Flutter

- https://flutter.dev
- https://pub.dev



Flutter is Google’s UI toolkit for building beautiful, natively compiled applications for mobile, web, and desktop from a single codebase.

Flutter는 상태(State)에서 시작하여 상태(State)로 끝난다.

Flutter, Framework, Mobile, Hybrid

필수 Library

Alternate reflection

- Build runner
  - https://pub.dev/packages/build_runner

Dart는 Reflection이 존재하지 않음. 이를 보완하기 위해 직접 대응하는 소스 코드를 생성한다. 이에 의존하는 라이브러리로는 Json Serializable, MobX등이 있다.

아쉽게도 Java의 Lombok 혹은 Kotlin에 “data” class에 해당하는 라이브러리는 완성도가 좋지 않다.

JSON

Json Serializable

아래 기술되어 있는 MobX, Retrofit은 해당 라이브러리를 지원한다.

State management

공식 홈페이지에서는 Provider 사용을 권장하지만 완벽히 Widget으로부터 분리된 상태 관리를 원한다면 외부 Library도 좋은 선택이라 생각한다.

- 참조 : https://flutter.dev/docs/development/data-and-backend/state-mgmt/options

아키텍처 패턴, Boilerplate등을 고려했을 때 MobX가 가장 최적이었다.

- MobX
  - https://pub.dev/packages/mobx
  - https://pub.dev/packages/flutter_mobx
  - https://pub.dev/packages/mobx_codegen

REST

- Retrofit
- Chopper

둘 다 Android의 Retrofit을 영향 받아 구현한 라이브러리인데, BaseUrl을 Annotation 기반으로 선언하는 편리함에 있어서 Retrofit이 훨씬 좋은 디자인으로 생각된다.

Tips

사용자 상호작용 없이 상태 변경

- https://stackoverflow.com/questions/54846280/calling-setstate-during-build-without-user-interaction

MobX, Redux 등을 이용할 때 FCM을 받거나 Timer를 작동시켜 Widget을 변경 하려는 경우 아래와 같은 오류 메시지를 접하게 된다.

```
setState() or markNeedsBuild() called during build.
```

이 경우 아래와 같이 Widget이 Rendering 된 후 상태를 변경시키면 된다.

```
WidgetsBinding.instance.addPostFrameCallback((_) => setState(() {}));
```

From:
https://wiki.ledyx.xyz/ - **Ledyx WIKI**

Permanent link:
https://wiki.ledyx.xyz/doku.php?id=mobile:flutter

Last update: **2021/02/07 05:52**