

Módulo Programación.

1º DAW.



PRÁCTICA 2: Widget, estados y layouts.

UNIDAD DE TRABAJO 8.

Profesor: Pedro Antonio Santiago Santiago.

1. Introducción.

Flutter se basa en el uso de diferentes componentes, denominados “Widgets”, clasificados en dos tipos: sin estado y con estado. Estos últimos pueden almacenar información de forma permanente y reaccionar ante cambios en la información almacenada.

Un tipo especial de “Widgets” son los “Layouts” o contenedores cuya función principal es gestionar el hijo o los hijos, en especial su posición.

En esta práctica se crea una aplicación para un catálogo de elementos utilizando diferentes Widgets.

2. Desarrollo de la práctica.

Se desea gestionar una lista de recursos, en este caso videos, representado por la clase:

```
class Video {  
  String _name;  
  String _description;  
  String _image;  
  Video(this._name, this._description, this._image);  
  @override  
  String toString() {  
    return _name;  
  }  
  String get name {  
    return _name;  
  }  
  String get image {  
    return _image;  
  }  
  String get description {  
    return _description;  
  }  
}
```

1. Crear un widget con estado que contendrá una lista de vídeos, el hijo principal del widget es un GridView creado con el constructor sobrecargado count, al pulsar sobre una imagen se ha de seleccionar el elemento.

.La lista de vídeos se define de la siguiente manera, junto con un elemento seleccionado:

```
final List<Video> _videos = [  
  Video("2001 Odisea en el espacio", "", "2001.jpg"),  
  Video("Ameli", "", "ameli.jpg"),  
  Video("Laurence de Arabia", "", "arabia.jpg"),  
  Video("Ciudadano Kane", "", "kane.jpg"),  
  Video("La Naranja mecánica", "", "naranja.jpg"),  
  Video("El retorno del Yedi", "", "retorno.jpg"),  
  Video("Con la muerte en los talones", "", "talones.jpg"),  
  Video("Vérticos", "", "vertigo.jpg"),  
];  
Video? selected = null;
```

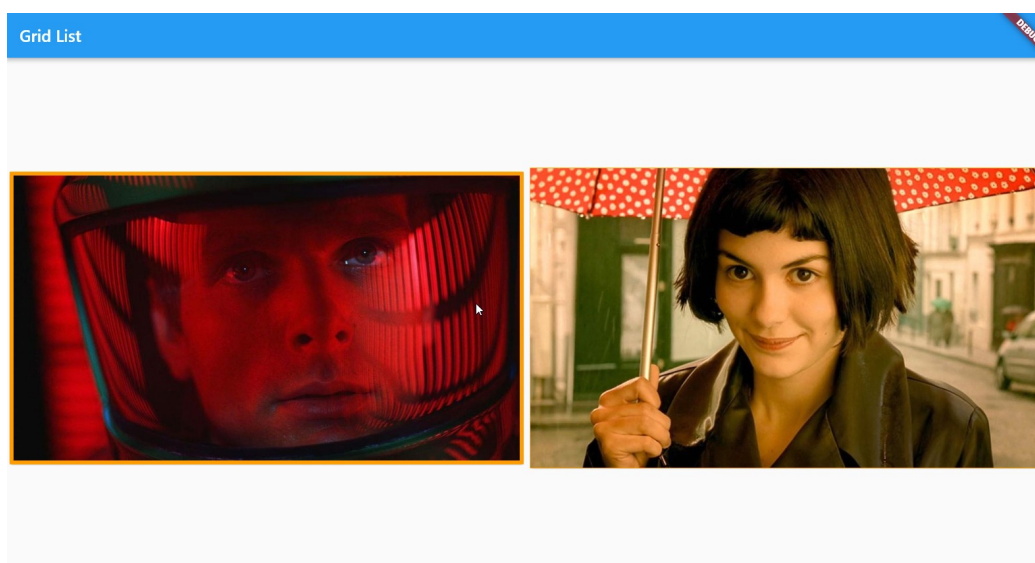
Para que la aplicación tenga imágenes se crea una carpeta llamada **assets**, que contendrá las imágenes, además se ha de añadir al fichero **pubspec.yaml** la ruta para que las imágenes estén disponibles:

```
flutter:  
  assets:  
- assets/
```

