

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

PROFESOR: JUAN MANUEL MARTINEZ FERNANDEZ

UNIDAD III

ALUMNO: JUANCARLOS CORRAL CHÁVEZ

412111088









Actividad 1. Unidad 3.

Con base en la actividad anterior

a) Convierte los botones en componentes, en la clase CalcButton

```
Row(
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
  children: <Widget>[
   CalcButton(
      txt: "7".
      callback: () {
       onPressOfButton("7");
      }),
   CalcButton(
      txt: "8",
      callback: () {
       onPressOfButton("8");
   CalcButton(
      txt: "9",
      callback: () {
       onPressOfButton("9");
      }),
   CalcButton(
      txt: "/",
      callback: () {
       onPressOfButton("/");
      }),
  ]),
```

b) La clase CalcButton deberá recibir como parámetros, el texto del botón, el callback de la función al presionar el botón, el color del texto, y el color del fondo del botón.

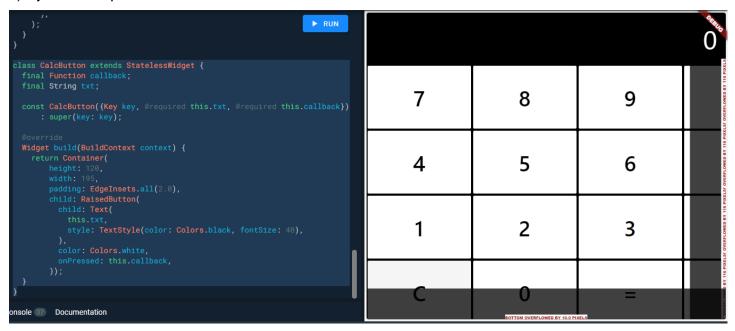
```
class CalcButton extends StatelessWidget {
 final Function callback;
 final String txt;
  const CalcButton({Key key, @required this.txt, @required this.callback})
    : super(key: key);
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
   return Container(
      height: 120,
      width: 195,
      padding: EdgeInsets.all(2.0),
      child: RaisedButton(
       child: Text(
        this.txt.
        style: TextStyle(color: Colors.black, fontSize: 40),
       color: Colors.white,
       onPressed: this.callback,
      ));
}
```



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

c) el callback deberá hacerse a la función onPressOfButton con tel texo del botón como parámetro

c) Ejecuta la aplicación



d) Crea un Gist publico en Github con el contenido del archivo main.dart que modificaste

https://github.com/JUNKARLOS/calculadora_basica

e) Anota tus respuestas, la liga del Gist publico y las capturas de pantalla en un archivo PDF.

Sube el archivo PDF a la plataforma

