



**Universidad Tecnológica
del Norte de Guanajuato**
Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado
"Educación y progreso para la vida"



Nombre: Cristian Israel Buclon Pedroza.

Num.Control: 1220100646

Grupo: GDS0351

Materia: Aplicaciones Web para I4.0.

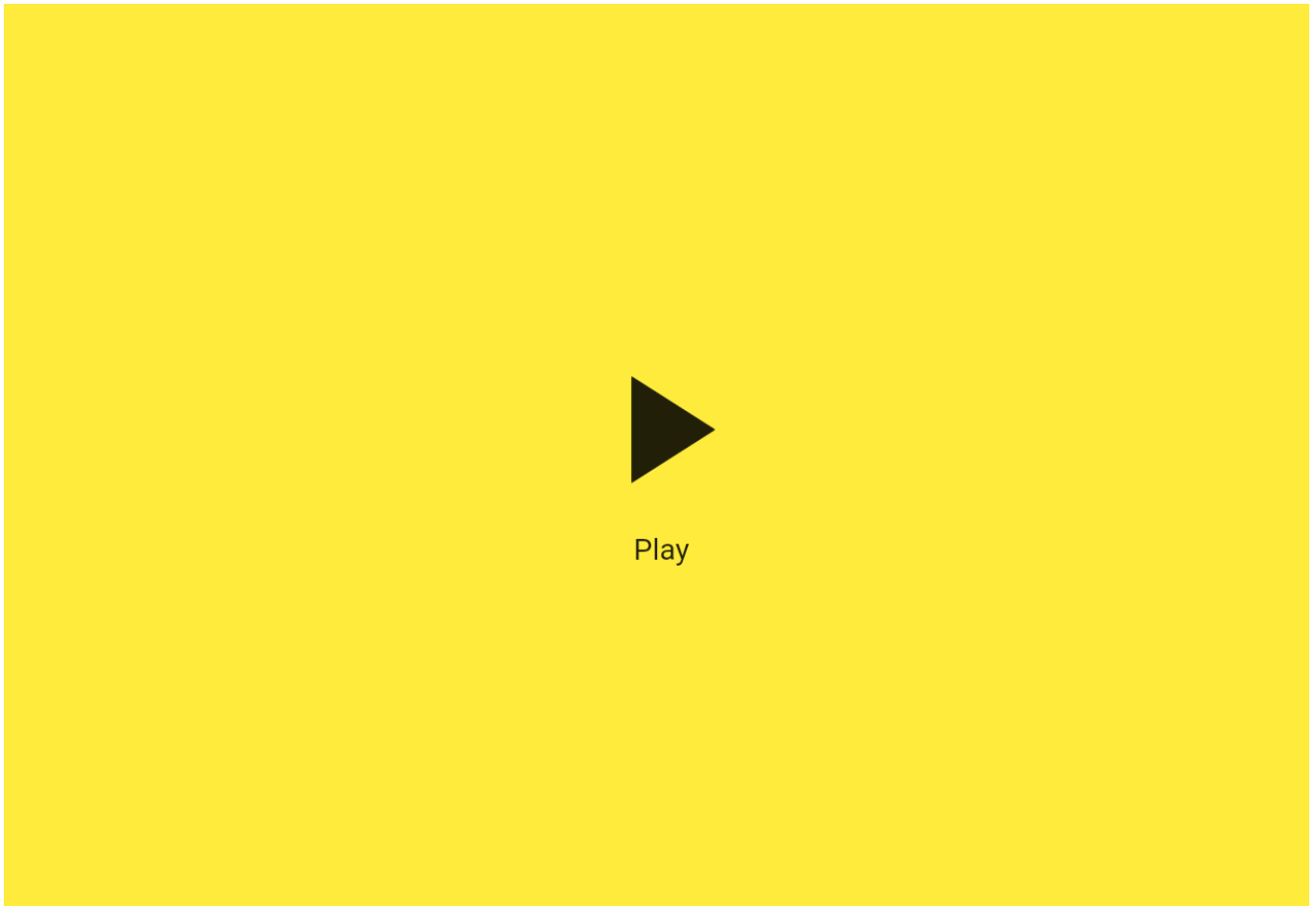
**Profesor: José de Jesús Eduardo Barrientos
Avalos**

