

[Título del documento]

[Subtítulo del documento]



[Fecha]

[Nombre de la compañía]

[Dirección de la compañía]

**Que se aprendió**

Primeramente, se aprendieron los conceptos de flutter que es un marco de código abierto desarrollado y compatible con Google. Los desarrolladores de front-end y pila completa utilizan Flutter para crear una interfaz de usuario (IU) de aplicación para varias plataforma con un único código base y Dart s un lenguaje open source desarrollado en Google con el objetivo de permitir a los desarrolladores utilizar un lenguaje orientado a objetos y con análisis estático de tipo.

Flutter es el framework y Dart es el lenguaje de programación que nos ayudaron a desarrollar una aplicación para predecir el clima por medio de un api que es de forma simple es web servicie, pero de forma larga son mecanismos que permiten a dos componentes de software comunicarse entre sí mediante un conjunto de definiciones y protocolos. Por ejemplo, el sistema de software del instituto de meteorología contiene datos meteorológicos diarios.

**Que se hizo**

Desarrollar una app móvil

**Que procesos de llevaron**

Frondend

* Diseños de moukups para la aplicación
* Creación del prototipo Funcional
* Selección de la paleta de colores
* Creación del logo

Backend

* Conexión de una API para consultar pronósticos del clima
* Creación de una modelo vista controlador
* Codificación de las pantallas (inicio, comentarios,)
* Maquetado de las pantallas

Documentación

* Especificación de requerimientos: en este documento se anexa todos los requerimientos y módulos los cuales va a estar compuesta la aplicación del clima
* Proceso de pantallas: aquí se muestran los mokups de los primeros diseños de la aplicación
* Uso de la base de datos: aquí se muestra el diagrama de la base de datos donde se muestra cómo se conforma, cuantas tablas son y que tipo de datos y que datos guardan
* Uso de pantallas: aquí se muestran las diferentes pantallas que se tiene pensado realizar y cual sería el camino que debe de seguir el usuario
* Manual de instalación: este documento muestra un tutorial de como se instala la aplicación, cuáles son los prerrequisitos y como aplicar los diferentes programas para poder instalar la aplicación
* Manual del usuario
* Manual de datos; este documento muestra a detalla como se conforma la base de datos, cuales son sus tablas, relaciones y que tipo de dato es y su función.

**Lecciones aprendidas**

* Diseñar UX y UA
* Uso de API
* Interacción con el lenguaje Dart
* Instalación de SDK de Android
* Instalación de SDK de Java
* Configuración de variables de entorno

**Conclusiones**

En conclusión, la combinación de Flutter, Dart y Android Studio es una poderosa herramienta para el desarrollo de aplicaciones móviles de alta calidad. Flutter proporciona un marco de trabajo completo para el desarrollo de aplicaciones móviles, mientras que Dart es un lenguaje de programación moderno y fácil de aprender que ayuda a escribir código claro y mantenible. Por su parte, Android Studio es un entorno de desarrollo integrado que facilita la construcción, prueba y depuración de aplicaciones para dispositivos Android.

La integración de estas tecnologías permite a los desarrolladores crear aplicaciones móviles para múltiples plataformas desde un solo código base. Flutter ofrece una amplia variedad de widgets personalizables y herramientas de desarrollo para una experiencia de usuario atractiva y personalizada. Además, Android Studio proporciona herramientas avanzadas para la depuración, perfilado y prueba de aplicaciones para Android, lo que garantiza una alta calidad y rendimiento.

En resumen, la combinación de Flutter, Dart y Android Studio es una excelente opción para el desarrollo de aplicaciones móviles de alta calidad y rendimiento para dispositivos Android. Los desarrolladores pueden aprovechar las características únicas de cada una de estas tecnologías para crear aplicaciones personalizadas, escalables y mantenibles con mayor facilidad.