

# Native Mobile Apps mit Flutter Stacked und MVVM Architektur

<b>Titel</b>	Native Mobile Apps mit Flutter Stacked und MVVM Architektur
<b>Zulassungsnummer</b>	7602226

---

## Veranstalter

<b>Adresse:</b>	Maximilian Hemme Wiesengrund 11 04668 Grimma
<b>Telnr:</b>	0000
<b>E-Mail-Adresse:</b>	maximilian.hemme@cyberskamp.com
<b>Webseite:</b>	<a href="http://cyberskamp.com">http://cyberskamp.com</a>

---

## Lehrgangsziel

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

---

## Inhalte

<b>Lehrgangsinhalte:</b>	<p>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 &amp; 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</p>
<b>Medien, die Bestandteile des Fernlehreangebots sind:</b>	12 Module mit Videos und Textdateien

## Abschluss

<b>Abschluss:</b>	Keine Prüfung
<b>Art des Abschlusses:</b>	keine Prüfung

---

## Voraussetzungen

<b>Teilnahmevoraussetzungen:</b>	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)
<b>Prüfungsvoraussetzungen:</b>	Entfällt

---

## Kosten

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

---

## Zeitraumen

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