



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

### PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

**PROFESOR: JUAN MANUEL MARTINEZ  
FERNANDEZ**

**UNIDAD II**

**ALUMNO: JUANCARLOS CORRAL CHÁVEZ**

**412111088**



**Facultad de Contaduría y Administración**

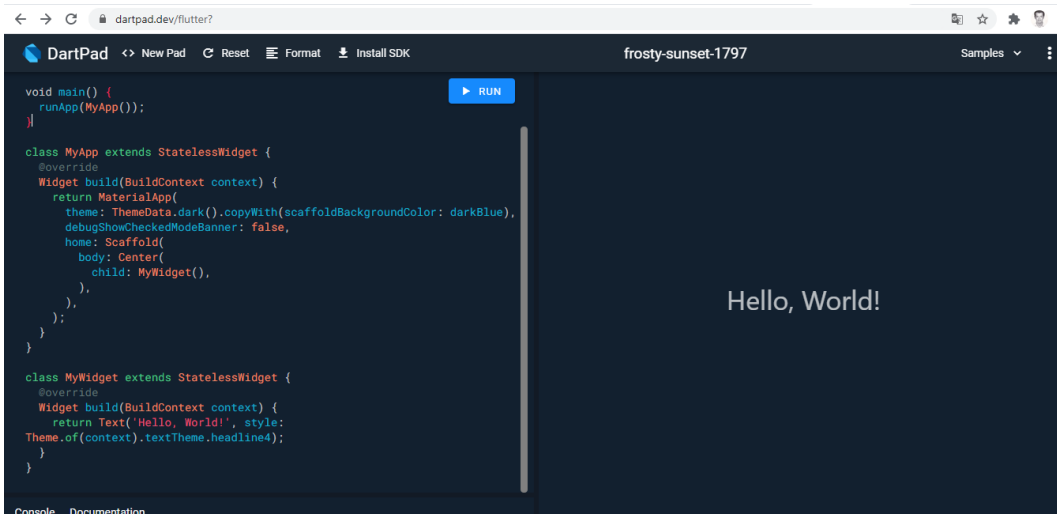
# CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DE PROGRAMAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

## Actividad 1. Unidad 2.

El objetivo de esta actividad es mostrar el funcionamiento de componentes que modifican el estado de la aplicación

a) Crea un nuevo proyecto en Flutter

<https://www.dartpad.dev/flutter?>



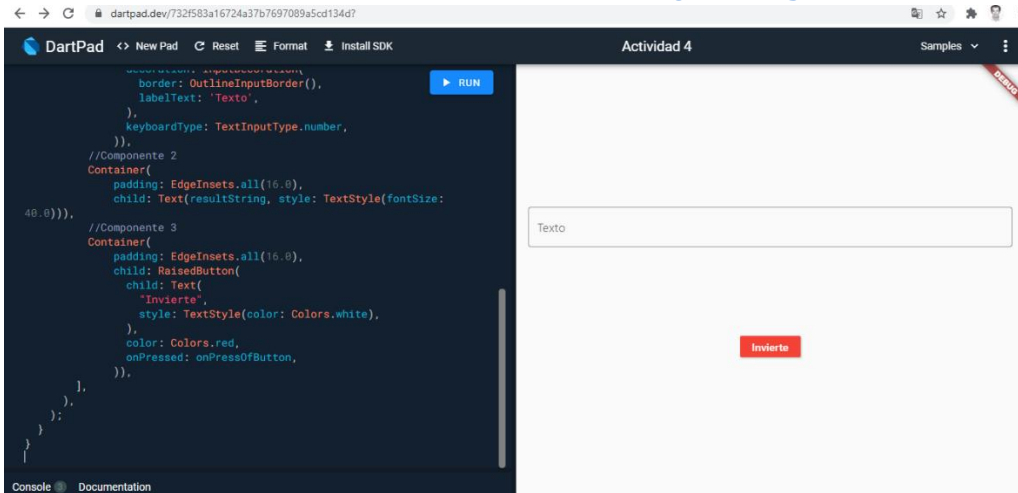
b) Abre en el navegador de tu elección la dirección:

<https://www.dartpad.dev/732f583a16724a37b7697089a5cd134d>

c) Ejecuta la aplicación



## CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DE PROGRAMAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES



### d)Cuál es la función de un StatefulWidget? ¿Qué diferencia tiene con un StatelessWidget?

Los diseños de Flutter están basados en widgets, están divididos en dos tipos: stateful y stateless, StatelessWidget cuando es estático, que no tendrá cambios, por ejemplo, un texto o un icono específico y que los usuarios no podrán alterar.

