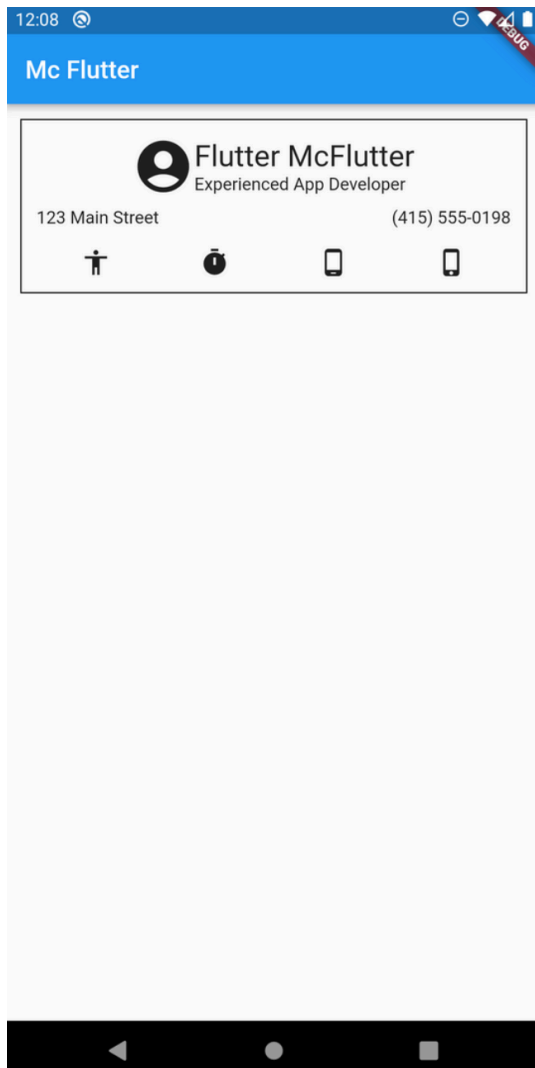


TAREA 1 PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVO MÓVILES 2023

El objetivo del ejercicio siguiente es aprender a utilizar los widgets más comunes. Para más información se puede revisar el material de apoyo utilizado en clase. Recuerda que en caso de citar referencias se hace en formato IEEE al final del reporte.



1. Cada que se hace clic a un botón este cambia de color entre black e índigo (*por ejemplo, si el usuario hace clic en el boton de timer, este se hace de color indigo, y si el usuario hace clic nuevamente el boton regresa a ser color negro*).
2. Mencionar en el reporte como se logró construir la pantalla o en qué se fijaron para ir armando la pantalla (en las diapositivas venían recomendaciones que utilizamos).
3. Agregar link al repo de github (que contenga el ejercicio de tarea) en el reporte
4. Link a vídeo de la app funcionando.

Notas:

RECUERDA utilizar la plantilla de tareas para subir el entregable de la actividad como link a canvas.

Los botones **cada uno** va a estar cambiando entre dos colores cada que se le haga clic. Recuerda que hay varias formas de llegar a la solución.

Criterio	Puntos totales	Puntos obtenidos	Observaciones
Cada que se hace clic en un botón de llamar, correo o ruta el boton queda cambiado de color (cambia entre indigo y negro)	30		
Se muestra la interfaz de usuario UI similar a la del screenshot en la actividad en cuanto a distribución, alineación y decoración de los widgets.	25		
Se muestra snack bar al presionar los botones de correo, llamada, o ruta	25		
Link a repositorio de git	10		
Link a video de app funcionando	10		
Extras: No hay overflow de píxeles y se explica en el reporte cómo se logra evitar los overflow de píxeles	3		