



CORSO AVANZATO {MOBILE}

Flutter

From hero to superhero

Il corso percorre tutte le tappe per essere ancora più produttivi con il più efficiente framework per lo sviluppo di applicazioni mobile cross-platform e, di recente, anche per applicazioni web e desktop.

Una formazione mirata alla conoscenza approfondita di tante delle caratteristiche avanzate del framework e delle sue aree per ottenere una competenza sempre maggiore, supportati da un progetto didattico progressivo e strutturato in step di realizzazione.

Livello

Avanzato

Durata

Corso da 32 ore

Lingua

Italiano

Cosa faremo

Durante il corso sarà quindi realizzata **un'applicazione completa in Flutter**.

L'approccio al corso sarà misto ed includerà quindi **sessioni teoriche** e di **live coding**.

Numero massimo di partecipanti: 20

Skill minime necessarie

- Conoscenza dei concetti di OOP
- Conoscenza dei concetti API First
- Conoscenza dei più comuni pattern di programmazione
- Conoscenza dei concetti base di Dart e Flutter

Argomenti Trattati

Architettura

- Dependency Injection
 - Riverpod
 - provider
 - get_it
- Data Access Layer
 - Data Source
 - Libreria Dio con approfondimento sugli interceptors
 - Json Serialization / Deserialization
 - Libreria Retrofit
 - Salvare dati in locale
 - flutter secure storage
 - hive o isar

- DTO
- Repository
- Domain Layer
 - Entity
- Service Layer
 - Services
- Presentation Layer
 - Controller/State Manager
 - Che cos'è lo stato di un'applicazione
 - Quali sono i problemi di comunicazione tra i Widgets
 - I principali State Manager
 - Riverpod
 - Bloc panoramica
 - provider panoramica
 - Redux panoramica
 - State
 - Widget
 - Dumb vs. Smart Component
 - flutter_hooks
 - Responsive Layout

Build Runner

- introduzione
- come sviluppare un runner

Animazioni

- esplicite
- implicite
- problemi più comuni delle animazioni

Device Integrations

- permissions
- url launcher
- camera

Fondamenti di Firebase

- auth
- realtime db
- storage
- push notifications

Gestione degli errori

- Sentry o Crashlytics

Tests

- mockito
- integration test

Pubblicazione delle Applicazioni

- Build delle applicazioni
- Pubblicazione delle Applicazioni sugli Store
 - Codemagic
 - Beta Releases
 - Regole principali degli Store

Cosa è necessario

- Il proprio computer portatile (con installato un environment che verrà preventivamente segnalato)
- Tanta buona volontà e voglia di imparare
- Connessione ad Internet

Cosa è incluso

- Corso pratico con live coding
- Supporto setup environment
- Slide in formato PDF
- Repository del Progetto
- Attestato di Partecipazione
- Follow Up di fine corso
- Canale Slack dedicato ai partecipanti

Dove si svolge

Full-Remote

È possibile svolgere il corso in modalità *full-remote* con gli strumenti messi a disposizione da Devmy suddividendo, se lo si desidera, il tutto in sessioni da 4h.