المدرسة

الوصف الكامل لمنهج المسار

تعلم برمجة تطبيقات الهاتف باستخدام فلاتر من الصفر

Mobile App Development with Flutter

- 9 دورات
- 513 درسًا
- 116 اختبارًا
- شهادة لكل دورة وللمسار

almdrasa.com

نظرة عامة

هذا المسار هو طريقك المثالي لتعلم برمجة تطبيقات الموبايل والاستعداد للتقديم على وظائف في هذا المجال الواعد؛ حيث ستتعلم ومن الصفر لغة برمجة Dart وإطار العمل الشهير Flutter لتبني بنفسك تطبيقات موبايل تعمل بكفاءة على الأنظمة المتعددة (Cross-platform apps) مثل Android و iOS و Web و Desktop وباستخدام كود واحد فقط، وذلك بمساعدة اثنين مهندسين بخبرة مجمعة أكثر من 14 عام ومعتمدين من جوجل. كل هذا مع التطبيق العملي على مشاريع حقيقية (5 تطبيقات موبايل) تستطيع إضافتها إلي Portfolio الخاص بك، مع الرد على أسئلتك من خلال المجموعة الدراسية الخاصة بالمسار وكذلك الاجتماع الأسبوعي Live مع مشرفي المسار.

معلومات عن المسار

المعرفة المسبقة

لا يتطلب هذا المسار أي خبرة مسبقة في البرمجة، ولكن إذا كنت تعرف بعض أساسيات البرمجة أو أي لغة برمجة أخرى مثل Python أو java أوC# أو javascript وما إلى ذلك؛ فستكون رحلة تعلمك أسرع وستستوعب المفاهيم بشكل أفضل.

1	أساسيات لغة Dart	117 درسًا	3
2	Dart Deep Dive	85 درسًا	5
3	أساسيات Flutter	56 درسًا	7
4	Building a Food Delivery App with Flutter	53 درسًا	9
5	Flutter Deep Dive & Building Multiple Screen Apps	41 درسًا	11
6	Building an E-commerce App with State Management	65 درسًا	12
7	(Auth & Firestore) Firebase Services	43 درسًا	14
8	HTTP Requests & APIs with Flutter	42 درسًا	16
9	How to Publish a Mobile App on Google Play and App Store	11 درسًا	17

دورة 1

أساسيات لغة Dart

9 أقسام | 117 درسًا | 44 اختبارًا

استكشف عالم برمجة التطبيقات بأسلوبٍ جديد ومبتكر! مرحبًا بك في كورس "أساسيات لغة Dart"، حيث نقودك في رحلة فريدة لاكتساب المهارات الأساسية التي تحتاجها لتصبح مطورًا محترفًا في عالم تطوير تطبيقات الويب والتطبيقات المتنقلة. 🔍 لماذا يجب عليك اتقان لغة Dart؟ لغة البرمجة Dart قوية ومرنة، تعتبر الخيار الأمثل لبناء تطبيقات فعّالة وقوية.

أساسيات Dart

- ما هي لغة Dart؟
- ما هو DartPad؟
- نقطة الدخول للبرنامج
- أول برنامج بلغة Dart
- المتغيرات
- أنواع البيانات
- النصوص
- قواعد التسمية بأسلوب camelCase
- دمج النصوص وإدراج القيم داخلها
- محارف الهروب
- النصوص متعددة الأسطر
- الدالتان toUpperCase و toLowerCase للنصوص
- التهيئة مقابل الإسناد
- تمرين: الأحرف الكبيرة والصغيرة
- البحث والاستبدال في النصوص
- التحويل بين الأنواع (Parsing)
- العوامل الحسابية
- عاملا الزيادة والنقصان
- عوامل المقارنة والعوامل المنطقية
- التعليقات

نظام الأنواع في Dart

- مقدمة إلى نظام الأنواع في Dart
- اللغات الساكنة مقابل اللغات الديناميكية
- استنتاج النوع باستخدام var
- الكلمة المفتاحية final
- الكلمة المفتاحية const
- الكلمة المفتاحية dynamic

