

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
	Przesłanianie	42
	Wyczerpania	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 hasel	100
	Zmiany w modelu widoku	102
	Biblioteka get_it — zarządzanie zależnościami	104
	Ekran przegranej	107
	Widżet GameFailedState	107
	Widżet GameResultView	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 RocketDetails	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