

교육 과정 소개서.

15개 프로젝트로 실무까지 끝내는 Dart & Flutter 앱 개발



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_dartflutter
강의시간	90시간
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 나의 스케줄대로 수강
------------	---

원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
---------------	---

무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생
-----------	--



강의목표

- 기획서를 기반으로 UI 컴포넌트 분리하여, 위젯의 재사용성을 높이는 방법에 대해 학습할 수 있습니다.
- 서버에서 제공하는 API를 이용해서 앱의 UI를 동적으로 구성해보고, 직접 개발하는 방법에 대해서 학습할 수 있습니다.
- 대규모 프로젝트에 적합한 상태관리 라이브러리 Bloc에 대해서 학습할 수 있습니다.
- 관심사에 따라 계층을 분리하고, 테스트 코드까지 작성해 볼 수 있도록 클린 아키텍처에 대해서 학습할 수 있습니다.

강의요약

- 입문부터 실무까지 15개 프로젝트로 구성하여 Dart 부터 Flutter 실무 학습 로드맵의 모든 내용을 하나의 강의에 담았습니다.
- 현업 앱 개발 과정을 시나리오로 담아 실무 필수 개념 & 상황별 문제 해결 전략 학습
- 지속적인 강의 내용 업데이트와 탑 티어 현직 플러터 강사님들의 답변까지



강사

유병욱 (Curogom)	과목	<ul style="list-style-type: none"> - Part 1. 입문 - part 2. 기초
		<p>약력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현) Nsuslab Korea Mobile App 개발자 - 전) 마인즈랩 개발 팀장 - Flutter Seoul Organizer curogom.dev 운영 - Moducon 2022 - Flutter, 어떻게 해야 잘 쓸까 - GDG Songdo Super.init 2022 - Flutter 101 외 다수 발표
남반석	과목	<ul style="list-style-type: none"> - Part 3. 활용
		<p>약력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현) Lawfully - Lead Mobile Engineer (Flutter) - 전) NAVER Android Engineer - Flutter로 만든 웹 포트폴리오 (https://bansook.xyz) - Flutter Day korea 2020 - “TDD로 Widget 개발하기” - Droidknights 2020 - “글로벌앱 출시를 위한 5가지 팁” - Droidknights 2019 “SVC 패턴으로 앱 쉽게 만들기” 외 다수 발표
데비트	과목	<ul style="list-style-type: none"> - Part 4. 심화
		<p>약력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현) IT 대기업 N사 QnA 팀 TL(Tech Lead) - 전) N사 사내 Flutter 강사 - 밀리의서재 사내 Flutter 강사 - Flutter Festival Korea - “N사 Q&A 자사 앱 CI & CD 소개” - N사 Tech Talk : Flutter meetup Organizer



강사

박제창	과목	- Part 5. 응용
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) 드림어스컴퍼니 테크 본부 - 전) 엔젤로보틱스 Software Engineer - Flutter Seoul Organizer - GDG Golang Korea Organizer - Flutter Forward Extended Korea - “Flutter 2023 Roadmap” - Moducon 2022 - “Flutter, 앱에서 머신러닝 활용 방법” - Flutter Festival Korea - “[알잘딱깔센] Flutter Embedded” - GDG Songdo DevFest 2019 - “Flutter로 IOT 앱 개발기” 외 다수 발표
최재웅	과목	- Part 6. 실무
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) B사 모바일 개발(Flutter) - 전) GS GS SHOP & GS FRESH 플러터 앱 개발
신현욱	과목	- Part 6. 실무
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) B사 모바일 개발(Flutter) - 전) GS GS SHOP & GS FRESH 플러터 앱 개발