**Actividad: Ejercicio 2. Stateless Vs Sateful
Widget**

Unidad 2

Agregar pantallas de ejecución con ambos estados (verdadero y falso)

Falso:



Verdadero:



Pause

Explica con tus propias palabras la diferencia entre Stateless y Stateful Widget

La diferencia entre ambos conceptos es que el Stateless tal como su nombre lo indica es una vista estática de una aplicación, ya que por ejemplo en este caso solo muestra una vista en la que se muestra el símbolo de play al igual que la cadena en la que se refiere play, mientras Stateful Widget es la versión de la aplicación en la que está establecido que ya está de forma interactiva una aplicación, es decir en este estado la aplicación ya podrá estar interactiva tal como el ejemplo de esta ocasión que se puede dar clic al botón de pausa y al de play de forma constante.

¿Qué método estático debe programarse en el Stateless Widget?

En la clase que extiende al StatelessWidget se debe de programar el título de la aplicación y en conjunto el centrarlo de forma horizontal tanto el símbolo de play como el del símbolo de pause, esto mas que nada para poder tenerlo en un perfecto orden, al igual que tiene que también declara la instancia de la clase

```
class MyApp extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return MaterialApp(  
      title: 'Título de la aplicación',  
      home: Scaffold(  
        body: Center(  
          //Centrado de forma horizontal  
          child: PlayerWidget(), //Instancia de la clase  
        ), // Center  
      ), // Scaffold  
    ); // MaterialApp  
  }  
}
```

¿Qué método estático debe programarse en el Stateful Widget?

En este método lo que se programa es el método en el que se cambian las variables para poder cambiar el modelo estático, entre ellos está un valor booleano para poder manipular el estado, de igual manera se especifica el valor para cambiar el símbolo, el color, el manipular el centrado, es decir que cambia algunos formas de trabajar establecida de la clase

```
20 class PlayerWidget extends StatefulWidget {  
21   @override  
22   State<PlayerWidget> createState() {  
23     // TODO: implement createState  
24     return new PlayerWidgetState(); //Retorna un Widget con estado StateFullWidget  
25   }  
26 }  
27  
28 class _PlayerWidgetState extends State<PlayerWidget> {  
29   //Crear una variable booleana para manipular el estado  
30   bool _isPlaying = false;  
31  
32   //Crear un método para manejar el evento y cambie el valor de la variable  
33   void _playerClick() {  
34     setState(() {  
35       _isPlaying = !_isPlaying; //Cambia el valor de la variable al negarla  
36     });  
37   }  
38  
39   @override  
40   Widget build(BuildContext context) {  
41     // TODO: implement build  
42     return Container(  
43       color:  
44         Colors.yellow, //Se especifica el color de fondo con la clase Colors  
45       width: double.infinity, //Para ocupar todo el ancho del Container  
46       child: Column(  
47         mainAxisAlignment:  
48           MainAxisAlignment.center, //Centrado de forma vertical  
49         children: <Widget>[  
50           IconButton(  
51             onPressed: () {  
52               _playerClick(); //Invocación del método que maneja el evento  
53             },  
54             icon: _isPlaying  
55               ? Icon(Icons.pause)  
56               : Icon(Icons.play_arrow), //Condición
```

```

58         Text(_isPlaying ? 'Pause' : 'Play',
59             style: new TextStyle(fontSize: 24.0)) //Texto con propiedades // Text
60     ]), // <Widget>[] // Column
61 ); // Container
62 }
63 }

```

Cómo se maneja el evento asociado al IconButton, ¿Cuál método da respuesta al evento?

Este se complementa con el valor booleano para poder cambiar el símbolo de de pausa y play, en conjunto de las condiciones y el cambio de los textos para que cada vez que se de clic se cambie el simbolo y la cadena de texto de pause y play

```

50  ✓ IconButton(
51  ✓      onPressed: () {
52          _playerClick(); //Invocación del método que maneja el evento
53      },
54      icon: _isPlaying
55          ? Icon(Icons.pause)
56          : Icon(Icons.play_arrow), //Condición
57      iconSize: 150.0), //Icono con propiedades // IconButton
58  ✓ Text(_isPlaying ? 'Pause' : 'Play',
59      style: new TextStyle(fontSize: 24.0)) //Texto con propiedades // Text
60  ]), // <Widget>[] // Column
61 ); // Container
62 }
63 }

```