

Fișă de lucru – FLUTER

Modulul: Introducere în Flutter

Durață: 90 minute

Nivel: Începători Grup țintă:

Tineri surzi care învață design vizual și lucru în echipă

Partea 1 — Încălzire (Ce este Flutter)

Încercuiește răspunsul corect:

1. Flutter este folosit în principal pentru:

- a) Editare foto
- b) Aplicații în construcții
- c) Redactarea documentelor

2. Aplicațiile Flutter sunt scrise astfel:

- a) Java
- b) Python
- c) Săgeată

Partea 2 — Bazele Flutter

3. Completați propozițiile:

- 1. Flutter a fost dezvoltat de _____.
- 2. Flutter folosește _____ pentru a construi interfața cu utilizatorul.
- 3. Un proiect Flutter poate rula pe _____, _____ și _____.

Partea 3 — Widget în Flutter

Widget-urile sunt elementele **de bază** ale unei aplicații Flutter.

4. Potrivește widget-ul cu descrierea sa:

A. TextB. ImageC. ContainerD. Buton

- 1. ____ Afișează textul pe ecran
- 2. ____ Arată o poză
- 3. ____ Deține și stilizează alte widget-uri
- 4. ____ Folosit pentru a executa o acțiune când este apăsăat



Partea 4 — Widget Stateless vs Widget Sateful

Încercuiește răspunsul corect:

5. Un Widget Stateless

- a) Poate schimba datele în timpul utilizării
- b) Nu se schimbă niciodată odată construit
- c) Stochează inputul utilizatorului

6. Un Widget Stateful:

- a) Nu se poate schimba
- b) Este folosit doar pentru text
- c) Își poate schimba starea în timp

Partea 5 — Sarcina practică

7. Imaginează-ți că creezi o aplicație Flutter simplă.

Sarcină:

- Aplicația afișează un mesaj: "Salut, Flutter!"
- Există un buton sub text
- Când butonul este apăsat, se întâmplă ceva (de exemplu, tipărește un mesaj)

Scrie sau desenează-ți ideea:

Partea 6 — Reflecție

- De ce crezi că Flutter este util?

- Ce fel de aplicație ai vrea să construiești cu Flutter?

Notă a profesorului:

*Această fișă de lucru îi ajută pe participanți să înțeleagă **concepte de bază de design vizual** folosind Figma.*

Încurajați cursanții să:

- *arată sau semnează pentru a descrie ceea ce văd,*

Cheia răspunsurilor

Partea 1 – Ce este Flutter?

1. Aplicații în construcții
2. Săgeată

Partea 2 – Bazele Flutter

1. Flutter a fost dezvoltat de **Google**.
2. Flutter folosește **widget-uri** pentru a construi interfața cu utilizatorul.
3. Un proiect Flutter poate rula pe **mobil**, **web** și **desktop**.

Partea 3 – Widget-uri în Flutter (Potrivire)

1. A – Text
2. B – Imagine
3. C – Container
4. D – Buton

Partea 4 – Widget-uri fără stare vs Widget-uri cu stare

1. StatelessWidget → a) Nu se schimbă niciodată odată construit
2. StatefulWidget → b) Își poate schimba starea în timp

Partea 5 – Sarcină practică (Exemplu de răspuns)

- Textul afișajului: "Salut, Flutter!"
- Adaugă un widget Button sub text
- La apăsarea unui buton, printează un mesaj sau schimbă textul