

# 《Flutter技术入门与实践》 （第2版）



[《Flutter技术入门与实践》 （第2版） 下载链接1](#)

著者:亢少军

出版者:机械工业出版社

出版时间:2019-11-16

装帧:平装

isbn:9787111640127

本书由资深架构师撰写，详细讲解Flutter的基本概念和使用技巧。既有基础知识，又有丰富示例，并包括详细案例的操作步骤，实操性强。还有配套网站提供了完整案例代码和视频课程,可帮助读者轻松掌握基础知识，快速进入实战。

本书主要内容共16章。

第1~2章介绍Flutter的基本概念和重要知识点。

第3章简单介绍了Flutter SDK指定的Dart语言。

第4~7章介绍Flutter常用组件，以及Material Design风格的组件、Cupertino风格的组件，还介绍了页面布局基础知识和技巧。

第8~12章介绍Flutter的高级用法，包括如何处理手势，如何加载、处理、展示资源和图片，路由及导航是如何处理的，装饰和动画的处理等。

第13章介绍Flutter插件开发。

第14~16章介绍开发工具的使用技巧、测试与发布应用，以及综合案例。

作者介绍:

亢少军

资深开发者，创业者。专注于视频通讯技术领域。国内首本Flutter著作《Flutter技术入门与实战》作者。多年从事视频会议、远程教育等技术研发，对于Android、iOS以及跨平台开发技术有比较深入的研究和应用，作为主要程序员开发了多个应用项目，涉及医疗、交通、银行等领域。

目录: 第1章 开启Flutter之旅 1

1.1 Flutter的特点与核心概念 1

1.1.1 一切皆为组件 2

1.1.2 组件嵌套 2

1.1.3 构建 3

1.1.4 处理用户交互 3

1.1.5 状态 4

1.1.6 分层的框架 5

1.2 搭建开发环境 6

1.2.1 Windows环境搭建 6

1.2.2 MacOS环境搭建 12

1.3 写第一个Flutter程序 16

第2章 Flutter基础知识 22

2.1 入口程序 22

2.2 Material Design设计风格 23

2.3 Flutter主题 23

2.3.1 创建应用主题 23

2.3.2 局部主题 25

2.3.3 使用主题 26

2.4 使用包资源 27

2.5 状态管理 31

2.5.1 有状态及无状态组件 31

2.5.2 Provider的使用 33

2.6 HTTP请求 36

2.6.1 HTTP请求方式 37

2.6.2 HttpClient请求方式 38

2.6.3 Dio请求方式 39

第3章 Dart语言简述 47

3.1 Dart的重要概念与常用开发库 47

3.2 变量与基本数据类型 50

3.3 函数 52

3.4 运算符 54

3.5 流程控制语句 58

- 3.6 异常处理 61
- 3.7 面向对象 62
  - 3.7.1 实例化成员变量 62
  - 3.7.2 构造函数 63
  - 3.7.3 读取和写入对象 64
  - 3.7.4 重载操作 65
  - 3.7.5 继承类 66
  - 3.7.6 抽象类 67
  - 3.7.7 枚举类型 68
  - 3.7.8 Mixins 69
- 3.8 泛型 69
- 3.9 库的使用 70
- 3.10 异步支持 71
- 3.11 元数据 71
- 3.12 注释 73
- 第4章 常用组件 75
  - 4.1 容器组件 75
  - 4.2 图片组件 77
  - 4.3 文本组件 79
  - 4.4 图标及按钮组件 81
    - 4.4.1 图标组件 81
    - 4.4.2 图标按钮组件 82
    - 4.4.3 凸起按钮组件 83
  - 4.5 列表组件 84
    - 4.5.1 基础列表组件 85
    - 4.5.2 水平列表组件 86
    - 4.5.3 长列表组件 88
    - 4.5.4 网格列表组件 89
  - 4.6 表单组件 90
- 第5章 Material Design风格组件 94
  - 5.1 App结构和导航组件 95
    - 5.1.1 MaterialApp（应用组件） 95
    - 5.1.2 Scaffold（脚手架组件） 99
    - 5.1.3 AppBar（应用按钮组件） 101
    - 5.1.4 BottomNavigationBar（底部导航条组件） 103
    - 5.1.5 TabBar（水平选项卡及视图组件） 104
    - 5.1.6 Drawer（抽屉组件） 110
  - 5.2 按钮和提示组件 112
    - 5.2.1 FloatingActionButton（悬停按钮组件） 112
    - 5.2.2 FlatButton（扁平按钮组件） 114
    - 5.2.3 PopupMenuButton（弹出菜单组件） 115
    - 5.2.4 SimpleDialog（简单对话框组件） 117
    - 5.2.5 AlertDialog（提示对话框组件） 118
    - 5.2.6 SnackBar（轻量提示组件） 120
  - 5.3 其他组件 121
    - 5.3.1 TextField（文本框组件） 121
    - 5.3.2 Card（卡片组件） 123
- 第6章 Cupertino风格组件 126
  - 6.1 CupertinoActivityIndicator（加载指示器组件） 126
  - 6.2 CupertinoAlertDialog（对话框组件） 127
  - 6.3 CupertinoButton（按钮组件） 128
  - 6.4 Cupertino（导航组件集） 129
- 第7章 页面布局 135
  - 7.1 基础布局处理 136