التحكم في سير البرنامج

- مقدمة إلى التحكم في سير البرنامج
- الجمل الشرطية if و else
- الحلقات التكرارية while
- الحلقات التكرارية for
- تمرين: جدول الضرب باستخدام الحلقة التكرارية for
- مسألة FizzBuzz
- الأمران break و continue
- جملة switch
- التعدادات (Enums)

الحاويات (Collections)

- مقدمة إلى الحاويات (Collections)
- القوائم (List)
- تمرين على القوائم
- دوال القوائم
- تحديد نوع عناصر القوائم
- استخدام final و const مع القوائم
- المجموعات (Set)
- مقدمة إلى الخرائط (Map)
- تطبيق عملي على الخرائط
- المرور على عناصر الخرائط
- عامل النشر (Spread)

الأمان من القيم الفارغة (Null Safety) في Dart

- مقدمة إلى الأمان من القيم الفارغة (Null Safety)
- المتغيرات القابلة وغير القابلة للقيمة null
- تحليل التدفق (Flow Analysis)
- عامل التأكيد
- عامل if-null
- الأمان من القيم الفارغة مع الحاويات
- عامل الوصول الشرطي

الدوال

- مقدمة قسم الدوال
- مقدمة إلى الدوال
- تركيب الدالة
- وسائط الدوال
- الوسائط الاختيارية والموضعية
- الوسائط الاختيارية والمسماة
- الوسائط المسماة والموضعية الإلزامية
- القيمة الافتراضية للوسائط
- القيمة المُعادة
- صيغة السهم المختصرة (=>)
- النطاق العام والنطاق المحلي
- تمرين: مجموع أرقام قائمة

دورة 2

Dart Deep Dive

9 أقسام | 85 درسًا | 24 اختبارًا

تعلم البرمجة الكائنية (Object-Oriented Programming) من خلال لغة برمجة دارت، اللغة المبني عليها إطار العمل Flutter، وقم بإنشاء كود modular و reusableيُمكنه التعامل مع سيناريوهات معقدة ومع هياكل البيانات المختلفة. اشترك الآن وانضم إلى مجتمعنا البرمجي لنبدأ الرحلة!

أساسيات البرمجة كائنية التوجه

- مقدمة إلى البرمجة كائنية التوجه
- مقدمة إلى الكائنات والأصناف
- مشروع البداية
- مقدمة إلى الأصناف (التطبيق العملي)
- باني الصنف والكلمة المفتاحية this
- المزيد عن الأصناف والكائنات
- أصناف بأعضاء غير قابلة للتغيير
- أمان الأنواع في Dart
- الباني المسمّى
- ما هو التغليف؟
- الأعضاء الخاصة والعامة
- دوال Settersو Getters
- المتغيرات الثابتة static
- تمرين التغليف: نظرة عامة
- حل تمرين التغليف

البرمجة كائنية التوجه: مستوى متقدم

- مقدمة
- إعداد VS Code
- مقدمة إلى الوراثة
- تجهيز مشروع الوراثة
- تطبيق الوراثة
- الباني super
- إعادة تعريف الدوال (Overriding)
- تمرين الوراثة: نظرة عامة
- حل تمرين الوراثة
- مقدمة إلى التجريد
- الواجهات والفرق بين implementsو extends
- مقدمة إلى تعدد الأشكال
- الصنف الأساسي Object
- الدالة toString
- معامل المساواة والكلمة المفتاحية covariant
- إعادة تعريف hashCode والحزمة Equatable
- الأنواع العامة Generics مع الأصناف
- التركيب مقابل الوراثة
- معامل التتالي Cascade

Mixins ودوال الامتداد Extensions

- إنشاء Mixins
- مزايا Mixins وعيوبها
- دوال الامتداد Extensions

معالجة الأخطاء والاستثناءات

- مقدمة إلى الأخطاء والاستثناءات
- التأكيدات assert
- الاستثناءات
- تمرين الاستثناءات

