



## PROYECTO FINAL DE APLICACIONES MÓVILES I

**NOMBRE:**

**ANTHONY CÁRDENAS C**

**MATERIA:**

**APLICACIONES MÓVILES I**

**CARRERA:**

**DESARROLLO DE SOFTWARE**

**PROFESOR:**

**ING. CARLOS CARRILLO**



## Tema

Crear una réplica exacta de Spotify en el aspecto de visualización más no tanto en funcionalidad.

## Justificación

Este proyecto a sido creado en el lenguaje dart basandonos en flutter y codificado con IDE Visual Studio Code, el cual nos va a permitir hacer la creación desde cero en cuanto a la ventana de Spotify adicional de esto vamos a ir incorporando botones, playlist los cuales solo van a servir como guía para esta interfaz.

Como podemos darnos cuenta este primer aprendizaje de esta materia se enfoco más en lo que se basa en creación de interfaces más no en cuanto a lo que ya seria funcionalidad como tal es por eso que cada persona hemos tomado la iniciativa de hacer lo que a nosotros más nos ha llamado la atención como para poder realizar un replica, y pues esta materia nos ha servido como bases para las que vendrían a continuación.

## Objetivo General

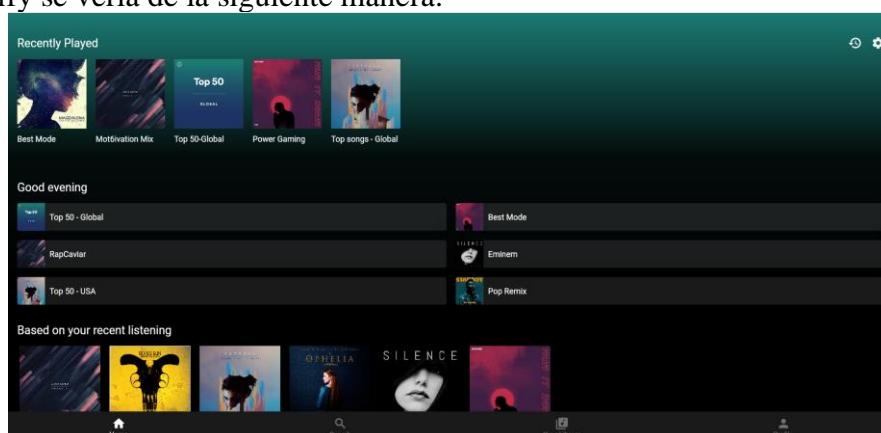
- Desarrollar una aplicación móvil atendiendo a los fundamentos de la programación móvil mediante la aplicación de principios de diseño y construcción de software adaptados a requerimientos funcionales que conllevan la generación de interfaces gráficas adaptadas a las innovaciones tecnológicas.

## Objetivos Específicos

- El estudiante es capaz de crear una interfaz gráfica de aplicación móvil mediante Widgets.
- Identifica adecuadamente las consideraciones de diseño y selección de plataforma al momento de querer desarrollar algunas de estas.
- Proporciona algún tipo de interacción en su app mediante widgets.

## Desarrollo

La siguiente aplicación esta realizada en varias clases las cuales se han ido implementando en cuanto lo necesario en lo que viene siendo nuestra aplicación como podemos ver en la imagen nuestro Spotify se vería de la siguiente manera.





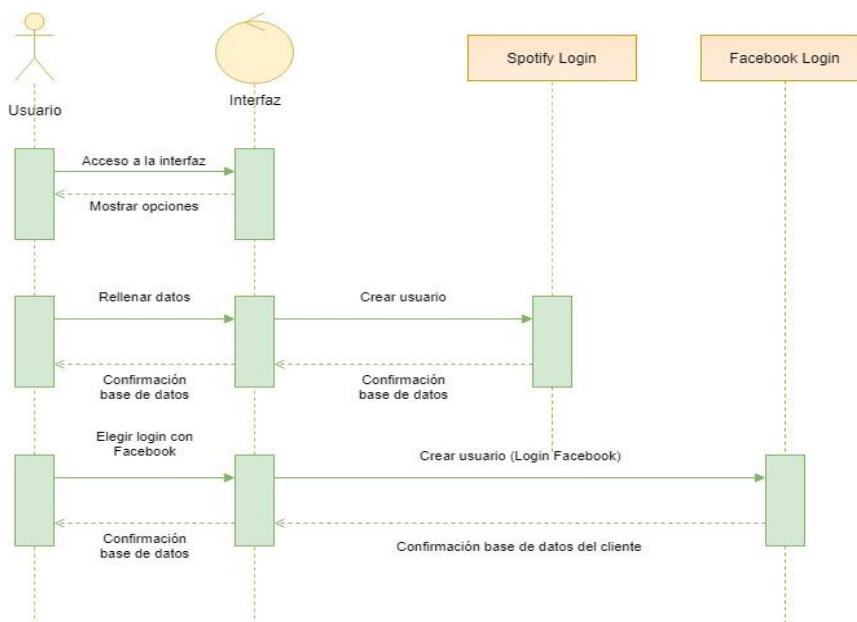
Como podemos darnos cuenta en nuestra aplicación hay unos playlist y varios botones que nos lleva a lo que seria nuestra ventana de home, al buscador y a lo que seria nuestro perfil.

