Instituto Tecnológico y de Estudios

Superiores de Occidente.

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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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 |  |