Para usar las imágenes en los componentes:

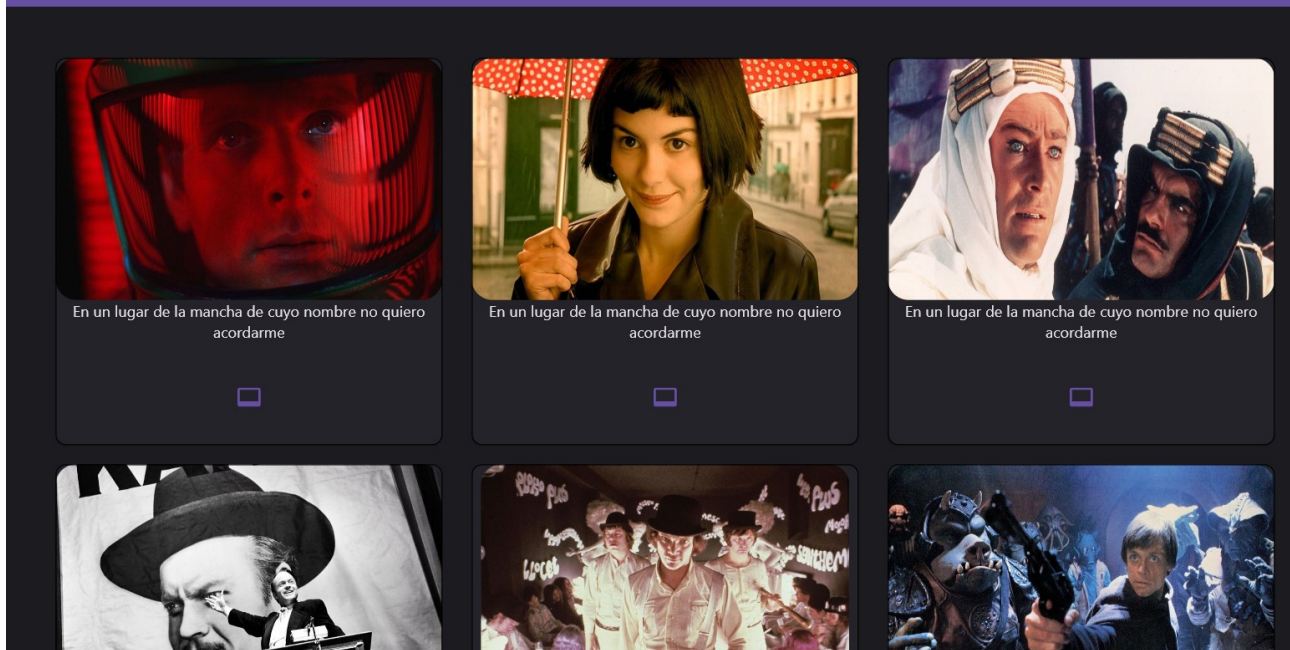
```
image: AssetImage(  
  'assets/${_videos.elementAt(1).image}', ,  
)
```

Que cargara la imagen de assets de elemento en la posición 1 de la lista de vídeos.

