

Desarrollo de interfaces

UD 09. Guía didáctica



Consejería d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport

I.E.S. SERRA PERENXISA



UNIÓN EUROPEA

Fons Social Europeu

L'FSE inverteix en el teu futur

Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025



UNIDAD 09. WIDGETS EN FLUTTER

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos sólidos de Dart.
- Entorno Flutter instalado y configurado.
- Comprensión de la arquitectura basada en widgets.
- Conceptos básicos de programación orientada a objetos.

2. OBJETIVOS

- Comprender el concepto de widget y su importancia en Flutter.
- Identificar y utilizar widgets básicos de layout y contenido.
- Diferenciar entre widgets stateless y stateful.
- Crear interfaces complejas mediante la composición de widgets.
- Aplicar widgets de material design y cupertino para diferentes plataformas.
- Implementar navegación entre pantallas usando widgets de ruteo.
- Desarrollar widgets personalizados reutilizables.

3. CONTENIDOS

- Fundamentos de widgets: ¿Qué son los widgets? Árbol de widgets y ciclo de vida
- Widgets Stateless vs Stateful: Diferencias, casos de uso y mejores prácticas
- Widgets de Layout: Container, Row, Column, Stack, Expanded, Flexible
- Widgets de Contenido: Text, Image, Icon, Button, TextField
- Widgets de Navegación.
- Creación de widgets personalizados: Extracción y reutilización de componentes.
- Gestión de temas: Uso de ThemeData para consistencia visual.

4. ACTIVIDADES

Adquirir conocimientos para realizar las actividades evaluables propuestas en esta segunda evaluación.

5. RECOMENDACIONES

Si se acude a las TC (Tutorías Colectivas), las cuales no son obligatorias, es imprescindible haber estudiado el tema previamente en casa.