- 7.1.1 Container (容器布局) 136
- 7.1.2 Center (居中布局) 139
- 7.1.3 Padding (填充布局) 140
- 7.1.4 Align (对齐布局) 142
- 7.1.5 Row (水平布局) 144
- 7.1.6 Column (垂直布局) 145
- 7.1.7 FittedBox (缩放布局) 147
- 7.1.8 Stack/Alignment 150
- 7.1.9 Stack/Positioned 152
- 7.1.10 IndexedStack 154
- 7.1.11 OverflowBox (溢出父容器显示) 155
- 7.2 宽高尺寸处理 157
  - 7.2.1 SizedBox (设置具体尺寸) 157
  - 7.2.2 ConstrainedBox (限定最大最小宽高布局) 158
  - 7.2.3 LimitedBox (限定最大宽高布局) 159
  - 7.2.4 AspectRatio (调整宽高比) 161
  - 7.2.5 FractionallySizedBox (百分比布局) 162
- 7.3 列表及表格布局 163
  - 7.3.1 ListView 163
  - 7.3.2 GridView 166
  - 7.3.3 Table 167
- 7.4 其他布局处理 169
  - 7.4.1 Transform (矩阵转换) 169
  - 7.4.2 Baseline (基准线布局) 171
  - 7.4.3 Offstage (控制是否显示组件) 172
  - 7.4.4 Wrap (按宽高自动换行布局) 174
- 7.5 布局综合示例 176
  - 7.5.1 布局分析 176
  - 7.5.2 准备素材 177
  - 7.5.3 编写代码 178
- 第8章 手势 184
  - 8.1 用GestureDetector进行手势检测 184
  - 8.2 用Dismissible实现滑动删除 186
- 第9章 资源和图片 189
  - 9.1 添加资源和图片 189
    - 9.1.1 指定asset 189
    - 9.1.2 加载asset 190
    - 9.1.3 平台asset 192
  - 9.2 自定义字体 194
- 第10章 组件装饰和视觉效果 196
  - 10.1 Opacity (透明度处理) 196
  - 10.2 DecoratedBox (装饰盒子) 197
  - 10.3 RotatedBox (旋转盒子) 204
  - 10.4 Clip (剪裁处理) 205
  - 10.5 案例—自定义画板 209
- 第11章 路由和持久化 227
  - 11.1 路由的基本应用 227
  - 11.2 Fluro企业级路由 235
  - 11.3 Key-Value存储简介 240
    - 11.3.1 shared\_preferences的应用 241
    - 11.3.2 shared\_preferences的实现原理 244
  - 11.4 文件存储 246
  - 11.5 Sqflite的应用 249
    - 11.5.1 常用操作方法 249

- 11.5.2 客户表操作示例 251
- 第12章 动画 256
  - 12.1 动画的基本概念 256
  - 12.2 Flutter的动画相关类 257
    - 12.2.1 Animation简介 258
    - 12.2.2 AnimationController (动画管理类) 258
    - 12.2.3 CurvedAnimation (非线性动画类) 259
    - 12.2.4 Tween (补间值生成类) 260
    - 12.2.5 Listeners和StatusListeners (动画监听类) 261
    - 12.2.6 动画控制流程 262
  - 12.3 动画示例 262
    - 12.3.1 字体放大动画 262
    - 12.3.2 缓动动画 266
    - 12.3.3 遮罩动画 269
    - 12.3.4 数字变化动画 272
    - 12.3.5 图表动画 274
  - 12.4 动画组件 277
    - 12.4.1 用AnimatedOpacity实现渐变效果 277
    - 12.4.2 用Hero实现页面切换动画 279
- 第13章 Flutter插件开发 282
  - 13.1 获取系统版本插件 282
    - 13.1.1 新建插件 282
    - 13.1.2 运行插件 285
    - 13.1.3 示例代码分析 286
  - 13.2 电池电量插件 293
    - 13.2.1 新建插件 293
    - 13.2.2 插件上层处理 293
    - 13.2.3 Android原生层处理 295
    - 13.2.4 iOS原生层处理 300
    - 13.2.5 测试插件 304
  - 13.3 Channel详解 308
    - 13.3.1 通道名称 309
    - 13.3.2 通信工具BinaryMessenger 309
    - 13.3.3 消息编解码器Codec 309
    - 13.3.4 消息处理器Handler 310
  - 13.4 PlatformView显示原生视图 311
    - 13.4.1 新建插件 311
    - 13.4.2 插件上层处理 311
    - 13.4.3 Android原生层处理 314
    - 13.4.4 iOS原生层处理 317
    - 13.4.5 测试插件 321
- 第14章 开发工具及使用技巧 324
  - 14.1 IDE集成开发环境 324
    - 14.1.1 Android Studio / IntelliJ 324
    - 14.1.2 Visual Studio Code 330
  - 14.2 Flutter SDK 337
  - 14.3 使用热重载 338
  - 14.4 格式化代码 339
  - 14.5 Flutter组件检查器 340
- 第15章 测试与发布应用 343
  - 15.1 测试应用 343
    - 15.1.1 简介 343
    - 15.1.2 单元测试 344
    - 15.1.3 Widget测试 345

