnej aplikacji mobilnej	197
iOS	197
Apple Connect	198
Konfiguracja projektu iOS	200
Przygotowanie wersji release	200
Przetestowanie aplikacji w Test Flight	202
Android	203
Przygotowanie klucza Keystore	203
Automatyczne podpisywanie aplikacji w trybie release	204
Przygotowanie wersji release	205
Rozdział 10. Uruchamianie aplikacji na różnych platformach	207
Dodawanie wsparcia dla wielu platform	207
Komendy	209
Wersja release dla desktop	209
Uruchamianie aplikacji na wybranej platformie	210
Rozdział 11. Zmiana nazwy oraz ikony aplikacji mobilnych	211
Nazwa aplikacji	211
Android	211
iOS	211
Ikona aplikacji	212
Android	212
iOS	212
Rozdział 12. Po co używać biblioteki Equatable?	213
Rozdział 13. Twój elementarz	215
Narzędzia	215
Wiedza	216
Rozdział 14. Pomysły na własne projekty	219
Rozdział 15. Struktura projektu Flutter	221
Rozdział 16. Proponowane struktury folderów projektu	223

Podział ze względu na typ	223
Podział ze względu na funkcjonalność	223
Rozdział 17. Plik pubspec.yaml	225
Zarządzanie zasobami	225
Rozdział 18. Wskazówki i dobre praktyki	227
Rozdział 19. FAQ	229
O autorze	231
Kontakt	232