

Flutter, desarrollo de aplicaciones móviles

Domina el marco multiplataforma de Google

Curso práctico de 4 días - 28h

Ref.: FLV - Precio 2026: 1 730€ sin IVA

Aprenda a crear aplicaciones de alto rendimiento con Flutter. Creado por Google para la creación de interfaces nativas de alta calidad en iOS y Android, Flutter funciona con código existente y permite un desarrollo rápido con un gran número de widgets proporcionados por Google y la comunidad.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Al término de la formación, el alumno podrá:

Organizar, modularizar y probar una aplicación Flutter

Dominar los fundamentos del SDK de Flutter

Buenas prácticas de desarrollo

Desarrollar con el lenguaje Dart

Persistencia de datos con sqflite

PROGRAMA

última actualización: 04/2024

1) Descubra Flutter

- Comparaciones entre aplicaciones híbridas, web y nativas.
- Flutter CLI.
- Contenedores.
- Lógica orientada a widgets.

2) El lenguaje de programación Dart

- Convenciones de codificación y denominación.
- Variables y tipos.
- Números y constantes.
- Estructura de control.
- Operador lógico.
- Bucle y función.

Trabajo práctico : Creación de un programa inicial en modo procedimiento.

3) Programación orientada a objetos con Dart

- Clases y objetos.
- Variables de clase.
- Fabricantes.
- Métodos.

Trabajo práctico : Creación de una primera clase e instancia.

4) Colecciones y librerías

- Gestión de colecciones.
- Creación e iteración de listas.
- Creación de listas con un tipo de objeto.
- Librería The Dart, paquetes.

PARTICIPANTES

Desarrolladores, ingenieros, jefes de proyecto.

REQUISITOS PREVIOS

Conocimientos básicos de programación.

COMPETENCIAS DEL FORMADOR

Los expertos que imparten la formación son especialistas en las materias tratadas. Han sido validados por nuestros equipos pedagógicos, tanto en el plano de los conocimientos profesionales como en el de la pedagogía, para cada curso que imparten. Cuentan al menos con entre cinco y diez años de experiencia en su área y ocupan o han ocupado puestos de responsabilidad en empresas.

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

El formador evalúa los progresos pedagógicos del participante a lo largo de toda la formación mediante preguntas de opción múltiple, escenificaciones de situaciones, trabajos prácticos, etc.
El participante también completará una prueba de posicionamiento previo y posterior para validar las competencias adquiridas.

MEDIOS PEDAGÓGICOS Y TÉCNICOS

- Los medios pedagógicos y los métodos de enseñanza utilizados son principalmente: ayudas audiovisuales, documentación y soporte de cursos, ejercicios prácticos de aplicación y ejercicios corregidos para los cursillos prácticos, estudios de casos o presentación de casos reales para los seminarios de formación.
- Al final de cada cursillo o seminario, ORSYS facilita a los participantes un cuestionario de evaluación del curso que analizarán luego nuestros equipos pedagógicos.
- Al final de la formación se entrega una hoja de presencia por cada media jornada de presencia, así como un certificado de fin de formación si el alumno ha asistido a la totalidad de la sesión.

MODALIDADES Y PLAZOS DE ACCESO

La inscripción debe estar finalizada 24 horas antes del inicio de la formación.

ACCESIBILIDAD DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD

¿Tiene alguna necesidad específica de accesibilidad? Póngase en contacto con la Sra. FOSSE, interlocutora sobre discapacidad, en la siguiente dirección psh-accueil@orsys.fr para estudiar de la mejor forma posible su solicitud y su viabilidad.

- Bibliotecas estándar.

Trabajo práctico : Diseño de colecciones y manejo de bibliotecas.

5) Configuración del entorno Flutter

- Instalación de Flutter CLI.
- La estructura de un proyecto Flutter.
- Creación y configuración del emulador.
- La función de recarga en caliente.
- Configuración de un entorno de depuración.

Trabajo práctico : Creación de un proyecto inicial Flutter "Hello World".

6) Widgets

- Construcción modular de vistas mediante widgets.
- Widgets con y sin estado.
- Herencia de widgets.
- Descubrir los widgets proporcionados por defecto.

Trabajo práctico : Utiliza widgets y crea una calculadora.

7) Persistencia de datos con sqflite

- Introducción al ORM integrado.
- Creación de modelos de datos.
- Leer y escribir en la base de datos.

Trabajo práctico : Creación de un historial de cálculos almacenado en una base de datos.

8) Ir más lejos

- Internacionalización (i18n).
- Creación de un paquete Flutter.

FECHAS

Contacto