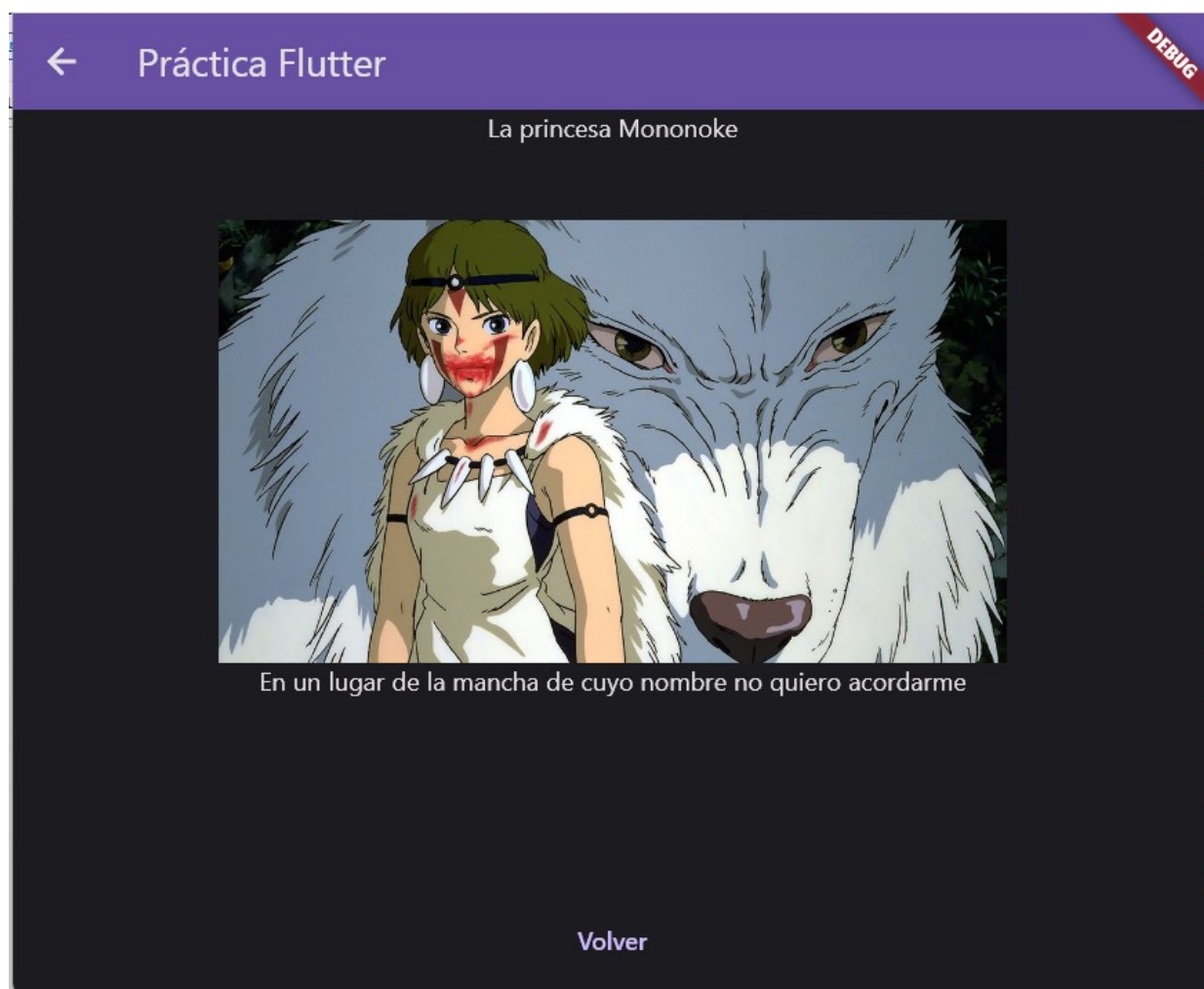


2. Usando los layouts vistos, crear un aspecto visual más interesante.

Práctica Flutter



3. Añadir una nueva carpeta de recursos con tu nombre con tus películas favoritas, añadiéndolas a la lista de películas
4. Modificar el código para que al hacer click sobre una película se seleccionen, almacenándose en la variable selected.
5. Crear una nueva ventana con los detalles de la película.



6. Añadir un botón flotante que abra la ventana con los detalles de la película.
7. Añadir un nuevo botón para añadir películas de forma aleatorio.