

Carrera de Ingeniería Informática
Desarrollo de Aplicaciones Móviles (INF662)
Práctica 2



Fecha y forma de Presentación

La entrega de la práctica deberá realizarse **en horario de clase del próximo viernes 24 de octubre**. Cada estudiante deberá traer su aplicación funcionando en su **propio celular**, listas para ser probadas en vivo.

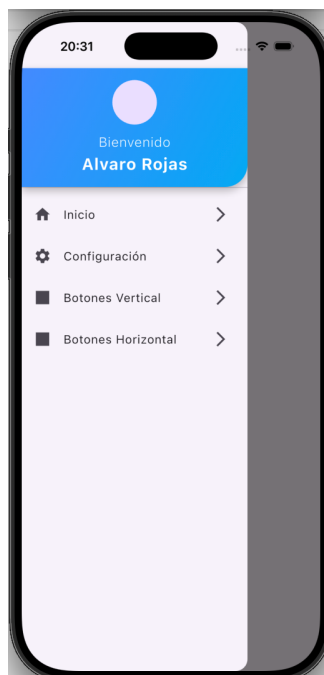
Navegación

Objetivo

Desarrollar una aplicación móvil en Flutter que implemente un sistema de navegación entre pantallas, permitiendo al usuario desplazarse entre diferentes vistas de la aplicación mediante rutas, parámetros y retorno de datos, garantizando una experiencia de uso fluida y coherente.

Instrucciones

Analiza el código fuente de la aplicación “drawer_app” que encontraras en la sección de “aplicaciones” del repositorio de la asignatura. La aplicación mencionada contempla un menú lateral conocido también como Navigation Drawer, es te tipo de menú se puede apreciar en la siguiente imagen:



Toma como referencia ese código y genera una app que incluya opciones en el menú para acceder a las siguientes pantallas:

- **Pantalla 1: Verificador de Palíndromos**
- **Pantalla 2: Números Amigos**
- **Pantalla 3: Verificador de Números Primos**

Reutiliza los programas que desarrollaste en la práctica 1.

*Dominar la navegación en Flutter es como pasar de turista a guía local:
¡ya sabes cómo moverte por toda la app sin perderte!"*