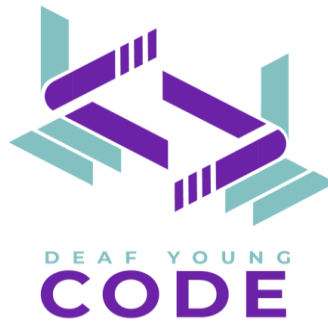




2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Arbeitsblätter für Modul 5

Flutter

Verwendung als Einzelarbeit oder Paararbeit



Co-funded by
the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt wider jene der Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturexekutivagentur (EACEA). Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Arbeitsblatt Flutter

Modul: Einführung in Flutter

Dauer: 90 Minuten

Niveau: Anfänger

Zielgruppe: Gehörlose Jugendliche, die visuelles Design und Teamarbeit lernen

Teil 1 — Warm-up (Was ist Flutter)

Kreuze die richtige Antwort an:

1. Flutter wird hauptsächlich verwendet für:

- a) Bildbearbeitung
- b) Erstellung von Anwendungen
- c) Verfassen von Dokumenten

2. Flutter-Anwendungen werden geschrieben mit:

- a) Java
- b) Python
- c) Dart

Teil 2 — Flutter Basics

Setze ein:

- 1. Flutter wurde von _____ entwickelt.
- 2. Flutter verwendet _____ zum Erstellen der Benutzeroberfläche.

3. Ein Flutter-Projekt kann auf _____, _____ und _____ ausgeführt werden.

Teil 3 — Widgets in Flutter

Widgets sind die Grundbausteine einer Flutter-App.

Ordnen das Widget seiner Beschreibung zu:

- A. Text
- B. Bild
- C. Container
- D. Schaltfläche

1. ____ Zeigt Text auf dem Bildschirm an.
2. ____ Zeigt ein Bild an.
3. ____ Enthält und formatiert andere Widgets.
4. ____ Wird verwendet, um eine Aktion auszuführen, wenn es gedrückt wird.

Teil 4 – Stateless- und Stateful-Widgets

Kreuzen Sie die richtige Antwort an:

Ein Stateless-Widget:

- a) Kann seine Daten während der Verwendung ändern.
- b) Ändert sich nach der Erstellung nie.
- c) Speichert Benutzereingaben.

Ein Stateful-Widget:

- a) Kann sich nicht ändern.
- b) Wird nur für Text verwendet.
- c) Kann seinen Status im Laufe der Zeit ändern.

Teil 5 — Praktische Übung

Stell dir vor, du machst eine einfache Flutter-App.

Aufgabe:

- Die App zeigt einen Text an: „Hallo Flutter!“
- Unter dem Text befindet sich eine Schaltfläche
- Wenn die Schaltfläche gedrückt wird, passiert etwas (z. B. wird eine Meldung angezeigt)

Schreibe oder zeichne deine Idee:

Teil 6 — Reflexion, Feedback

Warum findest du Flutter brauchbar?

Welche Art von App würdest du mit Flutter machen?

Quiz:

Frage 1 – Was ist Flutter?

1. Anwendungen erstellen
2. Dart

Frage 2 – Grundlagen von Flutter

1. Flutter wurde von Google entwickelt.
2. Flutter nutzt Widgets, um die Benutzeroberfläche zu gestalten.
3. Ein Flutter-Projekt kann auf Mobilgeräten, im Web und auf dem Desktop ausgeführt werden.

Teil 3 – Widgets in Flutter (Zuordnung)

1. Text
2. Bild
3. Container
4. Schaltfläche

Frage 4 – Stateless- vs. Stateful-Widgets

1. StatelessWidget → b) Ändert sich nie, sobald es erstellt wurde
2. StatefulWidget → c) Kann seinen Zustand im Laufe der Zeit ändern

5 – Praktische Aufgabe (Beispielantwort)

- Text anzeigen: "Hallo Flutter!"
- Einen Button-Widget unter dem Text hinzufügen
- Beim Drücken des Buttons eine Nachricht ausgeben oder den Text ändern