

# ARQUITECTURA DE LA APLICACIÓN

## Organización de la aplicación

La aplicación se organiza en carpetas dentro de lib/ para separar responsabilidades:

- models: Clases que representan los datos (TodoCategory y TodoItem).
- providers: Lógica de negocio y manejo de estado usando TodoProvider con ChangeNotifier y provider.
- screens: Pantallas principales de la interfaz de usuario (lista y detalle de categorías).
- widgets: Componentes visuales reutilizables (tarjetas, tiles, diálogos).

## Flujo general de la aplicación

En palabras sencillas:

Modelos → TodoProvider → UI → Usuario (flechas invertidas según instrucciones)

Descripción:

- Usuario interactúa con la interfaz (pantallas y botones)
- la interfaz llama métodos del TodoProvider
- el TodoProvider actualiza las listas de categorías y Todos
- se llama a notifyListeners()
- la UI se redibuja y muestra los cambios.

## Componentes clave

- UI: Pantallas en screens y widgets en widgets para mostrar categorías y tareas.
- Lógica y estado: TodoProvider maneja las operaciones CRUD y el estado global.
- Modelos: Clases TodoCategory y TodoItem que representan los datos y sus relaciones.

## Diagrama simple de arquitectura:

Usuario → Widgets/Screens (UI) → TodoProvider → Modelos (TodoCategory, TodoItem)