15.1.4	集成测试	346
15.2	发布Android版App	348
15.2.1	检查App Manifest	348
15.2.2	查看构建配置	349
15.2.3	添加启动图标	350
15.2.4	App签名	350
15.2.5	构建发布版APK并安装在设备上	353
15.3	发布iOS版App	353
15.3.1	准备工作	353
15.3.2	在iTunes Connect上注册应用程序	353
15.3.3	注册一个Bundle ID	354
15.3.4	在iTunes Connect上创建应用程序记录	355
15.3.5	查看Xcode项目设置	355
15.3.6	添加应用程序图标	356
15.3.7	准备发布版本	358
15.3.8	将应用发布到App Store	360
第16章	综合案例	362
16.1	即时通信App界面实现	362
16.1.1	项目介绍	362
16.1.2	项目搭建	363
16.1.3	入口程序	366
16.1.4	加载页面	367
16.1.5	应用页面	368
16.1.6	搜索页面	375
16.1.7	聊天页面	379
16.1.8	好友页面	383
16.1.9	“我的”页面	390
16.2	企业站App实现	394
16.2.1	项目介绍	394
16.2.2	项目搭建	396
16.2.3	入口程序	399
16.2.4	加载页面	401
16.2.5	工具及配置文件处理	402
16.2.6	Fluro路由处理	404
16.2.7	Dio请求方法封装	405
16.2.8	索引页面	406
16.2.9	首页	410
16.2.10	首页轮播图	411
16.2.11	首页最新产品列表	412
16.2.12	产品页面	419
16.2.13	产品详情页面	423
16.2.14	“联系我们”页面	428
• • • • •	(收起)	

[《Flutter技术入门与实践》（第2版）\\_下载链接1](#)

标签

适合新手小白

学习系列

计算机

提升

编程

移动开发

电子书

前端

## 评论

定位：入门 内容详实，挺适合新手，末尾还有实践的小例子。

-----  
基础，不值得高分。

-----  
还算比较不错的入门读物. 内容中规中矩, 一股脑的介绍了Flutter中常用的功能, 基本都是一笔带过, 建议结合官网文档一起服用

-----  
挺基础的，案例不少。

-----  
前端就是这么五花八门，各种技术层出不穷，就算不会也得与时俱进了解一下。

-----  
本来想看看第1版，没想到第2版都出了，实在也太快了吧。

-----  
听说flutter是未来趋势，看来跨平台终将逆袭了。

-----  
对新手小白来说还是比较适合的，flutter这个新技术目前市场上也没有什么特别好的书，基础的书还是比较没有压力。跟着书一起操作很快就熟悉了各种组件。

-----  
[《Flutter技术入门与实践》（第2版）\\_下载链接1](#)

## 书评

内容对得起书名:入门与实战，给4颗星。看完Flutter和Dart文档再看的这本书。这本书的定位适合小白程序员，如果是小白级别，推荐看这本书，因为内容简单，结构清晰，每个知识都是以「介绍+示例」的形式讲解。从看完文档再来看这本书的视角，以下是不推荐非小白程序员看此书的...

-----  
两星是给作者这么快出新版的。我看到过本书第一版的一个章节，发现里面有错误，具体是第三章第五节。因为决定学flutter，所以买了这本第二版的书。没想到错误依旧在，不知道是作者不够用心还是出版社不够仔细。看到第四章，章节里代码排版重复。这就更不用心了，很误导初学者！ ...

-----  
[《Flutter技术入门与实践》（第2版）\\_下载链接1](#)