

# App N°2: Flutter

## Tecnologías Móvil y Web

Ingeniería Civil en Informática - Departamento de Ciencias de la Ingeniería

Docente: Víctor Saldivia Vera - Email: victor.saldivia@ulagos.cl



Miércoles 12 de Diciembre de 2023

### Objetivo

Esta actividad de desarrollo de interfaces, tiene como objetivo cerrar el ciclo de aprendizaje de los estudiantes respecto al conocimiento y uso de los diferentes Widgets y su combinación apropiada para la construcción de interfaces utilizando el framework Flutter. La actividad se realiza en parejas.

### Paso a Paso:

#### 1. Configuración del Entorno

- Tanto Flutter y Dart deben estar instalados en el sistema.
- Crear un directorio donde se van a crear los proyectos de Flutter.
- Crear un nuevo proyecto en Flutter utilizando el comando:

```
> flutter create nombre_proyecto.
```

#### 2. Exploración del Proyecto

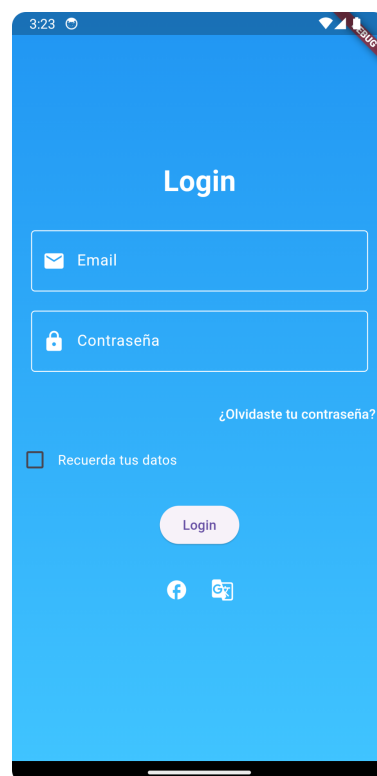
- Acceder al directorio del proyecto.
- Ver la estructura de archivos y carpetas generadas por Flutter.

#### 3. Creación de Widgets

- Identificar la carpeta `lib` y el archivo `main.dart`
- Borrar todo el código que se encuentra en `main.dart`
- Crear una nueva clase para el nuevo widget en el directorio `lib`.
- Extender la clase `StatelessWidget` de Flutter.

#### 4. Diseñando los Widgets

- Definir la interfaz gráfica básica del widget en el método `build`.
- Se recomienda utilizar una combinación de Widgets para lograr un estilo muy parecido a la imagen de la derecha.
- Se debe ocupar un background con un leve gradiente (Colores Blue y LightBlue)
- En el formulario se recomienda utilizar iconos para acompañar el texto de Email y contraseña.



- 
- Se recomienda utilizar los Widgets: `TextField`, `buildInputField`, `IconButton`, `ElevatedButton`.
  - La funcionalidad principal es que al apretar el botón de “Iniciar Sesión” debe redirigir a una nueva Interfaz que solo tendrá un background en blanco y un texto con el nombre “Home” en el centro.

#### 5. Integración en la Aplicación

- Llamar al widget desde el método `build` de la clase principal de la aplicación (`main.dart`).
- Visualizar el resultado ejecutando el proyecto con `flutter run`.

#### 6. Documentación:

- Documentar el código utilizando comentarios para explicar las partes clave.
- Agrega un archivo `README` que describa brevemente el funcionamiento de la aplicación y cómo ejecutarla.

#### 7. Entrega

- Subir el proyecto completo a su repositorio personal en GitHub/Gitlab
- Subir solamente el archivo `main.dart` a la plataforma Ulagos Virtual. Agregar en el código como comentario en la parte superior, los nombres del equipo o bien en un archivo `.txt`.

**Fecha de Entrega:** Miércoles 13 de Diciembre a las 18:1 Hrs