

۲۲۴۳-۱۳

۱۴۸۸



به نام خدا



آموزش کاربردی فریم ورک

Flutter

www.ketab.ir

مؤلف:

امیر محسن رسولیان

◀ عنوان کتاب: آموزش کاربردی فریم ورک Flutter

◀ مولف: امیر محسن رسولیان

◀ ناشر: موسسه فرهنگی هنری دیباجران تهران

◀ ویراستار: نرگس مهربد

◀ صفحه آرای: فرنوش عبدالمی
طراح جلد: داریوش فرسای

◀ نوبت چاپ: اول

◀ تاریخ نشر: ۱۴۰۰

◀ چاپ و صحافی: درج عقیق

◀ تیراژ: ۱۰۰ جلد

◀ قیمت: ۸۵۰۰۰۰ ریال

◀ شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۱۸-۴۶۲-۹

نشانی واحد فروش: تهران، میدان انقلاب،

خ کارگر جنوبی، روبروی پاساژ مهستان،

پلاک ۱۲۵۱-تلفن: ۰۰۴۶-۶۶۴۱۰۰۴۶-۲۲۰۸۵۱۱۱

فروشگاههای اینترنتی دیباجران تهران :

WWW.MFTBOOK.IR

www.dibagarantehran.com

سرشناسه: رسولیان، امیر محسن، ۱۳۷۵-
عنوان و نام پدیدآور: آموزش کاربردی فریم ورک
Flutter / مولف: امیر محسن رسولیان؛
ویراستار: نرگس مهربد.
مشخصات نشر: تهران، دیباجران تهران ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری: ۲۱۰ ص: مصور.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۱۸-۴۶۲-۹
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: نرم افزار فلاتر
موضوع: Flutter (computer software)
رده بندی کنگره: ۷۶/۷۳ QA
رده بندی دیویی: ۰۰۵/۱۳۳
شماره کتابشناسی ملی: ۸۵۱۶۵۱۲

نشانی اینستاگرام دیبا dibagaran_publishing

نشانی تلگرام: @mftbook

هر کتاب دیباجران، یک فرصت جدید شغلی و علمی.

هرگوشی همراه، یک فروشگاه کتاب دیباجران تهران.

از طریق سایتهای دیباجران، در هر جای ایران به کتابهای ما دسترسی دارید.

فهرست مطالب

۱۰	فصل ۱ / فلاتر چیست؟
۱۲	ویجت چیست؟
۱۳	فصل ۲ / نصب پیش‌نیاز
۱۴	نصب جاوا
۱۶	نصب SDK فلاتر
۱۷	نصب اندروید استودیو
۱۸	نصب VISUAL STUDIO CODE
۱۹	فصل ۳ / معرفی زبان برنامه‌نویسی دارت
۲۱	فصل ۴ / آموزش مفاهیم پایه برنامه‌نویسی
۲۲	برنامه HELLO WORLD
۲۴	متغیرها
۲۵	کلمات کلیدی FINAL, CONST, VAR
۲۷	مدهای کلاس STRING
۲۹	عملگرها
۳۱	قابلیت NULL SAFETY
۳۲	عبارت‌های شرطی
۳۶	آرایه و لیست در زبان دارت
۴۰	حلقه‌های تکرار
۴۳	آشنایی با مفهوم تابع
۴۷	برنامه‌نویسی ناهمگام ASYNCHRONOUS
۵۰	مدیریت خطا
۵۲	فصل ۵ / برنامه‌نویسی شیء‌گرایی
۵۳	کلاس
۵۵	متد سازنده یا CONSTRUCTOR
۵۷	آشنایی با GETTER/SETTER
۶۰	مفهوم ارث‌بری

فصل ۶ / آموزش مقدماتی فریم‌ورک فلاتر ۶۵

۶۶.....	ساخت شبیه‌ساز اندروید
۶۸.....	ساخت اولین پروژه
۷۱.....	معرفی STATELESS WIDGET
۷۳.....	ویرایش ویژگی‌های متن
۷۳.....	ویجت‌های لایه‌ای
۸۴.....	کار با دکمه‌ها
۹۱.....	دریافت اطلاعات ورودی
۹۴.....	کار با تصاویر
۹۷.....	تغییر فونت متن
۹۸.....	ویجت چک‌باکس
۱۰۲.....	نمایش دیالوگ