البرمجة غير المتزامنة

- مقدمة
- مقدمة إلى Futures
- الكلمتان asyncو await
- نوع القيمة المُرجعة من Future
- تمرين العد التنازلي
- حل تمرين العد التنازلي

تطبيق الطقس

- مقدمة إلى مشروع الطقس
- مقدمة إلى RESTful API
- إنشاء المشروع باستخدام حزمة Dio
- إنشاء عميل API للطقس
- قراءة بيانات الاستجابة
- تحليل بيانات JSON

دورة 3

أساسيات Flutter

8 أقسام | 56 درسًا | 13 اختبارًا

هل أنت مستعد لدخول عالم تطوير التطبيقات بواجهة مذهلة وتجربة سلسة؟ اكتشف أسرار Flutter، الإطار القوي الذي يمكّنك من بناء تطبيقات جذابة على كل من Android و iOS بقاعدة كود واحدة! في هذه الدورة، لن تتعلم فقط أساسيات Flutter، بل ستقوم بتطبيقها مباشرة من خلال بناء تطبيق Quiz تفاعلي خطوة بخطوة. إذا كنت تبحث عن بداية قوية وفهم عميق يُمكّنك من تصميم تطبيقات محترفة بمرونة وسرعة، فإن هذه الدورة هي اختيارك المثالي!

إعداد Flutter وبيئة التطوير

- مقدمة
- إعداد Flutter على macOS
- تثبيت Android Studio على macOS
- تثبيت VS Code على macOS
- تثبيت Android Studio على Windows
- إعداد Flutter على Windows
- تثبيت VS Code على Windows
- نظرة عامة على بيئة التطوير الرئيسية
- خاتمة

بناء أول تطبيق Flutter

- مقدمة
- إنشاء مشروع Flutter جديد من الطرفية
- نظرة عامة على ملفات المشروع
- تشغيل التطبيق الافتراضي على المحاكي
- نظرة عامة على تطبيق العدّاد والكود الأساسي
- الفرق بين Hot Reload و Hot Restart
- شجرة الويدجتات في Flutter
- خاتمة

العمل مع الويدجتات والدوال

- مقدمة
- مقدمة إلى ويدجتات Flutter (المرئية وغير المرئية)
- العمل على ويدجتات التخطيط
- ربط الدوال بالأزرار
- الدوال المجهولة
- ويدجتات Stateless و Stateful
- تحديث البيانات باستخدام setState
- خاتمة

بناء تطبيق الاختبار ومنطقه

- مقدمة
- بناء واجهة تطبيق الاختبار
- المزيد عن ويدجتات التخطيط (Column و Row)
- تحويل القوائم والبيانات إلى ويدجتات – تطبيق الاختبار
- إنشاء ويدجتات جديدة مخصصة – الجزء 1 – تطبيق الاختبار
- إنشاء ويدجتات جديدة مخصصة – الجزء 2 – تطبيق الاختبار
- إنشاء أول نموذج بيانات (AnswerItemModel) – تطبيق الاختبار
- تغيير الأسئلة وإضافة المزيد منها بعد الإجابة – تطبيق الاختبار
- تغيير الإجابات حسب السؤال – تطبيق الاختبار
- حساب النتيجة الإجمالية
- إعادة تعيين الاختبار
- استخدام const لتحسين الأداء
- تحسين واجهة تطبيق الاختبار – الجزء 1
- تحسين واجهة تطبيق الاختبار – الجزء 2
- خاتمة

تشغيل التطبيقات وتصحيح الأخطاء و DevTools

- تشغيل التطبيق على محاكي Android
- تشغيل التطبيق على محاكي iOS
- تشغيل التطبيق على جهاز iOS حقيقي
- فهم رسائل الخطأ وإصلاح الأخطاء البرمجية
- استخدام أداة تصحيح الأخطاء

دورة 4

Building a Food Delivery App with Flutter

8 أقسام | 53 درسًا | 6 اختبارات

هل تحلم ببناء تطبيقات مذهلة تنافس أشهر تطبيقات توصيل الطعام؟ 🤔 في هذه الدورة الفريدة، ستتعلم خطوة بخطوة كيفية بناء وتصميم تطبيق توصيل طعام حقيقي باستخدام Flutter! 🛵🍔 هذه ليست مجرد دورة تعليمية بل تجربة عملية تأخذك من أساسيات البرمجة إلى احتراف إنشاء تطبيق متكامل. ستتعرف على كيفية تصميم واجهة مستخدم جذابة وسلسة، وربط التطبيق بالبيانات، وجعله مناسبًا لجميع الشاشات.

