Carrera de Ingeniería Informática Desarrollo de Aplicaciones Móviles (INF662) Práctica 1



Fecha y forma de Presentación

La entrega de la práctica deberá realizarse **en horario de clase del próximo viernes 3 de octubre**. Cada estudiante deberá traer las tres aplicaciones funcionando en su **propio celular**, listas para ser probadas en vivo.

Desarrollo de Aplicaciones Móviles Básicas en Flutter

Objetivo

Desarrollar competencias iniciales en programación móvil con Flutter mediante la creación de aplicaciones sencillas que resuelvan problemas lógicos y matemáticos, aplicando estructuras de control, manejo de entradas de usuario y generación de resultados en pantalla.

Aplicación 1: Verificador de Palíndromos

Descripción:

El estudiante deberá crear una aplicación que permita ingresar una palabra o frase y determinar si es un palíndromo (es decir, si se lee igual de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, ignorando espacios y mayúsculas).

- Entrada: una palabra o frase.
- Salida: un mensaje indicando si es palíndromo o no es palíndromo.

Ejemplo:

Entrada: "Anita lava la tina" → Salida: "Es palíndromo".

Aplicación 2: Números Amigos

Descripción:

El estudiante desarrollará una aplicación que permita ingresar dos números y determine si son **números amigos o perfectos**.

- Dos números son amigos si la suma de los divisores propios de uno es igual al otro y viceversa.
- Entrada: dos números enteros.
- Salida: un mensaje indicando si los números son amigos o no.

Ejemplo:

Entrada: 220 y 284 → Salida: "Son números amigos".

Aplicación 3: Verificador de Números Primos

Descripción:

El estudiante programará una aplicación que reciba un número entero y determine si es **primo** o **no primo**.

- Entrada: un número entero positivo.
- Salida: un mensaje indicando si el número es primo o no.

Ejemplo:

Entrada: $17 \rightarrow$ Salida: "El número es primo".

Si tu código no compila, no te preocupes... solo significa que Flutter quiere más amor 💞.