فصل ۷ / متریال دیزاین ۱۱۵

۱۱۶.....	تول بار APP BAR
۱۱۸.....	منوی NAVIGATION DRAWER
۱۲۲.....	مؤلفه BOTTOM NAVIGATION
۱۲۶.....	مؤلفه DATE PICKER
۱۳۰.....	مؤلفه NAVIGATION RAIL

فصل ۸ / ذخیره‌سازی اطلاعات ۱۳۵

۱۳۶.....	کار با SHARED PREFERENCES
۱۳۸.....	کار با پایگاه داده SQLITE

فصل ۹ / مسیریابی در فلاتر ۱۵۱

۱۵۲.....	مسیریابی ساده
۱۵۴.....	مسیریابی با نام

فصل ۱۰ / ارتباط با سرور ۱۵۷

۱۵۸.....	API چیست؟
۱۵۹.....	وب سرویس چیست؟
۱۷۲.....	ارسال پارامتر به سرور

فصل ۱۱ / مدیریت STATE در فلاتر ۱۷۵

۱۷۶.....	کلاس INHERITED WIDGET
۱۹۰.....	الگوی طراحی CUBIT

مقدمه مولف

در تالیف کتاب "آموزش کاربردی Flutter" که هم اکنون در اختیار شماست سعی شده است تا حد امکان از پیچیدگی های فنی و تئوری در بحث آموزش برنامه نویسی پرهیز کرده و تمام موارد مورد نیاز برای شروع به کار با فریم ورک Flutter را از نقطه صفر و بدون نیاز به دانش قبلی از دنیای برنامه نویسی به شما آموزش دهد.

فصل های ابتدایی کتاب به بررسی تاریخچه زبان دارت و Flutter پرداخته میشود و در کنار آن آموزش نصب پیش نیازهای مورد نیاز برای شروع کار نیز بررسی میشود.

به عنوان اولین قدم با مفاهیم پایه ای در برنامه نویسی آشنا خواهید شد و سپس وارد مبحث مهم شی گرای میشوید. اگر تجربه استفاده از زبان های برنامه نویسی را داشته باشید فصل های اول کتاب میتواند مرور خوبی برای دانش قبلی شما باشد.

با فراگرفتن دانش برنامه نویسی با استفاده از زبان دارت آماده ورود به بخش Flutter خواهید بود تا از اپلیکیشن های مختلف را براساس دانشی که خود توسعه دهید.

برای تبدیل شدن به یک برنامه نویس حرفه ای مطالعه کتاب های مختلف و یا شرکت در دوره های آموزشی گوناگون باعث یادگیری کامل و ۱۰۰٪ شما نمیشوند بلکه منابع آموزشی برای مشخص کردن مسیر پیش روی شما طراحی شده اند و با یادگیری موارد مورد نیاز برای طی کردن این مسیر حتما نیاز به تمرین بسیار زیادی دارید، بنابراین در کنار هر منبع آموزشی انجام تمرین های گوناگون و طراحی پروژه های کوچک باعث آشنا شدن شما با چالش های مختلف در زمینه برنامه نویسی میشود که با حل کردن این مشکلات شما تبدیل به یک برنامه نویس حرفه ای خواهید شد. یک برنامه نویس همیشه آماده روبرو شدن با چالش های دشوار است تا دانش خود را از این طریق افزایش دهد.

تمام مثال های نوشته شده در این کتاب براساس نسخه Flutter 2.5 نوشته شده است و ممکن است در سالهای آینده با انتشار نسخه های جدید بخشی از کدها نیاز به تغییر و بروزرسانی داشته باشند بنابراین اگر بخشی از مثالها با خطا مواجه شدید و از کدهای نوشته شده خود اطمینان داشتید پیشنهاد میکنم برای مطالعه و استفاده کامل از این کتاب از همین نسخه استفاده کنید.