

# Curso de Dart

## Introducción a Dart

- Instalación del SDK de Dart
- Dónde podemos programar Dart
- Tipos de datos comunes
- Operadores matemáticos
- La función main
- Nulidad
- Final y Const

## Control de flujo e iteración

- Importar archivos Dart
- Módulos de Dart preprogramados
- Métodos de impresión en consola
- Estructuras de control
- Operadores lógicos
- Listas, diccionarios y conjuntos
- Iteraciones: por función o estructura
- Mapeos y funciones anónimas
- Palabras reservadas: break y continue
- Declaraciones y expresiones

## Funciones y métodos

- Abstracción de todo como Objeto
- Introducción a clases y constructores básicos
- Funciones de alto nivel
- Parámetros posicionales y nombrados
- Anotaciones de parámetros
- Valores por defecto
- Niveles de acceso

- Sobreescritura de métodos
- Funciones Higher-Order
- Funciones de flecha

## Pruebas

- Depuración y pruebas
- La función assert y sus derivados
- Notación de cascada
- Manejo de excepciones
- Palabras reservadas: throw y rethrow
- Diagramas de clases

## Clases y patrones de diseño

- Clases: this, getters y setters
- Métodos de instancia y estáticos
- Herencia, sobrecarga y sobreescritura
- Constructores nombrados y factory
- El patrón Singleton
- Clases abstractas e interfaces implícitas
- Métodos abstractos
- Métodos de extensión
- Enumeraciones

## Potenciar a Dart

- Mixin y heredarlo
- El patrón Decorador y Envoltorio
- Genéricos como parámetros
- Palabras reservadas: async, await y future
- YAML y el uso de módulos externos