

AVANCE I PROYECTO FLUTTER

Proyecto semestral, etapa I

1. Desarrollar diseño en Figma y adjuntarlo en formato imagen
2. A partir del diseño anterior desarrolle su aplicación móvil, considerando lo siguiente:
3. Menú completo, funcional, en formato Tab y/o Drawer, redireccionando a cada elemento respectivo
4. “Iconizar” cada elemento del menú según contexto
5. 4 páginas como mínimo, considerando lo siguiente:
 - i. Uso de imágenes en galería, carrito de compras, cards o similar.
 - ii. Despliegue de datos desde una Api a elección externa o propia según contexto del caso. Considere barra de carga
 - iii. Resto de las páginas a elección
6. Agregar icono a la App en el dispositivo
7. Desarrollo de todas las vistas de la aplicación en flutter con un texto como mínimo

Fecha de entrega, viernes 25 de octubre , envío de archivos en buzón en aula.