بناء أساس التطبيق باستخدام GridView

- المقدمة
- نظرة عامة على أهم ويدجتات Flutter
- التخطيط لتطبيق توصيل الطعام
- إنشاء مشروع جديد وبنية التطبيق
- إنشاء القائمة الجانبية Drawer وتنسيق AppBar
- إضافة صورة البانر للتطبيق
- إضافة GridView الأساسي
- تحسين عنصر GridView
- العمل على GridView.builder وإضافة العناصر
- فصل الويدجتات وإضافة const
- الخاتمة

العمل على BottomNavBar ومنطق المفضلة

- المقدمة
- إضافة BottomNavBar
- ربط BottomNavBar بصفحات التطبيق
- جعل العمود Column قابلًا للتمرير مع GridView
- إضافة عنصر المفضلة
- تحويل بيانات المفضلة إلى قائمة ويدجتات
- عرض الأطعمة المفضلة فقط
- إضافة أيقونة المفضلة باستخدام Stack
- إضافة منطق المفضلة باستخدام الدالة copyWith
- تمرير الفهرس بدلًا من النوع النهائي
- أيقونة الإزالة من المفضلة
- إنهاء منطق الإزالة من المفضلة والعمل مع القوائم
- الخاتمة

إنهاء تطبيق توصيل الطعام مع السمات

- المقدمة
- إضافة الحالة الفارغة
- إضافة صورة مزخرفة
- بناء النصوص وتنسيقها
- العمل مع ListTile و Divider
- نظرة عامة على السمات
- إعداد السمات واستخدامها
- استخدام سمات المكونات
- العمل مع سمات النصوص
- إضافة خطوط جديدة
- الخاتمة

تجاوب الشاشات في Flutter

- المقدمة
- مواضع تحسين التطبيق
- حساب الأحجام ديناميكيًا باستخدام MediaQuery
- التعامل مع textScaleFactor
- استخدام ويدجت LayoutBuilder
- التحكم في اتجاه الجهاز
- محتوى مختلف حسب اتجاه الجهاز
- عرض المحتوى في الوضع الأفقي
- تغيير المحتوى في الوضع الأفقي
- إنهاء محتوى الوضع الأفقي
- الخاتمة

جعل التطبيق متكيفًا مع المنصات المختلفة

- معامل Cascade (تعمّق في Dart)
- التحقق من منصة الجهاز
- استخدام ويدجتات Cupertino الخاصة بـ iOS
- المزيد من ويدجتات Cupertino وتنسيقاتها
- الويدجتان CupertinoListSection و CupertinoListTile
- إضافة أزرار Cupertino إلى الوضع الأفقي
- إنشاء ويدجتات متكيفة مخصصة

دورة 5

Flutter Deep Dive & Building Multiple Screen Apps

7 أقسام | 41 درسًا | 5 اختبارات

✨ انطلق برحلتك نحو الاحتراف مع Flutter! ✨ هل تعلم أن التطبيقات التي نستخدمها يوميًا، من أشهر المتاجر الإلكترونية إلى منصات التواصل الاجتماعي، تعتمد على تجربة مستخدم سلسة وتصميم احترافي خلف الكواليس؟ إذا كنت قد بدأت طريقك مع Flutter، فقد حان الوقت للانتقال من مرحلة الأساسيات إلى بناء تطبيقات حقيقية متعددة الشاشات، بتقنيات متقدمة وأداء متميز!

