

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.



ITESO

Universidad Jesuita
de Guadalajara

Tarea 1 | Conociendo los Scaffold y widgets mas comunes

Materia	Programación de dispositivos móviles
Profesor	Francisco Javier Camacho
Fecha	27/01/2023
Autor(es)	Julio Giovanni Flores Zermeño

Desarrollo

Se realizará una app en flutter similar a la mostrada en el documento: Tarea 1.



Observaciones

No fue una tarea difícil, la realicé en el tiempo de clase de restante para poder preguntarle al profesor algunas dudas. Lo único que no sabía era como hacer el borde negro de la app y dónde o cómo encontrar los íconos, eso fue lo más complicado de realizar.

Criterio de evaluación ponderado.

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	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	25	
Se muestra snack bar al presionar los botones de correo, llamada, o ruta	25	25	
Link a repositorio de git	10	10	
Link a video de app funcionando	10	10	
Extras: No hay overflow de píxeles y se explica en el reporte cómo se logra evitar los overflow de píxeles	3	3	