CURRICULUM

01.
입문

파트별 수강시간 05:02:03

CH01.오리엔테이션
01.오리엔테이션
CH02.Dart Language 1
01.프로그래밍 언어란
02.Dart의 변수와 타입 (이론)
03.Dart의 변수와 타입 (실습)
04.Dart의 연산자 (이론)
05.Dart의 연산자 (실습)
06.Dart의 클래스 - 생성자 (이론)
07.Dart의 클래스 - 생성자 (실습)
CH03.Flutter 환경설정 구축하기
01.Flutter Dart 개발환경 구축하기 (이론)
02.Flutter SDK 설치하기 (Windows)
03.FVM을 활용하여 Flutter 설치하기 (Windows)
04.Android Studio 설치하고 개발 준비하기 (Windows)
05.Flutter SDK 설치하기 (MAC)
06.Android Studio 설치하고 개발 준비하기 (Mac)
07.(Mac - Optional) Xcode 설치하기
08.FVM을 활용하여 Flutter 설치하기(MAC)
09.(Optional) Java 설치하기
10.Android Vitual Device 설치 구동하기
11.Flutter 튜토리얼 프로젝트 들여다보기
CH04.Dart Language 2
01.Dart의 함수 / 메서드
02.Dart의 분기문과 반복문
03.Dart의 예외처리
04.Dart의 비동기 프로그래밍 맛보기
CH05.Dart 활용하여 가위바위보 만들기
01.Dart 활용하여 가위바위보 만들기
CH06.What is git
01.Git - 형상 관리 도구란?
02.Github, Git의 온라인 호스팅



CURRICULUM

02.
기초

파트별 수강시간 06:33:47

CH00.오리엔테이션
01.오리엔테이션
CH01.Flutter Widget 101
01.What is Widget
02.Hot restart와 Hot reload
03.디자인 가이드란
04.MaterialApp, Scaffold Widget
05.Container, Center Widget
CH02.Flutter Layout
01.Widget을 상하 - 좌우 로 배치하기
02.Widget을 비율로 배치하기
03.Widget을 겹겹히 쌓아 올리기
04.(Tip) Flutter의 Constraint
CH03.Flutter State Basic
01.Stateful Widget vs Stateless Widget
02.Flutter의 Widget 라이프사이클
CH04.Flutter Architecture
01.(Tip) Flutter는 어떻게 구성되어 돌아갈까
CH05.Flutter Gesture
01.Flutter의 다양한 입력들
02.Flutter의 Callback 이벤트
CH06.Flutter Setting
01.What is pubspec
02.Flutter에서 외부 라이브러리를 쓰기
03.Flutter에서 로컬 데이터를 활용하기
CH07.Flutter Navigator
01.Flutter에서 페이지에서 페이지 이동하기 1
02.Flutter에서 페이지에서 페이지 이동하기 2
03.Flutter에서 페이지에서 페이지 이동하기 3
CH08.Flutter Theme
01.Flutter Theme
CH09.예시 프로젝트
01.Flutter 활용하여 가위바위보 앱 만들기
02.Flutter 인스타그램 UI 클론코딩 하기



CURRICULUM

03.

Flutter 활용

파트별 수강시간 22:40:41

CH00.오리엔테이션
01.오리엔테이션
CH01.흔들기 카운트앱 - Package Manager 기초
01.Intro. Flutter 패키지(라이브러리) 생태계
02.흔들기 앱 기본 프로젝트 틀 만들기
03.흔들기 앱 이름, 아이콘 바꾸기
04.패키지 추가 방법
05.패키지 라이선스 확인하기
06.패키지 Readme를 읽고 실제 코딩에 넣어보기
07.Flutter AppLifecycleState 알아보기
08.velocity_x 라이브러리로 직관적인 코딩하기
09.flutter_native_splash
10.패키지 추가와 앱 용량
CH02.포스앱 - 3시간 만에 앱 만들기
01.Intro
02.기본 틀 준비하기 및 간단한 기본 제공 틀 설명
03.만들어볼 UI에 대한 간단한 소개 및 Widget 계획
04.스플래시 화면
05.BottomNavigation 수정하기
06.더미 데이터 객체 만들기
07.기초, List, Map 데이터 구조
08.Home만들기
09.Home에 Pull to refresh 붙이기
10.알림 화면
11.혜택 탭
12.주식 탭 - 1
13.주식 탭 - 2
14.기본 상태관리 withGetX
15.주식 검색화면 구조 만들기
16.주식 자동완성 검색
17.설정 화면
18.오픈 소스 화면 및 마무리