StatefulWidget son widgets dinámicos, donde los usuarios interactúan y harán cambios, por ejemplo, el checkbox, un textfield donde el usuario escribe y cuando llega otro usuario escribe algo diferente, este widget se va actualizando y cambiando

### e)Cuál es la función del componente Container?

Sirve para agregar estilos al diseño, centrarlo, agregar un fondo, pero no intervine en el programa padre o hijos, estos son independientes en su función.

### f)Cuál es la función del componente Text?

Sirve para mostrar una cadena de caracteres o texto de acuerdo a sus restricciones, puede estar en una línea o varias.

### g)Cuál es la función del componente RaisedButton?

Le da estilo al botón sin afectar su función principal, activa el encendido de su función

### h) En qué parte del código se modifica el estado de la aplicación?



## CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DE PROGRAMAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

```
void onPressed() {  
  
    setState(() {  
  
        resultString = _textController.text;  
  
    });  
  
}
```

Pienso que, si no se activa el botón de resultado, se modifica el estado, por otro lado se se cambia el widget StatefulWidget por StatelessWidget, cambia totalmente la aplicación

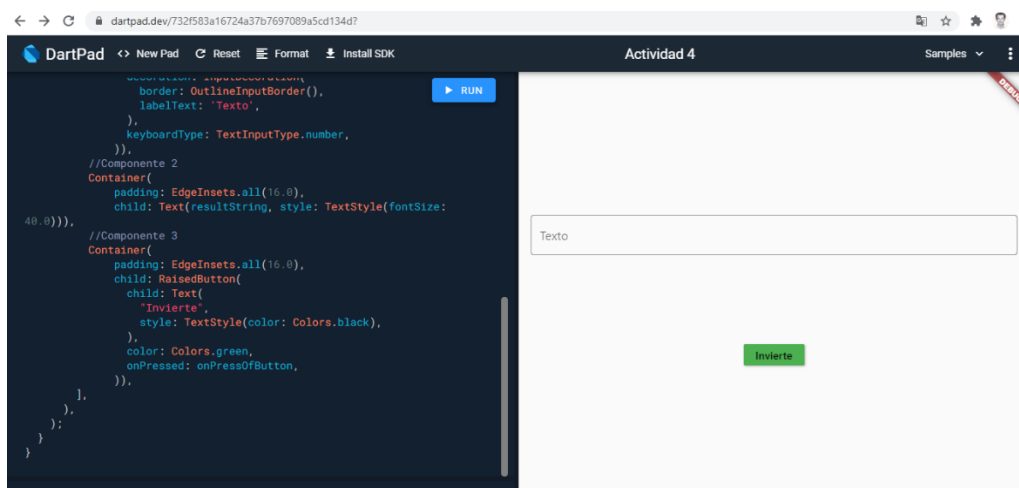
i) Explica la lógica del método onPressed

Void onPressed, es dinámico con su estado setState y en espera para lanzar la función principal de tratamiento al texto, enviándolo a la caja que espera el resultado, donde @override fuerza a el cambio del texto

**j) Modifica el código para que muestra la cadena de texto invertida.**

```
class ReverseTextAppState extends State<ReverseTextApp> {  
  
    final _textController = TextEditingController();  
  
    String resultString = "";
```

**k) Modifica los colores del texto y del botón a otros de tu elección**



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

<https://github.com/JUNKARLOS/main.dart>

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

<https://github.com/JUNKARLOS/main.dart>

