

FLUTTER

Flutter ve Dart ile İlk Uygulama

1. hafta • Flutter'a Başlangıç

36 hafta, 72 bağımsız çalışan Flutter projesi, gerçek uygulama ekranları, uygulamalı dersler ve öğrenci geri bildiriminden sonra incelenebilen çözüm kaynakları.

Bu kitap güncel ders kaynaklarından otomatik üretilmiştir; özet ya da jenerik şablon değildir.

Öğrenme Haritası

Hafta	Ders	Projeler
1	Flutter ve Dart ile İlk Uygulama	Merhaba Okul • Ders Kartım

1. Hafta - Flutter ve Dart ile İlk Uygulama

Bu derste ne yapacağız?

Bu hafta Flutter projesinin nasıl çalıştığını yalnızca okuyarak değil, Merhaba Okul uygulamasını geliştirerek öğreneceğiz. Uygulama öğrencinin adını alacak, butona basıldığında ekrandaki mesajı değiştirecek ve boş girişte açıklayıcı geri bildirim verecek.

Kazanımlar

- MaterialApp, Scaffold, AppBar ve SafeArea görevlerini açıklar.
- TextEditingController ile TextField verisini okur.
- Butonun onPressed olayına metod bağlar.
- Değişen mesajı setState ile ekrana yansıtır.
- Controller kaynağını dispose içinde serbest bırakır.

1. Projeyi oluşturma

Terminalde aşağıdaki komutlar çalıştırılır:

```
flutter create merhaba_okul
cd merhaba_okul
flutter run
```

lib/main.dart uygulamanın başlangıç dosyasıdır. main() fonksiyonu önce çalışır ve kök widget'ı başlatır.

2. Ekran iskeletini kurma

```
void main() => runApp(const MerhabaOkulApp());

class MerhabaOkulApp extends StatelessWidget {
  const MerhabaOkulApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) => MaterialApp(
    debugShowCheckedModeBanner: false,
    home: const MerhabaOkulPage(),
  );
}
```

MaterialApp uygulama düzeyindeki tema ve gezinme yapısını sağlar. Scaffold ise AppBar ve body gibi temel ekran bölümlerini yerleştirir.

3. Adı alma ve mesajı değiştirme

```
final adController = TextEditingController(text: 'Zeynep');
String mesaj = 'Adın yaz ve okula merhaba de.';

void karsila() {
  final ad = adController.text.trim();
  setState(() {
    mesaj = ad.isEmpty
      ? 'Lütfen önce adın yaz.'
      : 'Merhaba $ad! Flutter sınıfına hoş geldin.';
  });
}
```

Önce baştaki ve sondaki boşluklar temizlenir. Girdi boşsa hata mesajı, doluyorsa kişiselleştirilmiş karşılama mesajı üretilir.

4. Çalışan uygulama

Testte TextField içindeki Zeynep değeriyle butona gerçekten basıldı ve aşağıdaki sonuç oluştu.

Merhaba Okul



İlk Flutter Uygulamam

TextField ile veri alıp buton olayıyla ekrandaki mesajı değiştireceğiz.

Öğrencinin adı

Zeynep

Karşılama mesajını göster

Merhaba Zeynep! Flutter sınıfına hoş geldin.