CURRICULUM

03. Flutter 활용

파트별 수강시간 22:40:41

CH03.또스앱 - Animation
01.가장 쉬운 Animation 코드 -1
02.가장 쉬운 Animation 코드 -2
03.Flutter공식 Animation 지원 위젯 소개
04.Flutter Animation의 원리
05.스크롤에 따라 크기가 변하는 Title 구현하기
06.커스텀 Implicit Animation 구현해보기
07.커스텀 애니메이션을 (Explicit Animation) 직접 구현해보기
08.Rive를 이용하여 최상의 애니메이션 경험 제공하기
09.Rive tool 이용해보기
10.Rive - Flutter 인터랙티브 애니메이션 구현해보기
CH04.또스앱 - Advanced Dart 1
01.Intro. Collections (List, Set, Map), Generic
02.Future, Async, Await
03.Stream, Controller
04.Iterable, Sync, Async
05.Lambdas
06.Functional Programming
07.Isolates
08.Core Libraries
09.SOLID Principles, DRY,KISS - 1 Object Oriented Programming
10.SOLID Principles, DRY,KISS - 2
11.Design Pattern
CH05.TODO 앱 - State Management
01.Intro, 이론
02.상태 관리 없이 앱 만들어보기, ValueNotifier, InheritedWidget이용
03.GetX로 변환해보기
04.Bloc로 변환해보기
05.RiverPod으로 변환해보기
06.RiverPod Flutter Hook같이 사용해보기
07. 장단점 총 정리



CURRICULUM

03.

Flutter 활용

파트별 수강시간 22:40:41

Ch 06. Todo 앱 - 로컬 저장
01. 정보 어디에 저장하고 가지고올까
02. 로컬 디바이스에 저장하는 방법 소개
03. 데이터를 저장하는 파일 형식
04. 각 플랫폼에서 쓸 수 있는 shared_preference
05. isar - 성능이 가장 좋은 로컬 DB
Ch 07. Todo 앱 - http 통신
01. 서버와 통신하기
02. Flutter에서 제공하는 통신의 종류
03. Todo 콘텐츠를 서버에 저장해보자
04. API Client 코드 최적화 하기
Ch 08. 비트코인 실시간 가격앱 - 웹소켓 통신
01. webSocket
Ch 09. 당근마켓 - UI 그리기
01. Intro. 당근마켓
02. Bottom Navigation
03. 홈 - FAB (with Riverpod)
04. 홈
05. 알림
06. 물건 상세
07. 물건 등록하기
08. Gallery와 Camera에서 이미지 가져오기 -1
09. Gallery와 Camera에서 이미지 가져오기 -2
Ch 10. 당근마켓 - Navigator
01. 화면 이동의 이해
02. 화면 이동 실습 -1
03. 화면 이동 실습 -2
04. 화면 이동 실습 -3
05. 화면 이동 실습 -4



CURRICULUM

03.

Flutter 활용

파트별 수강시간 22:40:41

Ch 11. 당근마켓 - Deeplink
01. 딥링크에 대한 이해
02. firebase dynamic link 서비스 종료와 대안
03. Applink와 Universal link 소개
Ch 12. 당근마켓 - FCM Push
01. 푸시가 오는 원리
02. 앱의 라이프 사이클 (Android, iOS)
03. firebase_messaging 연동하기 -1
04. firebase_messaging 연동하기 -2
05. firebase_messaging 연동하기 -3
Ch 13. 당근마켓 - Localizing (다국어 처리)
01. 이론 및 기본 개념
02. easy_localization 적용
Ch 14. 당근마켓 - Advanced Dart 2
01. extension 활용하기
02. mixin 활용하기
Ch 15. (심화) 당근마켓 - 중급 Tips
01. 다크모드 및 커스텀 테마 구현하기 (블루, 핑크 등)
02. 반복되는 코드 템플릿화 하기
03. 프로젝트가 커질때 문제 해결 -1
04. 프로젝트가 커질때 문제 해결 -2
Ch 16. (심화) 당근마켓 - Package Manager 중급
01. 문제 발생한 패키지 직접 고치기
02. 프로젝트 모듈화 및 공통 사용 -1
03. 프로젝트 모듈화 및 공통 사용 -2
04. 프로젝트 모듈화 및 공통 사용 -3
05. UI 모듈화 한 것을 다른 앱에서 사용해보기

CURRICULUM

04.

