

# Evaluación técnica de conocimientos

## - Desarrollador Flutter

ING. PABLO ANDRES VIERA TOSCANO



## Introducción

El desarrollo de aplicaciones móviles ha experimentado un crecimiento acelerado en los últimos años, impulsado por la creciente demanda de soluciones digitales que operen de manera eficiente en múltiples plataformas. En este contexto, el desarrollo nativo, aunque robusto y optimizado para cada sistema operativo, conlleva un alto costo en términos de tiempo y recursos. Herramientas como Flutter, un framework desarrollado por Google, han surgido como una alternativa prometedora para abordar este desafío, permitiendo la creación de aplicaciones multiplataforma desde un solo código base.

La presente evaluación tiene como objetivo desarrollar una aplicación de prueba en Flutter con arquitectura limpia, que permita mostrar los conocimientos en el lenguaje dart.

## Planteamiento del problema

Yu – Gi necesita una aplicación móvil que le obtener el detalle de los monstruos disponibles en el juego. El objetivo principal de la aplicación es determinar cuál de los monstruos disponibles es el óptimo para librar batallas. Para lograr esto, debes utilizar la siguiente API: [ygoprodeck.com/api-guide](https://ygoprodeck.com/api-guide). La aplicación debe cumplir con los siguientes requisitos:

Consulta de arquetipos: Los usuarios deben poder consultar la información de diferentes arquetipos. Se sugiere utilizar los siguientes arquetipos como referencia:

- Crystron
- Destiny HERO
- Six Samurai

Obtención de detalles: La aplicación debe mostrar información detallada sobre cada monstruo, incluyendo estadísticas, habilidades y descripción. Los datos deben obtenerse a través de la API proporcionada.

Diseño de la carta: Debes considerar el diseño de la carta de cada monstruo para mostrarla de manera atractiva en la aplicación. Se evaluará tu creatividad en este aspecto. Te damos una referencia del diseño:

### Ilustración



[Ver galería de imágenes](#)

### Datos de la carta

<b>Nombre</b>	La Llegada Ciberso @Ignister
<b>Inglés</b>	The Arrival Cyberse @Ignister
<b>Japonés</b>	ジ・アライバル・サイバース@イグニスター
	(Ji Araibaru Saibāsu Atto Igunisutā)
<b>Carta</b>	Monstruo de Enlace
<b>Atributo</b>	OSCURIDAD
<b>Enlace</b>	6
<b>Tipo</b>	Ciberso
<b>ATK</b>	0

Exclusión de cartas en la banlist: Si un monstruo está en la banlist, no debe ser presentado en la aplicación. Es necesario verificar si cada carta está prohibida o limitada.

Ten en cuenta que esta evaluación busca evaluar tus habilidades en desarrollo de aplicaciones móviles, manejo de APIs, procesamiento de datos y diseño de interfaces. Se valorará la eficiencia y calidad del código, así como la presentación visual y usabilidad de la aplicación.

Recuerda que puedes utilizar cualquier tecnología o lenguaje de programación que consideres apropiado para la tarea.

## Glosario

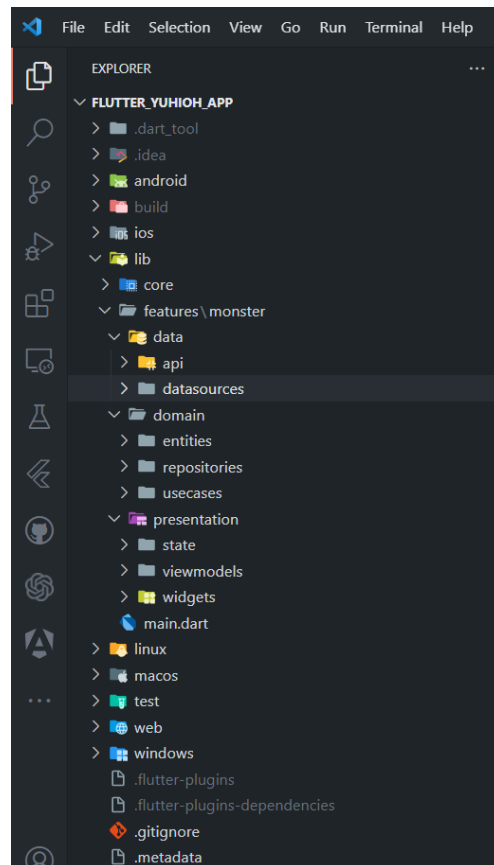
- Banlist de YGO: es un listado de cartas que por algún motivo han sido baneadas o limitadas.
- Arquetipo: es la forma en la que se clasifican las cartas de Yu-Gi

## Criterios de Evaluación

1. Arquitectura: Se evaluará el correcto uso de la arquitectura limpia y la separación de responsabilidades.
2. Calidad del código: Claridad, organización, uso adecuado de las mejores prácticas y estándares de codificación.
3. Uso de Flutter: Adecuada implementación de los componentes estándar y buenas prácticas de UI.
4. Gestión del estado: Correcto uso de la solución de gestión de estado seleccionada.
5. Pruebas: Calidad y cobertura de las pruebas unitarias y de widgets.
6. Documentación: Claridad y completitud de la documentación.

## Arquitectura

Se ha contemplado para esta prueba una arquitectura limpia que permita mostrar el desarrollo de la aplicación como se muestra a continuación.



## Imágenes de proyecto

