

Desarrollo de interfaces

# UD 07. Guía didáctica

---



Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025



## UNIDAD 07. INTRODUCCIÓN A DART

### 1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos básicos de programación y lógica algorítmica
- Familiaridad con conceptos fundamentales de programación orientada a objetos
- Conocimientos adquiridos en las unidades anteriores sobre diseño de interfaces

### 2. OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos del lenguaje Dart y su sintaxis básica.
- Identificar las características principales que hacen de Dart un lenguaje eficiente para desarrollo multiplataforma.
- Aplicar los conceptos de variables, tipos de datos y estructuras de control en Dart
- Implementar funciones y comprender el manejo de excepciones.
- Desarrollar programas básicos aplicando los principios de programación orientada a objetos en Dart.

### 3. CONTENIDOS

- Introducción a Dart: Historia, características y ventajas
- Fundamentos del lenguaje: Sintaxis básica, variables y tipos de datos
- Estructuras de control: Condicionales y bucles
- Funciones: Definición, parámetros y retorno de valores
- Programación Orientada a Objetos en Dart: Clases, objetos, herencia y polimorfismo
- Manejo de excepciones: Try-catch y creación de excepciones personalizadas
- Colecciones: Listas, maps y sets

### 4. ACTIVIDADES

En esta unidad se deben trabajar los siguientes conceptos:

- Ejercicios de sintaxis básica y estructuras de control
- Desarrollo de clases simples aplicando POO
- Creación de funciones para resolver problemas específicos
- Proyectos integradores que conecten los conceptos de diseño con la programación

### 5. RECOMENDACIONES

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