Flutter 심화

파트별 수강시간 09:55:44

Ch 00. 오리엔테이션
01. 오리엔테이션
Ch 01. Git branching model
01. Git Flow
02. Github Flow
Ch 02. DI (Dependency Injection)
01. 의존 관계란 - 의존성 주입이란
02. Service Locator (get_it)
03. Singleton
04. injectable, get_instance
Ch 03. 아키텍처
01. 개념과 기본원리
02. 클린아키텍처란
03. Presentation, Domain
04. Data, 활용 사례
Ch 04. Todo 앱 Lv.2 - DI, 아키텍처 프로젝트
01. 클린아키텍처 적용 - Presentation
02. 클린아키텍처 적용 - Data
03. 클린아키텍처 적용 - Domain
04. DI (get_it, injectable) 적용
05. 아키텍처 최종
Ch 05. Reactive Programming
01. 기초 이론
02. 개념 및 용어
03. RxMarbles 및 사용 예시
04. [또스] 토글 버튼 최적화 (throttle)
05. [또스] 주식 검색 화면 키워드 적용 (debounce)



CURRICULUM

04.

Flutter 심화

파트별 수강시간 09:55:44

Ch 06. Platform channels
01. Platform channels 이론
02. Platform channels 예제
03. pigeon
04. Federated plugins
05. Channels and platform threading
06. ffi, jni
07. shared_preferences 플러그인 구조 분석
08. google_maps_flutter 플러그인 구조 분석
Ch 07. WebView
01. 웹뷰란?
02. webview_flutter 기능 소개
03. 웹뷰 이슈
04. 인앱브라우저, 외부브라우저 이론
05. webview_flutter example
06. 인앱브라우저, 외부브라우저 실습
07. 인앱브라우저 (flutter_inappwebview)
08. 인앱웹뷰 활용
Ch 08. Testing
01. Testing
02. Unit Tests
03. Widget Tests
04. Integration tests
Ch 09. Debugging
01. Debugging
02. logging
03. logger
04. Network Log



CURRICULUM

04.

Flutter 심화

파트별 수강시간 09:55:44

Ch 10. DevTools
01. Inspector
02. Performance view
03. CPU profiler view
04. Memory view
05. Network View
06. Logging view
07. App size tool
Ch 11. Outro
01. Outro



CURRICULUM

05. Flutter 응용

파트별 수강시간 26:18:34

Ch 00. 오리엔테이션
01. 오리엔테이션
Ch 01. 배달 앱 - Firebase
01. 개요 및 학습 목표
02. Firebase 알아보기 - 1
03. Firebase 알아보기 - 2
04. Firebase CLI & FlutterFire CLI - 1
05. Firebase CLI & FlutterFire CLI - 2
06. Firebase Local Emulator Suite - 1
07. Firebase Local Emulator Suite - 2
08. Firebase Auth - 1
09. Firebase Auth - 2
10. Firebase Storage - 1
11. Firebase Storage - 2
12. Firebase Cloud Firestore - 1
13. Firebase Cloud Firestore - 2
14. Firebase Realtime Database - 1
15. Firebase Realtime Database - 2
16. 프로젝트 환경설정 - 1 플러터 프로젝트 생성하기
17. 프로젝트 환경설정 - 2 파이어베이스 콘솔 설정하기
18. 프로젝트 환경설정 - 3 CLI, 로컬 에뮬레이터 설정하기
19. 배달 앱 화면 알아보기
20. 로그인 화면 구현 - 1
21. 로그인 화면 구현 - 2
22. 회원가입 화면 구현
23. 홈 화면 구현
24. 판매자 화면 구현
25. 제품 등록 화면 구현
26. 제품 상세 화면 구현
27. 장바구니 화면 구현
28. 제품 리뷰 화면 구현
29. 배달 앱 기능 구현 알아보기
30. 배달 앱 데이터베이스 설계



CURRICULUM

05.

