

Φύλλο Εργασίας: FLUTTER

Ενότητα: Εισαγωγή στο Flutter | Διάρκεια: 90 λεπτά | Επίπεδο: Αρχάριο
Ομάδα-στόχος: Κωφοί νέοι που μαθαίνουν οπτικό σχεδιασμό και ομαδική εργασία

Μέρος 1: Προθέρμανση (Τι είναι το Flutter)

Κυκλώστε τη σωστή απάντηση:

1. Το Flutter χρησιμοποιείται κυρίως για:
α) Επεξεργασία φωτογραφίας
β) Δημιουργία εφαρμογών
γ) Συγγραφή εγγράφων
2. Οι εφαρμογές Flutter γράφονται με τη χρήση της:
α) Java
β) Python
γ) Dart

Μέρος 2: Τα Βασικά του Flutter

3. Συμπληρώστε τις προτάσεις:

Το Flutter αναπτύχθηκε από την _____.

Το Flutter χρησιμοποιεί _____ για τη δημιουργία της διεπαφής χρήστη (user interface).

Ένα έργο Flutter μπορεί να εκτελεστεί σε _____, _____, και _____.

Μέρος 3: Widgets στο Flutter

Τα Widgets είναι τα βασικά δομικά στοιχεία μιας εφαρμογής Flutter.

4. Αντιστοιχίστε το widget με την περιγραφή του:

A. Text | B. Image | Γ. Container | Δ. Button

___ Εμφανίζει κείμενο στην οθόνη

- ___ Δείχνει μια εικόνα
- ___ Περιέχει και δίνει στυλ σε άλλα widgets
- ___ Χρησιμοποιείται για την εκτέλεση μιας ενέργειας όταν πατηθεί

Μέρος 4: Stateless έναντι Stateful Widgets

Κυκλώστε τη σωστή απάντηση:

5. Ένα StatelessWidget:

- α) Μπορεί να αλλάξει τα δεδομένα του κατά τη χρήση
- β) Δεν αλλάζει ποτέ αφού δημιουργηθεί
- γ) Αποθηκεύει την εισαγωγή δεδομένων από τον χρήστη

6. Ένα StatefulWidget:

- α) Δεν μπορεί να αλλάξει
- β) Χρησιμοποιείται μόνο για κείμενο
- γ) Μπορεί να αλλάξει την κατάστασή του (state) με την πάροδο του χρόνου

Μέρος 5: Πρακτική Άσκηση

7. Φανταστείτε ότι δημιουργείτε μια απλή εφαρμογή Flutter.

Αποστολή:

- Η εφαρμογή δείχνει ένα κείμενο: "Hello Flutter!"
- Υπάρχει ένα κουμπί κάτω από το κείμενο
- Όταν πατηθεί το κουμπί, κάτι συμβαίνει (για παράδειγμα, εκτυπώνεται ένα μήνυμα)

Γράψτε ή σχεδιάστε την ιδέα σας:

Μέρος 6: Αναστοχασμός

Γιατί πιστεύετε ότι το Flutter είναι χρήσιμο;

Τι είδους εφαρμογή θα θέλατε να φτιάξετε με το Flutter;

Σημείωση για τον Εκπαιδευτικό: Αυτό το φύλλο εργασίας βοηθά τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν βασικές έννοιες οπτικού σχεδιασμού χρησιμοποιώντας το Figma.

Ενθαρρύνετε τους εκπαιδευόμενους να: δείχνουν με το χέρι ή να χρησιμοποιούν τη νοηματική γλώσσα για να περιγράψουν αυτό που βλέπουν.

Κλειδί Απαντήσεων (Answer Key)

Μέρος 1 - Τι είναι το Flutter;

- β) Δημιουργία εφαρμογών
- γ) Dart

Μέρος 2 - Τα Βασικά του Flutter

Το Flutter αναπτύχθηκε από την Google.

Το Flutter χρησιμοποιεί widgets για τη δημιουργία της διεπαφής χρήστη.

Ένα έργο Flutter μπορεί να εκτελεστεί σε κινητά (mobile), διαδίκτυο (web), και υπολογιστές (desktop).

Μέρος 3 - Widgets στο Flutter (Αντιστοίχιση)

- A - Text
- B - Image
- Γ - Container
- Δ - Button

Μέρος 4 - Stateless έναντι Stateful Widgets

StatelessWidget -> β) Δεν αλλάζει ποτέ αφού δημιουργηθεί

StatefulWidget -> γ) Μπορεί να αλλάξει την κατάστασή του με την πάροδο του χρόνου

Μέρος 5 - Πρακτική Άσκηση (Παράδειγμα Απάντησης)

- Εμφάνιση κειμένου: "Hello Flutter!"
- Προσθήκη ενός Button widget κάτω από το κείμενο
- Με το πάτημα του κουμπιού, εκτύπωση μηνύματος ή αλλαγή κειμένου