



Parcial 1 - Desarrollo Móvil

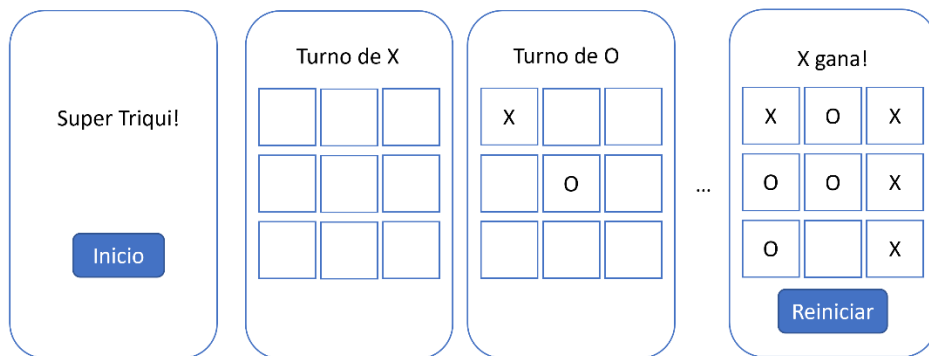
Triqui

Diseñe e implemente un programa en Flutter que permita jugar el juego de triqui. Para eso, debe usar la metodología vista en clase para la administración de estados en Flutter, con las librerías Provider o GetX.

En el controlador de estados, se debe mantener la lógica de negocio del juego; es decir, el estado del juego, el jugador actual, etc.

La parte gráfica debe implementarla con botones que invoquen los eventos del controlador y cambien de manera acorde.

Debe haber una pantalla de inicio, desde donde se inicia el juego.



La entrega del parcial se realizará en dos partes durante la hora de clase:

- **Jueves 9 de septiembre, 1:00 pm:** Se entregará la lógica de negocio de la aplicación implementada en Flutter, el árbol de widgets propuesto y el diseño de la interfaz de usuario en baja resolución (mockup, PowerPoint, Paint, a mano, etc.)
Esta porción del código debe enviarse en el link <https://classroom.github.com/a/obFw-SmO>
- **Martes 14 de septiembre, 1:00 pm:** Se entregará el programa completo, incluida la parte gráfica y la lógica de negocio funcional. Se permitirán modificaciones a la lógica.
Esta porción del código debe enviarse en el link <https://classroom.github.com/a/WyPuPLzo>

Durante el parcial pueden consultar documentación oficial y foros de las comunidades de desarrolladores. No pueden consultar o usar el código de ejemplos desarrollados de la misma solución o similares. No se autoriza el intercambio de código entre compañeros. El trabajo se debe desarrollar de manera individual.