Flutter 응용

파트별 수강시간 26:18:34

31. 배달 앱 라우터 구현
32. 배달 앱 데이터 모델 구현
33. 회원가입 기능 구현
34. 이메일 로그인 기능 구현
35. Google 로그인 기능 구현 - 1
36. Google 로그인 기능 구현 - 2
37. 판매자 화면 기능 구현 - 1
38. 판매자 화면 기능 구현 - 2
39. 이미지 가져오기
40. 카메라 사용하기
41. 제품 정보 등록하기
42. 제품 정보 조회하기
43. 제품 정보 수정하기
44. 제품 정보 삭제하기
45. 홈 화면 기능 구현
46. 제품 상세 화면 기능 구현
47. 장바구니 등록 기능 구현
48. 장바구니 조회하기
49. 장바구니 정보 수정
50. 장바구니 정보 삭제
51. 상태관리 구현
52. 리뷰 기능 알아보기
53. 리뷰 기능 구현
54. Recap - 프로젝트 돌아보기
Ch 02. 카훿 클론 - 실시간 퀴즈 앱
01. 개요 및 학습 목표
02. 프로젝트 환경설정 - 1
03. 프로젝트 환경설정 - 2
04. 프로젝트 환경설정 - 3
05. 로컬 에뮬레이터 설정하기
06. Firebase realtime database (실시간 데이터베이스)
07. 실시간 퀴즈 앱 데이터베이스 설계
08. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 기능 구현 사전 리뷰



CURRICULUM

05. Flutter 응용

파트별 수강시간 26:18:34

09. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 화면 디자인 사전 리뷰
10. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 데이터 모델
11. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 퀴즈 출제 1
12. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 퀴즈 출제 2
13. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 퀴즈 출제 3
14. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 퀴즈 출제 4
15. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 퀴즈 목록
16. (Web) 퀴즈 출제자 앱 구현 - 퀴즈 시작
17. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 기능 구현 사전 리뷰
18. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 화면 디자인 사전 리뷰
19. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 핀 코드 화면 1
20. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 핀 코드 화면 2
21. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 홈 화면 (실시간 참가자 확인)
22. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 홈 화면 (퀴즈 시작 상태 확인)
23. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 퀴즈 풀이 화면 1
24. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 퀴즈 풀이 화면 2
25. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 퀴즈 풀이 화면 3
26. (Mobile) 실시간 퀴즈 앱 구현 - 퀴즈 풀이 화면 4
27. Recap - 프로젝트 돌아보기
Ch 03. 나만의 비서 앱 w/ ChatGPT
01. 개요 및 학습 목표
02. 자연어 처리 (NLP) 알아보기
03. ChatGPT 란
04. 프로젝트 환경설정 - 1 프로젝트 만들기
05. 프로젝트 환경설정 - 2 패키지 의존성 추가하기
06. 화면 디자인 리뷰
07. 홈 화면 구현
08. 채팅 위젯 만들기
09. 채팅 화면 구현
10. 기능 구현 리뷰
11. ChatGPT API 살펴보기
12. 데이터 모델 구현
13. ChatGPT API 구현
14. 채팅 기능 적용하기 - 1
15. 채팅 기능 적용하기 - 2
16. Recap - 프로젝트 돌아보기



CURRICULUM

05. Flutter 응용

파트별 수강시간 26:18:34

Ch 04. 머신러닝 통합 앱 - Google ML Kit 훑아보기
01. 구현 기능 정리
02. 개요 및 학습 목표
03. Dart를 사용한 신경망 구현
04. Google MLKit 들어가기
05. ML Kit - Barcode Scanner 이론
06. ML Kit - Text recognition 이론
07. ML Kit - Image labeling 이론
08. ML Kit - Face detection 이론
09. ML Kit - Pose detection 이론
10. ML Kit - Digital ink recognition 이론
11. 프로젝트 생성하기
12. 프로젝트 패키지 추가하기
13. Camera Package Review
14. Image_Picker Review
15. ML Packages Review
Ch 05. ML 통합 앱 - 바코드 스캔 (Barcode Scanner)
01. Barcode Scanner 리뷰
02. 화면 디자인 리뷰
03. 바코드 인식 화면 구현
04. 인식 결과 화면 구현
05. 구현결과 리뷰
Ch 06. ML 통합 앱 - 텍스트 인식 (Text recognition)
01. Text recognition 리뷰
02. 화면 디자인 리뷰
03. 텍스트 및 영수증 인식 화면 구현
04. 인식 결과 화면 구현
05. 구현결과 리뷰



