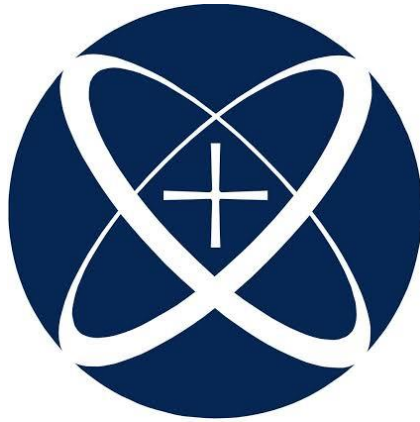


Instituto Tecnológico y de Estudios
Superiores de Occidente.



ITESO

Universidad Jesuita
de Guadalajara

Tarea1.p Conociendo el Scaffold

Materia: PROGRAMACION DE DISPOSITIVOS MOVILES (O2020_ESI3185B)

Profesor: Camacho Gil, Francisco Javier

Fecha: 25/08/2020

Autor(es): Barragán Alvarez, Daniel

Introducción

Utilizar scaffold dentro de una app para mostrar SnackBars al hacer clic en el FAV.

Desarrollo

El primer paso para realizar esta tarea fue utilizar como base el código de alertas que utilizamos en los videos.

Después de esto, se modificó el AppBar, para que mostrara el titulo solicitado, y se añadió un IconButton que al ser presionado cambia de color entre gris y rojo.

Se elimino el FloatingActionButton, y se cambió los Widgets para alinear todo dentro de una Column, que a su vez estaba dentro de un contenedor Center. Dentro de esta columna se creó un Text que muestra el valor del contador, y un FlatButton que lo incrementa y además muestra un SnackBar.

Este SnackBar si el valor del contador era impar se muestra con action, que a su vez despliega un Dialog con un título, la fecha y hora actual, y un FlatButton para salir del Dialog.

El diagrama de árbol se muestra a continuación:

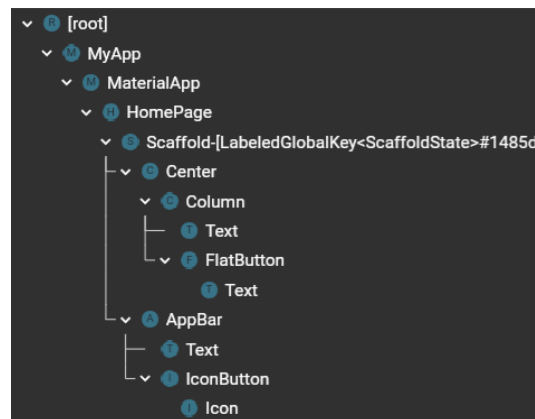


Figure 1Diagrama de árbol de la aplicación

El código se encuentra en mi repositorio de GitHub:

https://github.com/DanielBarragan96/android_Tarea1.p_ConociendoScaffold

El video demostrando el funcionamiento de la app se encuentra en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=DRa5L4w7UY>

Conclusiones

Esta tarea ayudo a implementar los conocimientos de lo visto en clase. Por ejemplo, el uso de FltaButtons, como crear el árbol de widgets usando el Scaffold, implementar métodos para desplegar SnackBars con acciones o sin acciones.

Gran parte de la tarea fue tomada de los ejercicios realizados en los videos, y ver como juntarlos en una misma aplicación.

Observaciones

El mayor reto de la tarea fue para desplegar los SnackBar y utilizar simultáneamente el setState para actualizar el valor del contador que se desplegaba en la pantalla de la aplicación.

La solución para este problema fue separar el método setState de la parte del SnackBar, ya que al llamar el setState este volvía a llamar a build y no se mostraba el SnackBar. Al separarlo en otra función, esta podía ser llamada sin problema aun con el setState, y desplegar el SnackBar.

Referencias

Api.flutter.dev. 2020. Datetime Class - Dart:Core Library - Dart API. [online] Available at: <<https://api.flutter.dev/flutter/dart-core/DateTime-class.html>> [Accessed 25 August 2020].

Material Design. 2020. Material Design. [online] Available at: <<https://material.io/components/snackbars#behavior>> [Accessed 25 August 2020].

Medium. 2020. Flutter Alert Dialogs. [online] Available at: <<https://medium.com/@nils.backe/flutter-alert-dialogs-9b0bb9b01d28>> [Accessed 25 August 2020].

Youtube. 2020. SnackBar (Flutter Widget Of The Week). [online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=zpO6n_oZWw0> [Accessed 25 August 2020].

Criterio de evaluación ponderado.

1. La app bar debe tener el nombre "Click the FAV" +5
2. La app bar debe tener un icono a la derecha para dar like que al presionarlo cambia de color entre el default (blanco) y rojo (u otro color). +20
3. Debe haber un texto en el centro de la pantalla que muestre el número de clic. +5
4. Si el número de clics del botón es par, mostrar un snack bar normal, si es impar, mostrar un snack bar con acción. +20
5. En caso de hacer múltiples clics repetidamente el snackbar actual se debe ocultar de inmediato dando paso al nuevo snackbar. +5
6. La acción del snackbar debe mostrar un diálogo con la fecha y hora actual. +20
7. El diálogo debe tener un título, descripción (fecha y hora) y un botón para salir. +5
8. Mencionar en el reporte como se conforma el árbol de widgets en la app del ejercicio. +10
9. Agregar link al repo de git (que contenga el ejercicio de tarea) en el reporte +5
10. Video de la app funcionando. +7