

GYM BULL

REALIZADO POR
HUGO SANCHEZ GONZALEZ
JORGE CAZAREZ CRUZ
SEBASTINA MARQUEZ GARCIA
SURI PEÑA LIRA



¿Que es flutter?

Es un framework de código abierto de Google para crear hermosas aplicaciones multiplataforma compiladas de forma nativa a partir de una única base de código.

Ventajas

- Desarrollo rápido gracias a hot reload.
- UI consistente en diferentes plataformas.
- Un solo código para Android, iOS y otras plataformas.

Aplicacion en proyecto

Crear una interfaz intuitiva para mostrar información básica y manejar datos de registros medicos

Funcionalidades principales:
Conexion con una API externa para poder ver los videos de youtube.
Interacción con el usuario (botones).



Gym Videos



RUTINA de BRAZO para PRINCIPIANTES e INTERMEDIOS 💪 #fitness #gym #athlete #gymmotivation #rutina AndoniFitness



MI RUTINA DE LA NOCHE
#shorts #shortsvideo
Karina & Marina



Rutina semanal para aumentar masa muscular

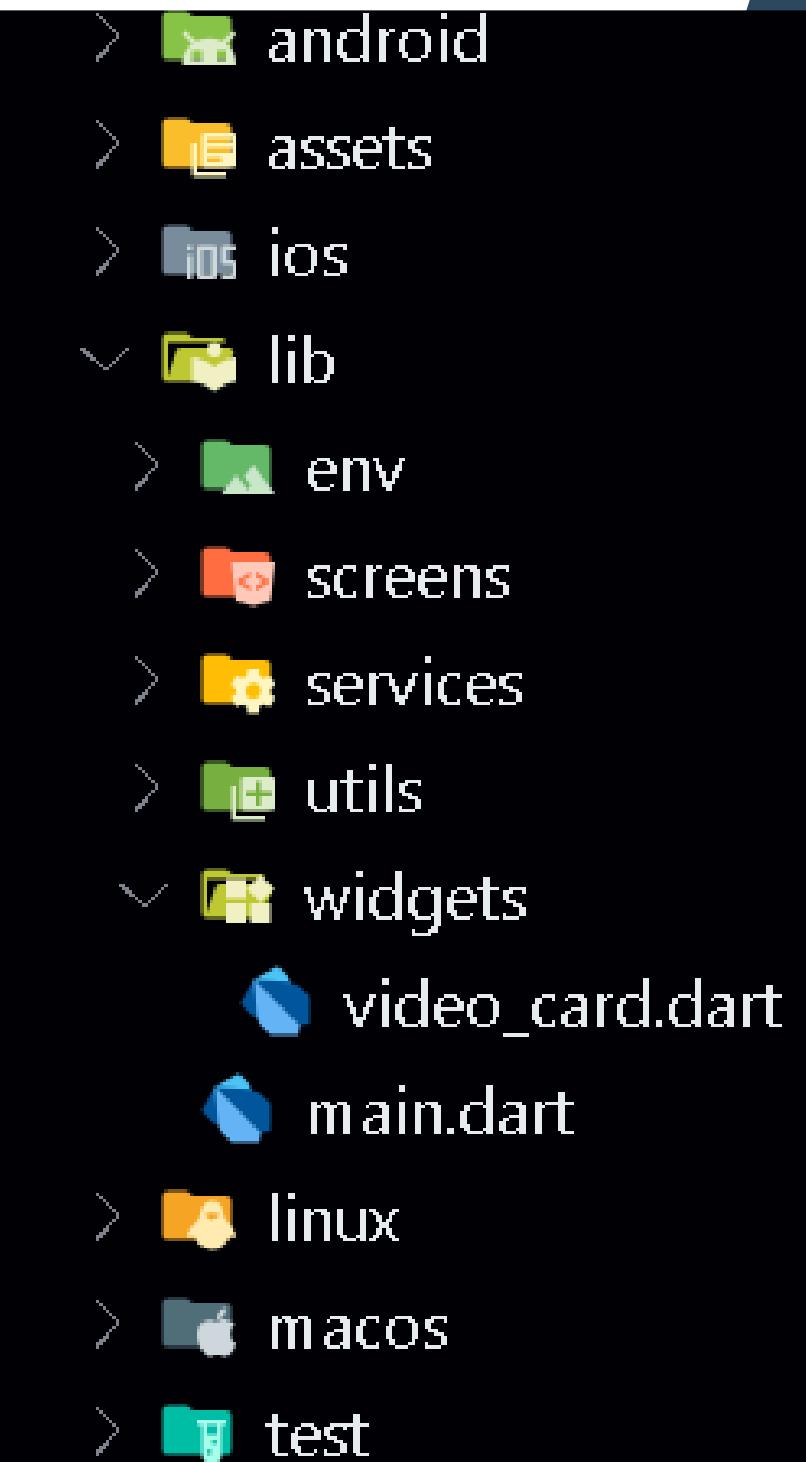
Organización del proyecto

Estructura del proyecto Flutter:

lib: Carpeta principal donde vive el código.

pubspec.yaml: Archivo para manejar dependencias y recursos.

Gestión de dependencias: Paquetes utilizados (si los hay), como provider, http, etc



Diseño de la UI

Uso de widgets:

- StatelessWidget y StatefulWidget.
- Widgets básicos utilizados: Container, Text, Column, Row, ElevatedButton, etc.
- Personalización de widgets (colores, estilos, tamaños)

Rutinas

[View](#)

Instructor

[View](#)

Programa Saludable

[View](#)

Manejo de Datos

Ejercicios

GET /ejercicios/ Read Ejercicios

POST /ejercicios/ Create Ejercicio

POST /ejercicio/{ID} Read Ejercicio

PUT /ejercicio/{ID} Update Ejercicio

DELETE /ejercicio/{ID} Delete Ejercicio

```
1   final String thumbnailUrl,
2   final String title;
3   final String channelTitle;
4   final VoidCallback onTap;
5
6
7
8
9   const VideoCard({
10     Key? key,
11     required this.thumbnailUrl,
12     required this.title,
13     required this.channelTitle,
14     required this.onTap,
15   }) : super(key: key);
16
17
18   @override
19   Widget build(BuildContext context) {
20     return Card(
21       margin: const EdgeInsets.symmetric(vertical: 8.0, horizontal: 16.0),
22       child: ListTile(
23         leading: Image.network(thumbnailUrl, width: 80.0, height: 80.0),
```

Uso de librerias: Consumo de datos mediante APIs con http

Aprendizajes clave

Conocimientos adquiridos:

- "Cómo usar widgets básicos y estructurar una aplicación Flutter." "Cómo manejar el estado con widgets stateful."
- "Cómo depurar utilizando la consola y el modo de depuración."

Herramientas aprendidas:

- Visual Studio Code, Android Studio, emuladores, etc.



Hi Admin!



Ejercicios

[View](#)

Rutinas

[View](#)

CONCLUSION

Desarrollar la App para registros medicos con Flutter fue una experiencia enriquecedora que permitió comprender los fundamentos del desarrollo móvil multiplataforma. Aprendimos a utilizar widgets para construir interfaces atractivas, manejar el estado de la aplicación y estructurar el código de forma eficiente. Además, exploramos herramientas como hot reload y emuladores, que facilitaron un flujo de trabajo ágil. Este proyecto no solo nos brindó habilidades técnicas, sino que también fortaleció nuestra capacidad para resolver problemas y trabajar con tecnologías modernas, sentando las bases para futuros desarrollos más complejos.

