

CREA UNA PANTALLA A PARTIR DEL DISSENY



Eduard Carreras

Desenvolupament d'Aplicacions mòbils per iOS i Android amb Flutter

Activitat d'Avaluació 1.3

INTRODUCCIÓ

En programació mòbil, sovint els dissenyadors gràfics preparen el disseny d'una pantalla que els desenvolupadors han de replicar programàticament. Aquesta activitat té l'objectiu de simular aquest procés.

Hauràs de crear una pantalla seguint el disseny que t'ha proporcionat el dissenyador. En aquest document s'indicarà quins widgets i llibreries has d'utilitzar, però hauràs de descobrir com implementar-los correctament.

L'activitat està dividida en dues parts: la primera consistirà a dissenyar una pantalla principal, i la segona tractarà de la navegació cap a la pantalla de perfil.

QUÈ APRENDRÀS?

- A crear layouts complexos utilitzant l'estructura declarativa de pantalles de Flutter
- A aplicar estils mitjançant una classe estàtica per definir l'aparença de textos i colors.
- A utilitzar widgets habituals per crear Layouts com ara **Column**, **Row**, **Text**, **Icon**, entre d'altres.
- A integrar llibreries que proporcionen widgets predefinits més complexos.
- A implementar la navegació entre pantalles.

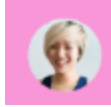
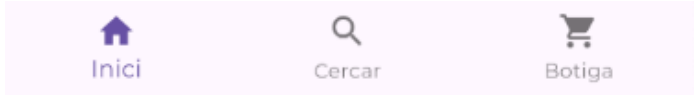
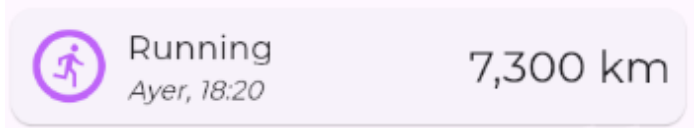

DISSENY

El dissenyador gràfic t'ha proporcionat el disseny de la pantalla principal de l'app "Fitness Time". La teva primera tasca serà crear una app en Flutter amb una HomePage que s'assembli tant com sigui possible a la imatge que se't proporciona.



HOME PAGE

WIDGETS UTILITZATS

CircleAvatar, NetworkImage	
BottomNavigationBar	
Card	
CircularPercentIndicator <i>dins la llibreria</i> percent_indicator	

OBERVACIONS

- La part principal de la pantalla utilitza els widgets **Column** i **Row** per definir la posició dels elements.
- Per evitar que els elements es desbordin de la pantalla, utilitza el widget [SingleChildScrollView](#) al capdamunt de l'arbre de widgets, dins del body del widget Scaffold.
- Els estils de text i els colors es centralitzaran en una classe separada que anomenarem **AppStyles**, des d'on els referenciaràs.
- Utilitza el widget [SizedBox](#) per evitar que els widgets dins d'una columna quedin massa junts.

- Per assegurar que els elements dins d'una **Row** ocupin tot l'espai disponible, utilitza [Spacer](#) o [Expanded](#).

RECURSOS UTILITZATS

Imatge de perfil	https://randomuser.me/api/portraits/women/44.jpg
Paleta de colors	https://coolers.co/f2f8a0-f896d8-bf63f8-3407da-181528 pel color gris es fa servir <code>Colors.black45</code>
Icones	<code>Icons.menu</code> , <code>Icons.run_circle_outlined</code>
Font	Montserrat, dins el paquet google_fonts

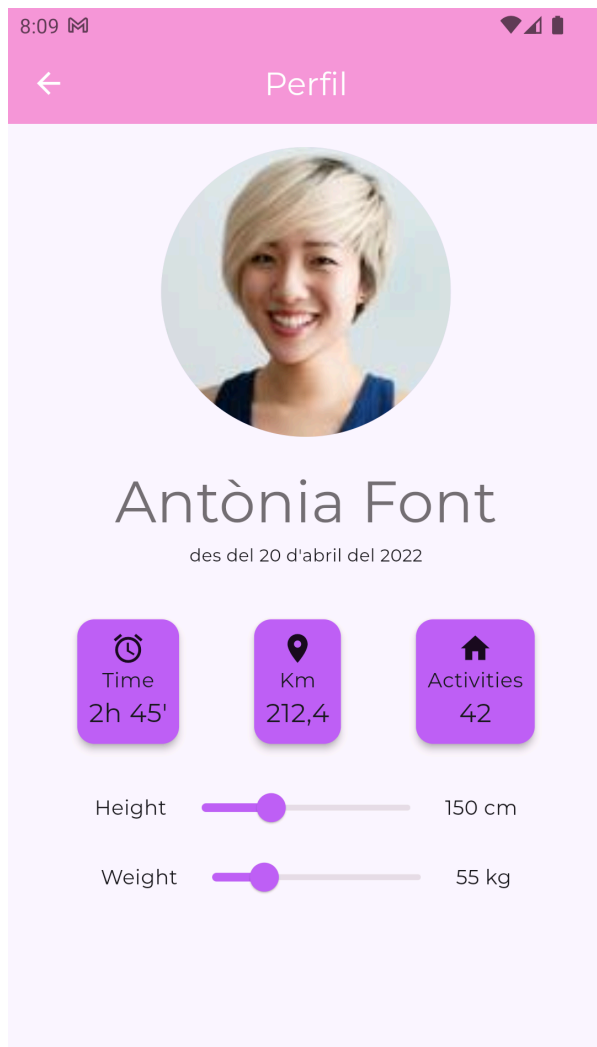
TEXTOS I ESTILS

Els colors dels textos segueixen la paleta proporcionada.

Titòl gran ("Hola, ...")	mida: 40
Titòl mitjà ("Darreres activitats")	mida: 24 en negreta
Tipus d'activitat ("Running")	mida: 18
Distància	mida: 24
Resta de textos	mida: 14

PROFILE PAGE

En fer clic a la icona superior de la pantalla principal, hauràs de navegar cap a la pantalla de perfil de l'usuari. Amb els coneixements adquirits a la primera pantalla i amb els recursos necessaris, intenta replicar-la el més fidelment possible.



La transició entre pantalles utilitzarà el widget **Hero** per fer la transició de la imatge de perfil d'una pantalla a l'altra.

Important: Les barres de desplaçament són el widget **Slider**. **No es demana que es moguin.** Només que es mostrin en pantalla.