CURRICULUM

05. Flutter 응용

파트별 수강시간 26:18:34

Ch 07. ML 통합 앱 - 이미지 라벨링(Image labeling) & 객체 감지 (Object Detection)

- 01. Image labeling 리뷰
- 02. 화면 디자인 리뷰
- 03. 화면 구현
- 04. 기능 구현 리뷰
- 05. 이미지 라벨링 구현
- 06. 모델 파일 불러오기 (tflite)
- 07. 이미지 분류 기능 개선하기
- 08. 객체 감지 기능 구현하기
- 09. 객체 감지 개선하기
- 10. 구현결과 리뷰

Ch 08. ML 통합 앱 - 디지털 잉크 인식 (Digital ink recognition)

- 01. Digital ink recognition 리뷰
- 02. 화면 디자인 리뷰
- 03. 화면 구현
- 04. 기능 구현 리뷰
- 05. Paint 활용하여 서명하기
- 06. 서명 인식 구현
- 07. 구현결과 리뷰

Ch 09. ML 통합 앱 - 얼굴인식 (Face detection)

- 01. Face detection 리뷰
- 02. 화면 디자인 리뷰
- 03. 화면 구현
- 04. 기능 구현 리뷰
- 05. 얼굴 인식 구현
- 06. 셀카 인식 구현 (셀카분류 모델)
- 07. 구현결과 리뷰

CURRICULUM

05.

Flutter 응용

파트별 수강시간 26:18:34

Ch 10. ML 통합 앱 - 자세인식 (Pose detection)

01. Pose detection 리뷰

02. 화면 디자인 리뷰

03. 화면 구현

04. 기능 구현 리뷰

05. 자세 인식 기능 구현

06. 동작 카운트 기능 구현

07. 구현결과 리뷰

Ch 11. ML 통합 앱 - 프로젝트 돌아보기

01. 결과 돌아보기, Next Step



CURRICULUM

06.

Flutter 실무

파트별 수강시간 19:27:22

Ch 01. 개발 프로젝트 개요
01. 오리엔테이션
02. 스크럼이란 무엇일까
03. JIRA로 스크럼 운영하기
04. 개발 프로젝트에서 기획이란
05. 디자인 산출물 유형 알아보기
Ch 02. 커머스 앱 - 기획 단계
01. 최종 앱 형태 소개
02. 기획서와 디자인 산출물 분석
03. Server Driven UI 컴포넌트 설계
04. 클린 아키텍처 설명
05. 대략적인 아키텍처 설계
06. 프로젝트 구체화하기 - JIRA 작업 및 스프린트 설정
Ch 03. 커머스 앱 - 대략적인 구조 잡아보기
01. 개발자간 개발 환경 맞추기
02. 클린아키텍처 프로젝트 구조 잡기
03. Routing 개발
04. Splash Page 기획, 디자인 분석
05. Splash Page 개발
Ch 04. 커머스 앱 - 상단 메뉴 영역 개발하기
01. 메인 화면 기획, 디자인 분석
02. Material3 ThemeData 세팅
03. 메인 화면 구조 잡기 - Scaffold
04. 메인 화면 구조 잡기 - Cubit을 이용한 BottomNavigation 개발
05. 메인 화면 구조 잡기 - Cubit을 이용한 App bar 개발
06. 메인 화면 구조 잡기 - App Bar UI 개발
07. Gnb 개발 - Data Layer(Mock Api, dto 개발)
08. GnbBar 개발 - Data Layer(ResponseWrapper 개발)
09. GnbBar 개발 - Domain Layer(Repository, model, mapper 개발)
10. GnbBar 개발 - Domain Layer(Usecase 개발)
11. DI, Layer간 연동 - Service Locator 패턴
12. Exception 공통화 & Logger 설정
13. 테스트 코드 작성하기
14. 메인 화면 구조 잡기 - Gnb Bloc 개발
15. 메인 화면 구조 잡기 - Gnb UI 개발



CURRICULUM

06.

