

Opleiding : Flutter, mobiele applicatieontwikkeling

Google's multiplatform-framework onder de knie krijgen
Praktijkcursus - 4d - 28u00 - Ref. FLV
Prijs : 2100 € V.B.

★★★★☆ 4,5 / 5

Leer hoe u krachtige applicaties maakt met Flutter. Flutter, gemaakt door Google voor het maken van hoogwaardige native interfaces op iOS en Android, werkt met bestaande code en maakt snelle ontwikkeling mogelijk met een groot aantal widgets van Google en de community. Met een groot aantal widgets van Google en de community.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ Een Flutter-applicatie organiseren, modulariseren en testen
- ✓ De grondbeginselen van de Flutter SDK onder de knie krijgen
- ✓ Goede ontwikkelingspraktijken
- ✓ Ontwikkelen met de Dart-taal
- ✓ Gegevenspersistentie met sqflite

Doelgroep

Ontwikkelaars, ingenieurs, projectmanagers.

Voorafgaande vereisten

Basisvaardigheden in programmeren.

Opleidingsprogramma

1 Ontdek Flutter

- Vergelijkingen tussen hybride, web en native applicaties.
- Flutter CLI.
- Containers.
- Widget-georiënteerde logica.

DEELNEMERS

Ontwikkelaars, ingenieurs, projectmanagers.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Basisvaardigheden in programmeren.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ... De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

2 De programmeertaal Dart

- Conventies voor codering en naamgeving.
- Variabelen en types.
- Getallen en constanten.
- Controlestructuur.
- Logische operator.
- Lus en functie.

Praktisch werk

Aanmaken van een initieel programma in procedurele modus.

3 Objectgeoriënteerd programmeren met Dart

- Klassen en objecten.
- Klassevariabelen.
- Fabrikanten.
- Methoden.

Praktisch werk

Een eerste klasse en instantie maken.

4 Collecties en boekwinkels

- Collectiebeheer.
- Lijsten maken en itereren.
- Lijsten maken met een objecttype.
- Boekhandel Dart, pakketten.
- Standaardbibliotheken.

Praktisch werk

Collecties ontwerpen en omgaan met bibliotheken.

5 De Flutter-omgeving configureren

- Flutter CLI installeren.
- De structuur van een Flutter-project.
- De emulator maken en configureren.
- De functie voor het herladen.
- Een debugomgeving opzetten.

Praktisch werk

Creatie van een eerste Flutter "Hello World" project.

6 Widgets

- Modulaire opbouw van weergaven met behulp van widgets.
- Stateful en stateless widgets.
- Widget erfenis.
- De standaard meegeleverde widgets ontdekken.

Praktisch werk

Gebruik widgets en maak een rekenmachine.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

7 Gegevens bijhouden met sqflite

- Inleiding tot geïntegreerde ORM.
- Gegevensmodellen maken.
- Lezen en schrijven naar de database.

Praktisch werk

Creatie van een berekeningsgeschiedenis opgeslagen in een database.

8 Verder gaan

- Internationalisatie (i18n).
- Een Flutter-pakket maken.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026: 19 mei, 26 mei, 8 sep., 6 okt., 20 okt.,
24 nov.

PARIS LA DÉFENSE

2026: 19 mei, 6 okt., 24 nov.