التعمق في Flutter: آلية العمل الداخلية

- مقدمة
- شرح المشكلة بدقة
- شجرة Widget وشجرة Element وشجرة Render
- كيف يعيد Flutter بناء الشاشة ورسمها
- استخدام المُنشئات والـ Widgets من نوع const
- إعادة هيكلة الـ Widgets لتجنب إعادة البناء غير الضرورية
- استخدام دوال Builder
- فهم دورة حياة الـ Widget
- فهم دورة حياة التطبيق
- فهم السياق Context
- ما المشكلة التي تحلها المفاتيح Keys؟
- فهم المفاتيح Keys واستخدامها
- خاتمة

التنقل والشاشات المتعددة

- مقدمة
- إضافة صفحة تفاصيل الطعام
- الانتقال إلى صفحة تفاصيل الطعام
- تصميم Cupertinog Material
- تمرير البيانات
- التخطيط لصفحة تفاصيل الطعام
- الشريط العلوي
- محتوى صفحة تفاصيل الطعام
- خاتمة

استكمال بناء تطبيق توصيل الطعام

- مقدمة
- إضافة عدّاد لعنصر الطعام
- مشكلة المفضلة
- مشكلة صفحة تفاصيل الطعام
- إظهار الجزء السفلي دائمًا
- CustomScrollView وعناصر Slivers
- إرجاع البيانات عند مغادرة الشاشة
- قراءة البيانات المُرجَعة واستخدامها
- استخدام المسارات المسمّاة Named Routes
- تمرير المعاملات عبر المسارات المسمّاة
- أفضل الممارسات
- خاتمة

تصفية الفئات في الصفحة الرئيسية

- مقدمة
- التخطيط لتصفية الفئات
- ملف واحد لكل الأصول Assets
- إضافة عناصر الفئات في الصفحة الرئيسية
- إضافة منطق التصفية في الصفحة الرئيسية
- إصلاح المشكلات
- التحديد وإلغاء التحديد

Building an E-commerce App with State Management

دورة 6

8 أقسام | 65 درسًا | 6 اختبارات

🌟 هل حلمت يومًا ببناء تطبيق E-commerce احترافي يشبه المتاجر العالمية؟ 🚀 هل تمتلك أساسيات Flutter لكن لا تعرف كيف تنتقل للمستوى التالي؟ أهلاً بك في رحلتك الحقيقية نحو الاحتراف ، حيث نبني سويًا مشروعًا متكاملًا من الصفر، ونحول المعرفة النظرية إلى تطبيق حيّ ينبض بالاحترافية والتفاصيل العملية! 🔥 في هذه الدورة المميزة: لن تكتفي بفهم Bloc وCubit، بل ستتقن استخدامهما لبناء تطبيق حقيقي .

مقدمة إلى Bloc والمفاهيم الأساسية

- مقدمة
- ما المشكلة؟
- ما هو Bloc؟
- إنشاء مشروع جديد وتثبيت Bloc
- لماذا أحب Bloc
- مقدمة إلى Streams (تعمّق في Dart)
- لماذا نحتاج Streams مع Bloc؟
- مقدمة إلى Cubit
- إنشاء مشروع العدّاد باستخدام Cubit
- مقدمة إلى Bloc والفرق بينه وبين Cubit
- تحويل مشروع العدّاد لاستخدام Bloc
- متى نستخدم Bloc ومتى نستخدم Cubit
- خاتمة

المفاهيم الأساسية في Flutter Bloc

- مقدمة
- BlocProvider: ما هو وكيف ولماذا
- استخدام BlocProvider في تطبيق العدّاد
- BlocBuilder: ما هو وكيف ولماذا
- استخدام BlocBuilder في تطبيق العدّاد
- استخدام BlocListener مع SnackBar
- استخدام BlocConsumer بدلًا من الاثنين معًا
- RepositoryProvider واستخدام عدة Blocs
- خاتمة

