

Spis treści książki

Podziękowania

Przedmowa

Wstęp

Część I. Wprowadzenie

- Rozdział 1. O Flutterze i cross-platform słów kilka
 - Moje dawne prognozy
- Rozdział 2. Konfiguracja środowiska
 - Instalacja Flutter SDK
 - Jak dodać folder bin do zmiennej środowiskowej PATH?
 - Instalacja środowiska programistycznego
 - Visual Studio Code
 - IntelliJ IDEA
 - Android Studio
 - Xcode
 - Urządzenia, symulatory i emulatory
 - Konfiguracja urządzenia z systemem Android
 - Konfiguracja emulatora systemu Android
 - Konfiguracja urządzenia z systemem iOS
 - Konfiguracja symulatora systemu iOS
- Rozdział 3. Podstawy języka Dart
 - Zmienne i typy danych
 - Stałe
 - Operatory
 - Sterowanie przepływem i pętle
 - Język Dart jest null safety
 - Funkcje
 - Parametry nazwane i wartości domyślne
 - Funkcje anonimowe
 - Elementy obiektowości
 - Klasy
 - Dziedziczenie i klasy abstrakcyjne
 - Przesłanianie
 - Wyliczenia

Część II. Zaczynamy kodzić!

- Rozdział 4. Aplikacja Demo
 - Zanim dotkniemy kodu.
 - Plik pubspec.yaml
 - Pierwszy kontener
 - Animacja zmiany koloru

- Układy widoków, czyli layouty
- Pokażmy trochę tekstu!
- Warunkowe tworzenie widoku
 - Czytelny kod to rzecz święta
- Przyciski
 - FilledButton
 - FloatingActionButton
- Myśl deklaratywnie
- Podsumowanie

○ Rozdział 5. Gra wisielec

- Pierwsze kroki
- Interfejs użytkownika
 - Widok wisielca
 - Tytuł gry
 - Widżet hasła
 - Klawiatura
- Architektura
 - Wzorzec projektowy MVVM
- Model widoku ekranu gry
- Ekran ładowanie nowej gry
 - Nasłuchiwanie zmian stanu
- Modele danych
- Hasło
- Wisielec
- Interakcja z klawiaturą
- Problem z aktualizacją widżetu hasła
- Stan przycisków klawiatury
- Repozytorium haseł
- Zmiany w modelu widoku
- Biblioteka get_it - zarządzanie zależnościami
- Ekran przegranej
 - Widżet GameFailedState
 - Widżet GameResultView
- Ekran ukończenia poziomu
- Ekran ukończenia gry
 - Nawigacja
- Podsumowanie
- Zadania do samodzielnego wykonania

○ Rozdział 6. Rakiety SpaceX

- Pierwsze kroki
- Dzień dobry, panie cubit
- Komunikacja pomiędzy widokiem a cubitem
- Model rakiety
- Lista rakiet
- Wybór rakiety
- Nadawanie stylu
- Pobieranie danych z serwera API
- Repozytorium rakiet i mapowanie
- Zmiana źródła danych dla rakiet
- Rozbudowa interfejsu użytkownika
- Widżet RocketDetails
- Tytuł na liście rakiet
- Logo SpaceX
- Widżet nazwy rakiety
- Podstawowe informacje o rakiecie
- Obsługa wielu języków
 - Pliki tłumaczeń
 - Jak to praktycznie wprowadzić?
- Więcej informacji o rakiecie!
- Widżet opisu rakiety
- Galeria zdjęć
- Podsumowanie
- Zadania do samodzielnego wykonania

○ Rozdział 7. Task Timer

- Konfiguracja projektu
- Repozytorium
- Model prezentacji zadania i cubit
- Lista zadań
- Dodawanie nowego zadania
 - Widżet dodawania zadania
- Wybór aktualnego zadania
- Podsumowanie zadania
 - Użycie widżetu podsumowania
- Ekran pracy nad zadaniem
 - TaskTimerCubit
 - TaskTimerPage

- Przechodzenie do nowego ekranu
- Dalsze prace nad nowym ekranem
- Zakończenie pracy nad zadaniem i pauza
 - Akcje i widżet stanu
 - Widżet TimerView
- Lottie
- Brakująca logika w cubicie
- Dodawanie nowego zadania
 - Tchnijmy życie
- Podsumowanie
- Zadania do samodzielnego wykonania

Część III. Dodatki

- Rozdział 8. Mechanizm Hot Restart oraz Hot Reload
- Rozdział 9. Przygotowanie wersji produkcyjnej aplikacji mobilnej
 - iOS
 - Apple Connect
 - Konfiguracja projektu iOS
 - Przygotowanie wersji release
 - Przetestowanie aplikacji w Test Flight
 - Android
 - Przygotowanie klucza Keystore
 - Automatyczne podpisywanie aplikacji w trybie release
 - Przygotowanie wersji release
- Rozdział 10. Uruchamianie aplikacji na różnych platformach