

Pracovní list – FLUTTER

Modul: Úvod do programu Flutter

Trvanie: 90 minút

Úroveň: Začiatocníci

Cieľová skupina: Nepočujúca mládež, ktorá sa učí vizuálny dizajn a tímovú prácu

Časť 1 — Rozcvička (Čo je Flutter)

Zakrúžkujte správnu odpoveď:

1. Flutter sa používa hlavne na:

- a) Úpravu fotografií
- b) Tvorbu aplikácií
- c) Písanie dokumentov

2. Aplikácie Flutter sa píše pomocou:

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

Časť 2 — Základy Flutteru

3. Dopĺňajte vety:

- 1. Flutter bol vyvinutý spoločnosťou _____.
- 2. Flutter používa _____ na vytvorenie používateľského rozhrania.
- 3. Jeden projekt Flutteru môže bežať na _____, _____ a _____.

Časť 3 — Widgety vo Flutteri

Widgety sú základnými stavebnými blokmi aplikácie Flutter.

4. Prirad'te widget k jeho popisu:

- A. Text
- B. Obrázok
- C. Kontajner
- D. Tlačidlo

- 1. ____ Zobrazuje text na obrazovke
- 2. ____ Zobrazuje obrázok
- 3. ____ Obsahuje a upravuje štýl ostatných widgetov
- 4. ____ Služi na vykonanie akcie po stlačení

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.

Časť 4 — Widgety bez stavu vs. widgety so stavom

Zakrúžkujte správnu odpoveď:

5. **Widget bez stavu:**

- a) Môže počas používania meniť svoje údaje
- b) sa po vytvorení nikdy nemení
- c) Ukladá užívateľské vstupy

6. **StatefulWidget:**

- a) Nemôže sa meniť
- b) Používa sa iba pre text
- c) Môže časom meniť svoj stav

Časť 5 — Praktická úloha

7. Predstavte si, že vytvárate jednoduchú aplikáciu vo Flutteri.

Úloha:

- Aplikácia zobrazuje text: „Hello Flutter!“
- Pod textom sa nachádza tlačidlo
- Keď stlačíte tlačidlo, niečo sa stane (napríklad sa vypíše správa)

Napíšte alebo nakreslite svoj nápad:

Časť 6 — Reflexia

- Prečo si myslíte, že je Flutter užitočný?

- Aký druh aplikácie by ste chceli vytvoriť pomocou Flutteru?

Poznámka pre učiteľa:

Tento pracovný list pomáha účastníkom pochopiť základné koncepty vizuálneho dizajnu pomocou Flutteru.

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.

Povzbudzujte študentov, aby:

- *ukazovali alebo znakovou rečou opisovali, čo vidia*

Kľúč

Časť 1 – Čo je Flutter?

1. b) Vytváranie aplikácií
2. c) Dart

Časť 2 – Základy Flutteru

1. Flutter bol vyvinutý spoločnosťou **Google**.
2. Flutter používa na vytváranie používateľského rozhrania **widgety**.
3. Jeden projekt vo Flutteri je možné spustiť na **mobilných zariadeniach**, na **webe** aj na **počítačoch**.

Časť 3 – Widgety vo Flutteri (zhoda)

1. A – Text
2. B – Obrázok
3. C – Kontajner
4. D – Tlačidlo

Časť 4 – Widgety bez stavu vs. widgety so stavom

1. StatelessWidget → b) Po vytvorení sa nikdy nemení
2. StatefulWidget → c) Môže zmeniť svoj stav v priebehu času

Časť 5 – Praktická úloha (príklad odpovede)

- Zobrazit' text: „Hello Flutter!“
- Pridajte widget Button pod text
- Po stlačení tlačidla vytlačte správu alebo zmeňte text