

Munkalap – FLUTER

Modul: Bevezetés a Flutterbe

Időtartam: 90 perc

Szint: Kezdő

Célcsoport: Vizuális tervezést és csapatmunkát tanuló siket fiatalok

1. rész – Bemelegítés (Mi a Flutter)

Karikázd be a helyes választ:

1. A fluttert főként a következőkre használják:

- a) Fotószerkesztés
- b) Épületfelhasználási kérelmek
- c) Dokumentumok írása

2. A Flutter alkalmazások a következőkkel íródnak:

- a) Java
- b) Python
- c) Dárda

2. rész – A Flutter alapjai

3. Egészítsd ki a mondatokat:

- 1. A Fluttert _____ fejlesztette ki.
- 2. A Flutter _____-t használ a felhasználói felület felépítéséhez.
- 3. Egy Flutter projekt futtatható _____, _____ és _____ szervereken.

3. rész – Widgetek a Flutterben

A widgetek a Flutter alkalmazások **alapvető építőelemei** .

4. Párosítsa a widgetet a leírásával:

- A. Szöveg
- B. Kép C. Tároló D. Gomb

- 1. ____ Szöveget jelenít meg a képernyőn

2. ____ Mutat egy képet
3. ____ Más widgeteket tárol és formáz
4. ____ Megnyomásával művelet végrehajtására szolgál

4. rész – Állapot nélküli vs. állapottartó widgetek

Karikázd be a helyes választ:

5. **A Állapot nélküli widget :**
 - a) Használat közben módosíthatja az adatait
 - b) Soha nem változik, ha egyszer megépítették
 - c) Tárolja a felhasználói bevitelt
6. **Egy állapotmegőrző widget :**
 - a) Nem változtatható
 - b) Csak szöveghez használják
 - c) Idővel megváltoztathatja az állapotát

5. rész – Gyakorlati feladat

7. Képzeld el, hogy egy egyszerű Flutter alkalmazást készítesz.

Feladat:

- Az alkalmazás egy szöveget jelenít meg: „Hello Flutter!”
- A szöveg alatt van egy gomb
- Amikor megnyomják a gombot, valami történik (például kinyomtat egy üzenetet)

Írd le vagy rajzold le az ötletedet:

– ...

6. rész – Elmélkedés

- Miért gondolod, hogy hasznos a Flutter?

– ...

- Milyen alkalmazást szeretnél Flutterrel készíteni?

– ...

Tanári megjegyzés:

*Ez a munkalap segít a résztvevőknek megérteni a Figma használatával kapcsolatos **alapvető vizuális tervezési koncepciókat** .*

Ösztönözd a tanulókat, hogy:

- *pont vagy jel, amivel leírják, amit látnak,*

.

Megoldókulcs

1. rész – Mi a Flutter?

1. b) Épületfelhasználási kérelmek
2. c) Dárda

2. rész – Flutter alapjai

1. **Google** fejlesztette ki .
2. **widgeteket** használ a felhasználói felület felépítéséhez.
3. Egy Flutter projekt futtatható **mobilon** , **weben** és **asztali gépen** .

3. rész – Widgetek a Flutterben (párosítás)

1. A – Szöveg
2. B – Kép
3. C – Konténer
4. D – Gomb

4. rész – Hontalan vs. Állapotnyilvántartó widgetek

1. StatelessWidget → b) Felépítés után soha nem változik
2. StatefulWidget → c) Idővel megváltoztathatja az állapotát

5. szakasz – Gyakorlati feladat (példaválasz)

- Kijelző szöveg: „Helló Flutter!”
- Gomb widget hozzáadása a szöveg alá
- Gombnyomásra üzenet nyomtatása vagy szöveg módosítása