

---

## Universidad Tecnológica Metropolitana.

Departamento de Computación e Informática.

Computación Paralela y Distribuida

Profesor: Andrés Águila Gaete

Nombre: \_\_\_\_\_

# Taller. 3

10 de diciembre del 2022.

## RESUMEN

El desarrollo de aplicaciones móviles es de vital importancia en el mundo actual, la facilidad de compartir información usando la accesibilidad de nuestros dispositivos móviles, permite mejorar la calidad de vida de todos nosotros, facilitar el proceso de aprendizaje, mejorar nuestra comunicación o hacer el trabajo de mejor manera.

Este trabajo es **grupal**.

## Objetivos

1. Comprender el funcionamiento de las aplicaciones móviles.
2. Aprender a usar un framework híbrido para facilitar el desarrollo.
3. Reutilizar la API REST de consulta que obtenga los datos de los personajes Pokémon (POKEDEX)

## Ejecución.

Al igual que en el taller anterior se deben consumir las API/REST descritas:

- [https://pokeapi.co/api/v2/pokemon?offset=\[start\]&limit=\[end\]](https://pokeapi.co/api/v2/pokemon?offset=[start]&limit=[end])
- [https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/\[id\]/](https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/[id]/)

Al momento de consultar las API REST, estas deben entregar el listado total de personajes, los cuales deben ser desplegados en una APP paginada de a 10 objetos.

Dentro de la información que se debe mostrar por cada Pokémon se debe desplegar:

- ID

- 
- Nombre
  - Altura
  - Peso
  - Él o los tipos
  - Formas
  - Habilidades
  - Ubicación
  - Sprite o imagen

## Splash Screen.



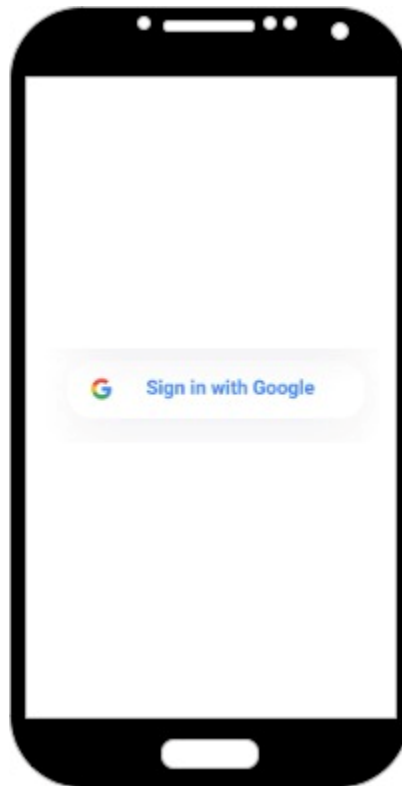
Usualmente el splash screen, se usa para precargar los elementos más usados en la aplicación, inicializar estados, comprobar el estado de la aplicación, analizar la persistencia y la red. En este punto se suele entregar cualquier información de error que se detectase.

---

## Login

La aplicación debe loguearse contra la cuenta de correo electrónico de la utem usando la autenticación de Google (La operación Login del swagger permite usar la autenticación con el correo utem, <https://api.sebastian.cl/vote/swagger-ui/index.html>).

Observación: El swagger proporcionado para el Login es gracias a la colaboración del profesor Sebastián Salazar. (Sólo ocupar lo referente a la autenticación)



Como usuario se tiene que usar el correo electrónico de cada integrante de la UTEM y la contraseña válida para loguearse al sistema. Si las credenciales son correctas se tiene que presentar una nueva vista.

## Votar.

Cuando se despliegan los pokemones en la APP, la idea es que el usuario pueda votar por los 3 que más le gustan, esta información debe ser recopilada en una BD. Además, en una opción de la APP donde diga "Mostrar resultados de la votación", debe desplegar el ranking de los pokemones votados en la APP.

---

## Código.

El código debe ser entregado a más tardar, el 10/12/2022 hasta las 23:59:59.999 horas de Santiago de Chile, este proyecto debe estar respaldado en un repositorio personal github.

Debe ser programada en el framework híbrido **Flutter**. El diseño propuesto, es sólo representativo, el diseño gráfico es parte de la evaluación y se espera que cada grupo tenga una propuesta **atractiva** y **funcional**. La aplicación debe consumir los servicios REST proporcionados.

De la misma manera, se espera que cada grupo implemente todas las validaciones necesarias para no tener errores en las vistas y que se controlen todos los casos posibles.

## EVALUACIÓN

### Documentación.

Parte de la evaluación consiste en la documentación de las funciones. Que debe ser clara, concisa y descriptiva de lo que el código realiza.

### Código

El código debe ser claro, fácil de leer, ordenado y cumplir con buenas prácticas de programación, se inspeccionará el código fuente.

### Resultados.

Un criterio de evaluación que se tomará en consideración: el tiempo de ejecución de la tarea. Menos es mejor. La evaluación es porcentual. Además, cada grupo debe presentar en la clase los resultados del problema y como lo resolvieron.