Native Mobile Apps mit Flutter Stacked und MVVM Architektur

Titel	Native Mobile Apps mit Flutter Stacked und MVVM Architektur
Zulassungsnummer	7602226

Veranstalter

Adresse:	Maximilian Hemme Wiesengrund 11 04668 Grimma
Telnr:	0000
E-Mail-Adresse:	maximilian.hemme@cyberskamp.com
Webseite:	http://cyberskamp.com

Lehrgangsziel

Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten native Android- und iOS-Apps mit Flutter architekturkonform zu planen, umzusetzen, zu erweitern und zu veröffentlichen

Inhalte

Lehrgangsinhalte:	Einleitung und Kursnutzung: Kursüberblick, Vorgehensweise, Tipps zur aktiven Mitarbeit; Einführung in Flutter: Was ist Flutter, Einordnung und Grundlagen; Setup: Flutter-Setup für Windows und macOS; Dart-Grundlagen: Variablen, Listen/Maps, Kontrollstrukturen, Schleifen, Funktionen, Klassen/Objekte; Aufbau einer Flutter-App und UI-Grundlagen: Projektgrundstruktur, Widget-basierte UI, Screen-Aufbau, grundlegende UIKomposition; State Management Überblick, Grundidee und Einordnung von State Management; Clean Architecture & MVVM: Clean Architecture Grundprinzipien, MVVM-Einordnung; Projekt 1: ToDo-App mit Stacked, Einführung Stacked, Komponenten (Model/View/Service), Modellierung (z.B. mit Freezed), erste Views, lokale Persistenz (z.B. Datenbank), CRUD-Funktionalität: Erstellen, Anzeigen, Bearbeiten, Löschen, Abschlussaufgabe zum Projekt; Projekt 2: Recipes-App: App-Vorbereitung (Themes, Navigation), Models, Externe API-Anbindung und HTTP-Requests, Detailansichten, UI-Verbesserungen, Suche/Filter, Favoriten - • Abschlussaufgabe zum Projekt; Projekt 3: Chat-App mit Firebase: Firebase-Projekt, Authentifizierung (Registrierung/Login/PasswortReset/Verifikation), User-Profil (Service/Model), Profilbearbeitung, Chat-Funktionalität mit Firestore, asynchrones Laden und Streaming-Updates, Anzeige ungelesener Nachrichten, Sortierung, Statusanzeige, UI-Feinschliff, Abschlussaufgabe zum Projekt; App-Veröffentlichung: App-Icon/Splash, Release-Vorbereitung Android, Veröffentlichung Google Play, Release-Vorbereitung iOS, Veröffentlichung App Store; Fazit: Zusammenfassung, Ausblick, nächste Schritte
Medien, die Bestandteile des Fernlehrangebots sind:	12 Module mit Videos und Textdateien

Abschluss

Abschluss:	Keine Prüfung
Art des Abschlusses:	keine Prüfung

Voraussetzungen

Teilnahmevoraussetzungen:	Grundlegendes Programmierverständnis (Variablen, Funktionen, Klassen), Interesse oder erste Berührung mit App-Entwicklung (Flutter/React Native/nativ); technische Voraussetzung: Computer mit Internetzugang, Installation Flutter SDK, geeignete IDE (z. B. VS Code/Android Studio), Zugriff auf ein eigenes Firebase-Projekt (Einrichtung wird im Kurs behandelt)
Prüfungsvoraussetzungen:	Entfällt

Kosten

Teilnahmekosten (Gesamtkosten):	96,00 €
Lehrgangskosten:	96,00 €
Kosten für (externe) Prüfungen:	0,00 €
Anzahl der Raten:	1
Höhe der Raten:	96,00 €

Die Teilnehmerkosten können Veränderungen erfahren haben, die der ZFU zum Redaktionsschluss noch nicht vorlagen. Aktuelle Gebühren, Kosten und Erläuterungen dazu erhalten Sie beim Fernlehrinstitut.

Zeitrahmen

Gesamtdauer in Monaten:	1.00
Gesamtdauer in Stunden:	15 Std. (20 Unterrichtseinheiten zu je 45 Min.)
Wöchentlicher Lernaufwand für das Selbstlernen in Stunden:	3.50
Synchrone Lerneinheiten (je 45 Minuten):	0
Präsenzunterricht:	Ist nicht vorgesehen