بناء تطبيق متجر إلكتروني باستخدام Cubit

- مقدمة
- التخطيط لتطبيق المتجر الإلكتروني
- تجهيز الهيكل المبدئي للملفات
- بناء الواجهة – الصفحة الرئيسية الجزء 1
- بناء عنصر المنتج و GridView – الصفحة الرئيسية الجزء 2
- إضافة شريط الصور المتحرك Carousel – الصفحة الرئيسية الجزء 3
- تحسين أداء التطبيق باستخدام CachedNetworkImage
- إضافة تبويبين داخل الصفحة الرئيسية – الصفحة الرئيسية الجزء 4
- بناء تبويب التصنيفات – الصفحة الرئيسية الجزء 5
- ربط تبويب الصفحة الرئيسية بـ Cubit
- استخدام onGenerateRoute للتنقل بين الصفحات
- تمرير الوسائط – صفحة تفاصيل المنتج
- استخدام Cubit في صفحة تفاصيل المنتج
- متابعة بناء صفحة تفاصيل المنتج
- بناء ويدجت العدّاد
- إنهاء واجهة تفاصيل المنتج
- خاتمة

سلة المشتريات وإتمام الشراء في المتجر الإلكتروني باستخدام Cubit

- مقدمة
- خاصية الإضافة إلى السلة
- التحقق من اختيار المقاس
- عرض المنتجات – الجزء 1
- عرض المنتجات – الجزء 2
- إنهاء صفحة السلة
- استخدام BlocProvider مع context
- المجموع الفرعي والمبلغ الإجمالي
- مشكلة السعر الإجمالي
- الهيكل الأساسي لصفحة إتمام الشراء
- عرض المنتجات
- العنوان والدفع
- خاتمة

التعامل مع مدخلات المستخدم والنماذج

- مقدمة
- حقل الإدخال TextField وإضافة بطاقة جديدة
- إضافة بطاقة جديدة – الإنهاء
- التحقق من صحة النموذج
- منطق إضافة بطاقة جديدة
- النافذة السفلية لطرق الدفع
- زر الاختيار Radio في عنصر طريقة الدفع
- اختيار الموقع
- إضافة مواقع جديدة
- التعامل مع الموقع المختار
- صفحة تسجيل الدخول
- صفحة إنشاء حساب
- شاشة البداية

دورة 7

(Auth & Firestore) Firebase Services

7 أقسام | 43 درسًا | 6 اختبارات

✨ مرحبًا بك في دورة Firebase Services (Auth & Firestore) في هذه الدورة العملية والمكثفة، سنأخذك خطوة بخطوة لتتقن واحدة من أقوى الخدمات التي تقدمها Google لمطوري الويب والموبايل.

أساسيات Firebase وإعداد المشروع

- مقدمة
- Firebase وخدماته
- مشروع Firebase
- ربط Firebase مع Flutter
- الاعتماديات
- خاتمة

مسارات عمل المصادقة

- مقدمة
- خدمات المصادقة في Firebase
- تسجيل الدخول وإنشاء حساب بالبريد الإلكتروني وكلمة المرور
- إعادة التوجيه إلى الصفحة الرئيسية
- تسجيل الخروج
- خدمات المصادقة عبر Google
- إنهاء تسجيل الدخول عبر Google
- إعدادات المنصات الأصلية
- تسجيل الدخول وإنشاء حساب عبر Facebook
- خاتمة

أساسيات Firestore والأدوات المساعدة

- مقدمة
- قاعدة بيانات Firestore
- الأداة المساعدة لخدمات Firestore
- تخزين بيانات المستخدم في Firestore
- خاتمة

عمليات بيانات المتجر الإلكتروني ومسار إتمام الشراء

- مقدمة
- جلب المنتجات من Firestore
- جلب تفاصيل المنتج والإضافة إلى السلة
- الإعلانات والتصنيفات
- إضافة خاصية المفضلة
- إصلاح مشكلة الحالة الأولية وتحديث منتج واحد
- جلب العناصر المفضلة
- بناء واجهة صفحة المفضلة ومؤشر التحديث
- جلب عناصر السلة من Firestore
- منطق زيادة العداد وإنقاصه
- منطق جلب طرق الدفع وإضافة طريقة جديدة
- منطق تغيير طريقة الدفع واختيارها
- إضافة العنوان إلى قاعدة بيانات Firestore
- جلب العناوين من Firestore
- منطق اختيار العنوان وتأكيده
- إنهاء صفحة إتمام الشراء وتطبيق المتجر الإلكتروني
- خاتمة

