

Radni list – FLUTTER

Modul: Uvod u FLUTTER

Trajanje: 90 minuta

Nivo: Početnik

Ciljna grupa: Gluva omladina koja uči vizuelni dizajn i timski rad

Deo 1 — Zagrevanje (Šta je Flutter)

Zaokruži tačan odgovor:

1. Flutter se uglavnom koristi za:

- a) Uređivanje fotografija
- b) Izradu aplikacija
- c) Pisanje dokumenata

2. Flutter aplikacije se pišu pomoću:

- a) Jave
- b) Pajtona
- c) Darta

Deo 2 — Osnove Flutter-a

3. Dopunite rečenice:

- 1. Flater je razvio _____.
- 2. Flater koristi _____ za izgradnju korisničkog interfejsa.
- 3. Jedan Flater projekat može da se pokreće na _____, _____ i _____.

Deo 3 — Vidžeti u Flutter-u

Vidžeti su osnovni gradivni blokovi Flutter aplikacije.

4. Uparite vidžet sa njegovim opisom:

- A. Tekst
 - B. Slika
 - C. Kontejner
 - D. Dugme
1. ____ Prikazuje tekst na ekranu
 2. ____ Prikazuje sliku
 3. ____ Sadrži i stilizuje druge vidžete
 4. ____ Koristi se za izvršavanje radnje kada se pritisne

Deo 4 — Vidžeti bez stanja u odnosu na vidžete sa stanjem

Zaokruži tačan odgovor:

5. Vidžet bez stanja:

- a) Može da menja svoje podatke tokom upotrebe
- b) Nikada se ne menja nakon izgradnje
- c) Čuva korisnički unos

6. Vidžet sa stanjem:

- a) Ne može da se menja
- b) Koristi se samo za tekst
- c) Može da menja svoje stanje tokom vremena

Deo 5 — Praktični zadatak

7. Zamislite da kreirate jednostavnu Flutter aplikaciju. **Task:**

- Aplikacija prikazuje tekst: „Zdravo Flater!“
- Ispod teksta se nalazi dugme

- Kada se pritisne dugme, nešto se dešava (na primer, štampa se poruka)
Napiši ili nacrtaj svoju ideju:

Deo 6 — Refleksija

Zašto mislite da je Flater koristan?

Kakvu aplikaciju biste želeli da napravite pomoću Flutter-a?

Napomena za nastavnika:

Ovaj radni list pomaže učesnicima da razumeju osnovne koncepte vizuelnog dizajna koristeći Figma.

Podstaknite učenike da:

- *pokažu ili na znakovnom jeziku objasne šta vide,.*

Ključ za odgovore

Deo 1 – Šta je Flater?

1. b) Izrada aplikacija

2. c) Dart

Deo 2 – Osnove Flatera

1. Flater je razvio Gugl.
2. Flater koristi vidžete za izgradnju korisničkog interfejsa.
3. Jedan Flater projekat može da se pokreće na mobilnom telefonu, vebu i desktopu.

Deo 3 – Vidžeti u Flateru (Uparivanje)

1. A – Tekst
2. B – Slika
3. C – Kontejner
4. D – Dugme

Deo 4 – Vidžeti bez stanja naspram vidžeta sa stanjem

1. Vidžet bez stanja → b) Nikada se ne menja nakon izgradnje
2. Vidžet sa stanjem → c) Može da menja svoje stanje tokom vremena

Odeljak 5 – Praktični zadatak (Primer odgovora)

- Prikaz teksta: „Zdravo Flater!“
- Dodavanje vidžeta dugmeta ispod teksta
- Pritiskom na dugme, ispisati poruku ili promeniti tekst