Merhaba Okul çalışan Flutter uygulaması

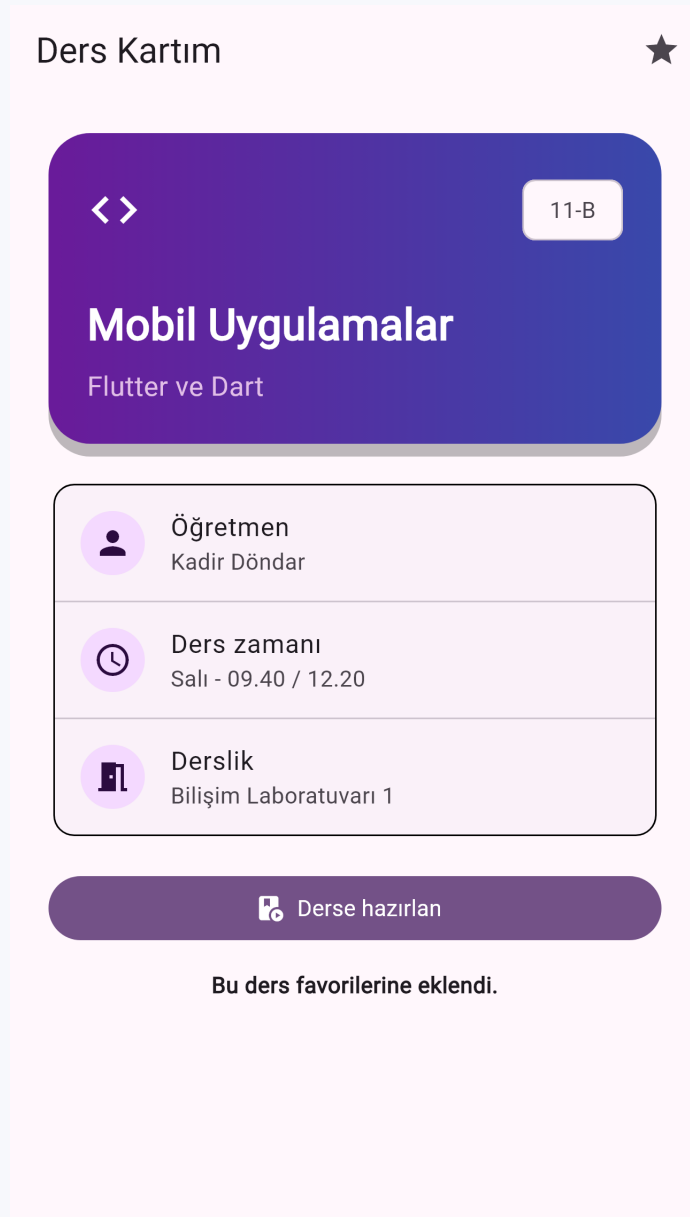
Gerçek proje klasörü: Uygulamalar/Uygulama-01-Merhaba Okul

Deneyerek doęrulayın

1. Adı Zeynep yerine kendi adınızla deęiřtirin.
2. Alanı tamamen boşaltıp butona basın.
3. Yalnızca boşluk karakterleri yazıp sonucu inceleyin.
4. `trim()` kullanımını kaldırdığınızda davranışın neden deęiřtiğini açıklayın.

Özgün proje - Ders Kartım

řimdi aynı temel widget bilgisini farklı bir günlük yaşam probleminde kullanacağız. Ders Kartım uygulaması ders adı, alanı, öğretmen, saat ve derslik bilgilerini kart biçiminde gösterir. Yıldız düğmesine basıldığında favori durumu deęiřir.



Ders Kartım özgün Flutter uygulaması

Öğrenci görevi

Kendi ders kartınızı oluřturun. En az üç bilgi satırı, bir simge, bir renk geiři ve alıřan bir favori düğmesi bulunmalıdır. özümünüzü gönderdikten ve geri bildirim aldıktan sonra sistemde Ders Kartım örnek özüm kodu açılacaktır.

Geri bildirim ölçütleri

- Kart dar ekranda taşmıyor.
- Bilgiler anlamlı widget'lara ayrılmıř.
- Favori değeri bool türünde tutuluyor.
- Düğme setState içinde yalnızca gerekli durumu deėiřtiriyor.
- Renkler ve metinler okunabilir kontrasta sahip.

Ders sonu kontrolü

- Flutter projesini alıřtırabiliyorum.
- Stateless ve Stateful widget farkını bařlangı düzeyinde açıklayabiliyorum.
- TextField verisini okuyabiliyorum.
- Buton olayında ekranı güncelleyebiliyorum.
- Kaynak kodu alıřtırıp gerek sonucu test edebiliyorum.