Flutter 실무

파트별 수강시간 19:27:22

Ch 05. 커머스 앱 - 메인 매장 화면 개발하기
01. ViewModule 리스트 개발 - Data Layer
02. ViewModule 리스트 개발 - Domain Layer
03. ViewModule 리스트 개발 - ViewModule list Bloc 개발
04. ViewModule 리스트 개발 - ViewModule factory 개발
05. ViewModule 리스트 개발 - Pagination 개발
06. DI, Layer간 연동 - Injectable & page refresh
07. Carousel형 상품 기획, 디자인 분석
08. ViewModule UI 개발 - Carousel형 상품
09. ViewModule UI 개발 - 광고 배너
10. 상품 카드 디자인 분석
11. ViewModule UI 개발 - 상품 카드 위젯 개발
12. ViewModule UI 개발 - 상품 카드 컴포넌트 개발
13. 슬라이드 형 추천 상품 기획, 디자인 분석
14. ViewModule UI 개발 - 슬라이드 형 추천 상품 개발
15. 타임 특가 상품 기획, 디자인 분석
16. ViewModule UI 개발 - 타임 특가 상품 개발
17. 카테고리형 상품 기획, 디자인 분석
18. ViewModule UI 개발 - 카테고리형 상품 개발
19. 브랜드 상품 기획, 디자인 분석
20. ViewModule UI 개발 - 브랜드 상품 개발
21. Footer UI 분석 및 개발
Ch 06. 커머스 앱 - 장바구니 기능 개발하기
01. 장바구니 기능 개발 - 기획, 디자인 분석
02. 장바구니 바텀 시트 Bloc 개발
03. 장바구니 바텀 시트 UI 개발
04. 장바구니 담기 기능 개발 - Hive, Entity
05. 장바구니 담기 기능 개발 - dao 생성
06. 장바구니 담기 기능 개발 - Repository 생성
07. 장바구니 담기 기능 개발 - Usecase 생성
08. 장바구니 담기 기능 개발 - Cart List Bloc
09. 장바구니 담기 기능 개발 - 장바구니 페이지 UI 개발
10. 장바구니 페이지 기능 개발 - Cart List Bloc, 바텀시트 연동
11. 결제 기능 개발 - bootpay, 결제 버튼 UI
12. 결제 기능 개발 - payment Bloc



CURRICULUM

06.

Flutter 실무

파트별 수강시간 19:27:22

Ch 07. 커머스 앱 - 스프린트 리뷰
01. 1차 스프린트 정리
Ch 08. 커머스 앱 - 서버 연동 하기
01. 로컬 서버 준비하기
02. Swagger 살펴보기
03. 로컬 서버 연동하기
Ch 09. 커머스 앱 - 카카오 로그인 기능 개발하기
01. 카카오 로그인 구현 - User page UI
02. 카카오 로그인 구현 - Login, Logout Usecase
03. 카카오 로그인 구현 - User Bloc 개발
04. 카카오 로그인 구현 - Firebase 계정 생성 및 functions 배포
05. 카카오 로그인 구현 - User Repository
Ch 10. 커머스 앱 - 요구사항 변경 대응
01. 이미지 컴포넌트 개발
02. 캐싱 기능 개발
03. 기획 변경에 대응하기 - 이미지 슬라이더
04. 디자인 변경에 대응하기 - 스켈레톤 UI



CURRICULUM

06.

Flutter 실무

파트별 수강시간 19:27:22

Ch 11. 커머스 앱 - 테스트 및 배포
01. 앱 성능 최적화
02. 테스트 환경 구현 - 서버 선택 UI 및 구조 개발
03. 테스트 환경 구현 - Firebase 프로젝트 및 설정 파일 분리
04. 테스트 환경 구현 - 안드로이드 Flavor 설정
05. 테스트 환경 구현 - ios Flavor 설정
06. 테스트 환경 구현 - Android studio Configuration 및 entry 분리
07. ios 앱 배포
08. 안드로이드 앱 배포
09. Firebase Distribution 을 통한 테스트앱 배포 - ios
10. Firebase Distribution 을 통한 테스트앱 배포 - android
11. Fastlane으로 ios 배포하기
12. Fastlane으로 android 배포하기
13. 릴리즈 노트 작성하기
14. QA 시나리오 대응하기 - PrimaryScrollController
Ch 12. 커머스 앱 - 운영하기
01. Firebase Crashlytics 설정
02. Firebase Crashlytics 리포트 확인 및 에러 처리



주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.