

МОДЕЛЬ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ З ВИКОРИСТАННЯМ ФРЕЙМВОРКУ FLUTTER

Філімончук Т.В., Чепелєв Є.О.

Харківський національний університет радіоелектроніки, Харків, Україна

Популярність мобільних додатків [1] – це очевидний етап процесу розвитку інформаційних технологій. Майже у кожного є мобільний пристрій з цілим арсеналом додатків, які допомагають у вирішенні різноманітних проблем. На даний час на ринку присутні два лідери операційних систем для мобільних пристроїв: iOS зі своєю нативною мовою програмування Swift та Android з Kotlin/Java мовами. Flutter – це фреймворк, що був розроблений компанією Google та надає можливість розробляти мобільні додатки для обох операційних систем [2]. Даний фреймворк здобув велику популярність завдяки декільком факторам. По-перше, він зменшив час на розробку мобільних застосунків та вартість виробництва додатків, завдяки цьому випустити першу версію продукту стало значно простіше. По-друге, швидкість роботи програм на пристрої не змінилась, хоча здебільш інших кросплатформних фреймворків не могли цим похвалитися. Це було досягнуто за рахунок використання віджетів, на яких побудовано кожен додаток. Їх використання дозволило розробникам знаходити найкращі рішення за рахунок того, що віджити можуть швидко та легко замінюватися у ході розробки мобільного додатку. У фреймворку Flutter з'явилась можливість «Hot reload», яка дозволяє застосовувати вихідний код, що було змінено, одразу без необхідності його перезавантаження [3]. Також фреймворк Flutter має дуже якісну та зручну документацію, а також велику базу різноманітних бібліотек.

Метою доповіді є аналіз моделі фреймворку для побудови кросплатформних мобільних додатків будь-якої складності. Модель включає в себе нові можливості розробки мобільних застосунків такі як: швидка розробка під обидві платформи, високий рівень швидкості мобільних додатків та використання віджетів. Основною мовою програмування обрана мова Dart та інтегроване середовище розробки Android Studi. Для розробки тестового застосунку використовується Firebase Cloud Store для зберігання та шифрування інформації.

Список літератури

1. Філімончук Т.В., Ващенко А.С. Аналіз інструментів для розробки мобільних ігор. Третя міжнародна науково-технічна конференція «Комп'ютерні та інформаційні системи і технології». Збірник наукових праць. Харків: ХНУРЕ. 2019. с. 33
2. Alessandria S., Kayfitz B. Flutter Cookbook: Over 100 proven techniques and solutions for app development with Flutter 2.2 and Dart \ Packt Publishing, 1st edition, 2021. pp. 646.
3. Алєев А.И. Быстрый старт Flutter-разработчика \ «Издательские решения» 2019. 125 с.