Ademas de esto la interaccion que debe existir es que cada boton ya realice una funcion correspondiente con algun tipo de base de datos y playlist agregados previamente.

A screenshot of the Visual Studio Code interface. The left sidebar shows a tree view of files and folders, including 'main.dart' at the root, followed by 'lib', 'navigations', 'views', 'widgets', 'test', 'web', 'windows', and various assets like 'album\_view.dart', 'home.dart', 'library.dart', 'profile.dart', and 'search.dart'. The main editor area displays the 'main.dart' code for a Flutter application. The code imports 'lib', defines a 'main()' function that runs 'runApp(MyApp())', and creates a 'MyApp' class that extends 'StatefulWidget'. The 'build' method of 'MyApp' returns a 'MaterialApp' with a 'BottomNavigationBar' and a 'TabBar'. The 'ThemeMode' is set to 'ThemeMode.dark', and the 'scaffoldBackgroundColor' is 'Colors.black'. The 'bottomNavigationBarTheme' has a 'type' of 'BottomNavigationBarType.fixed' and 'selectedLabelStyle' and 'unselectedLabelStyle' both set to 'TextStyle(fontSize: 12)'. The 'selectedItemColor' is 'Colors.white' and 'unselectedItemColor' is 'Colors.white38'. The 'ThemeData' also includes a 'brightness' of 'Brightness.dark'. The 'home' parameter of 'MaterialApp' is set to 'Tabbar()'. The 'main()' function ends with a call to 'runApp'. The status bar at the bottom shows file information like 'Lin. 39, col. 1', 'Espacios: 2', 'UTF-8', 'LF', 'Dart', 'Dart DevTools', 'Flutter: 2.10.1', 'Chrome (web-javascript)', and other build-related icons.

Como podemos observar en esta pequeña captura del visual ahí tenemos varias clases las cuales unas son para perfil, buscador, librerias y algunos album que se han ido incorporando en esta interfaz grafica como se pueden dar cuenta en el metodo main se importa las clases que van hacer usadas con lo que son widgets especificos que hemos aprendido en clases para asi obtener una vista como la de la primera imagen.

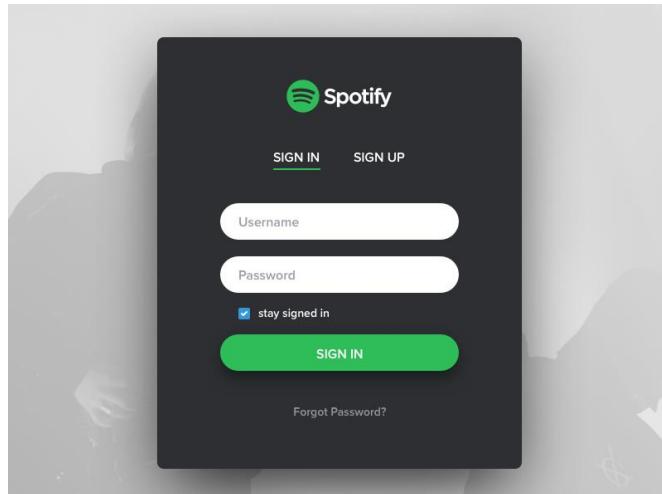
## Diagrama de Flujo





## Implementación a Futuro

- En primer lugar, a mi forma de verlo lo que se podría agregar en primera instancia es la creación de un tipo login que se encuentre conectada a una base de datos y así poder que varias personas inicien sesión en nuestra app.



Algo así como se muestra en esta imagen que tengamos la opción de registrarse y además de ya poseer algún tipo de registro ya puedan solo iniciar sesión.

- Además, la otra funcionalidad ya importante es que se pueda utilizar los botones de nuestra aplicación y así también reproducir lo que viene siendo canciones para así el usuario ya pueda disfrutar de las canciones que dispone nuestra app.

## Conclusión

Como conclusión de esta práctica tenemos entendido como funciona o como se van relacionando de mejor manera los Widgets y así poder hacer una interfaz gráfica de calidad además de poder realizar algún tipo de interactividad entre botones para poder ir cambiándose de ambientes como seria en este caso el buscar el perfil y este tipo de relaciones que se pueden ir presentando a continuación.

## Observaciones

Lo único que tenemos que tener en cuenta en este tipo de creación de aplicaciones es ir incorporando de manera adecuada los Widgets en específicos y además que podamos ir haciendo una app de calidad y que vaya cumpliendo con muchas características que debe ir cumpliendo para que así sea apto como ya ir poniéndolo a producción.

## Bibliografía

- <https://www.youtube.com/watch?v=HJ1AlSrgZVQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Bd0RkYBQxGo&t=3030s>