الإشعارات الفورية وإعادة تفاعل المستخدمين

- مقدمة
- إضافة Firebase Cloud Messaging (FCM)
- التعامل مع تفاعلات المستخدم مع الإشعارات
- الإشعارات المحلية في Flutter
- خاتمة

دورة 8

HTTP Requests & APIs with Flutter

6 أقسام | 42 درسًا | 10 اختبارات

في هذه الدورة الثامنة والأخيرة من مسار تعلم تطوير تطبيقات الموبايل باستخدام Flutter ، ستتعلم المهارات التي تؤهلك لبناء تطبيقات موبايل حقيقية تتفاعل مع الإنترنت وقواعد البيانات (data bases). دورة HTTP Requests & APIs مصممة لك إذا كنت تريد الوصول لمستوى احترافي في ربط تطبيقاتك بالخدمات السحابية والـ APIs، بالإضافة إلى إدارة وتخزين البيانات محليًا.

أساسيات واجهات API

- مقدمة
- ما هي واجهة API؟
- الدليل الكامل لمكونات طلب API
- رموز الحالة في استجابات API
- مقدمة إلى مفهوم تقسيم الصفحات (Pagination)
- الحلول المستخدمة في التكامل مع http API و(Dio)
- خاتمة

أدوات API والتخطيط

- مقدمة
- نظرة سريعة على توثيق API
- استخدام Postman مع واجهات API
- التخطيط لواجهات API في تطبيق الأخبار
- خاتمة

تجهيز المشروع وبنيته

- مقدمة
- إنشاء مشروع تطبيق الأخبار وبنيته
- توليد الكود في Dart والتعليقات التوضيحية (Annotations)
- استخدام Retrofit للتعامل مع استدعاءات API
- خاتمة

تنفيذ ميزات API

- مقدمة
- استدعاء API لأهم العناوين باستخدام Dio
- بناء قسم أهم العناوين باستخدام Cubit
- تحسينات على الشريط الدوّار (Carousel)
- استكمال واجهة الصفحة الرئيسية باستخدام Cubit
- تحسين شريط التطبيق والقائمة الجانبية
- إضافة صفحة تفاصيل المقال
- إضافة صفحة البحث والنتائج
- خاتمة

قواعد البيانات المحلية

- مقدمة
- حزمة Shared Preferences في Flutter
- التخطيط لميزة المفضلة
- إضافة واجهة المفضلة
- تخزين البيانات باستخدام Shared Preferences
- التعامل مع منطق المفضلة باستخدام Shared Preferences
- جلب عناصر المفضلة (Shared Preferences)
- قاعدة بيانات Hive في Flutter
- تخزين الكائنات والتعامل مع منطق المفضلة باستخدام Hive
- جلب عناصر المفضلة (Hive)
- متى تستخدم Hive أو Shared Preferences أو Secure Storage
- خاتمة

دورة 9

How to Publish a Mobile App on Google Play and App Store

3 أقسام | 11 درسًا | اختباران

هل تعلم أن التطبيقات التي نستخدمها يوميًا، من أشهر المتاجر الإلكترونية إلى منصات التواصل الاجتماعي، تعتمد على تجربة مستخدم سلسة وتصميم احترافي خلف الكواليس؟ إذا كنت قد بدأت طريقك مع Flutter، فقد حان الوقت للانتقال من مرحلة الأساسيات إلى بناء تطبيقات حقيقية متعددة الشاشات، بتقنيات متقدمة وأداء متميز!

إنشاء حساب مطور على Google Play ورفع التطبيقات

- إضافة أيقونات التشغيل (Android) و(iOS)
- توقيع التطبيق وإنشاء Keystore لنظام Android
- إدارة إصدارات التطبيق على Android وiOS
- بناء ملفات APK وApp Bundle للنشر
- إنشاء حساب مطور على Google Play ورفع التطبيقات
- إنشاء حساب مطور Apple واستكشافه
- مراجعة خطوات Xcode وApp Store