Desarrollo de Interfaces  
Unidad 02. Introducción a Flutter y Dart

short line

Autor: Sergi García

Actualizado Julio 2025

Licencia

**Reconocimiento - No comercial - CompartirIgual** (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se ha de hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán diferentes símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

📖 **Importante**

❕ **Atención**

💬 **Interesante**

**Índice**

[**1. Introducción a Flutter y Dart 3**](#_4i7dfnou906)

[**2. Instalación de Flutter y Configuración del Entorno 4**](#_lhef2njw1i2t)

[**3. Introducción a Dart 4**](#_mgsdyz3krjio)

[**4. Estructura básica de una app Flutter 6**](#_g90z6aqmhac0)

[**5. Widgets en Flutter 9**](#_33zoflpg8p4e)

[**6. Resumen de principales Widgets 13**](#_zhtdo1l2dtht)

[**7. Widgets de Disposición (Layout) en Flutter 17**](#_onziesroi5ci)

[**8. Navegación entre pantallas en Flutter 19**](#_330l3mh01xnx)

[**9. Gestión de Estado en Flutter 21**](#_ashbnt88rgnc)

[**10. Consumo de APIs REST en Flutter con http y modelos en Dart 24**](#_eck7cgrl0ec5)

[**11. Diseño responsivo y adaptabilidad en Flutter 26**](#_wsfpo1rqlrkp)

[**12. Recursos recomendados para aprender Flutter y Dart 29**](#_yl6ohe946aee)

Unidad 02. Introducción a Flutter y a Dart

# 1. Introducción a Flutter y Dart

**🔷 ¿Qué es Flutter?**

Flutter es un framework de código abierto desarrollado por Google para crear interfaces nativas multiplataforma (móvil, web y escritorio) desde una única base de código. Su primera versión estable se lanzó en diciembre de 2018, y desde entonces ha ganado popularidad por su rendimiento, flexibilidad y productividad.

**Características clave:**  
✔ UI declarativa: La interfaz se construye en función del estado actual de la aplicación.  
✔ Motor de renderizado propio (Skia): No depende de componentes nativos del sistema, lo que garantiza consistencia visual en todas las plataformas.  
✔ Alto rendimiento: Compila a código nativo (ARM, x64) y JavaScript (para web).  
✔ Hot Reload: Permite ver cambios al instante sin reiniciar la app, acelerando el desarrollo.  
✔ Widgets altamente personalizables: Ofrece una amplia biblioteca de componentes adaptables.

**🔷 ¿Qué es Dart y por qué Flutter lo usa?**

Dart es el lenguaje de programación detrás de Flutter, diseñado por Google para ser:  
✔ Rápido: Compilación AOT (ahead-of-time) para producción y JIT (just-in-time) para desarrollo ágil.  
✔ Productivo: Sintaxis clara y moderna, similar a JavaScript/TypeScript, Java y C#.  
✔ Orientado a UI: Ideal para aplicaciones reactivas gracias a su manejo eficiente de estados y eventos.

¿Por qué Flutter eligió Dart?

* Rendimiento cercano al nativo (evita el "puente JavaScript" de otros frameworks).
* Capacidad de compilación multiplataforma (móvil, web y desktop).
* Hot Reload nativo, algo difícil de lograr con otros lenguajes.

**🔷 Ventajas del desarrollo con Flutter**

✅ Código único para múltiples plataformas:

* Escribe una vez y despliega en Android, iOS, web, Windows, macOS y Linux.

✅ Productividad elevada:

* Hot Reload acelera las iteraciones de desarrollo.
* Amplio ecosistema de paquetes (pub.dev) y herramientas integradas (Dart DevTools).

✅ UI consistente y personalizable:

* Los widgets de Flutter se ven y funcionan igual en todas las plataformas, sin inconsistencias entre Android/iOS.

✅ Comunidad activa y soporte de Google:

* Más de 150,000 paquetes disponibles en pub.dev.
* Documentación oficial detallada y actualizada.

✅ Rendimiento competitivo:

* Supera a soluciones basadas en JavaScript (como React Native) al evitar el "puente" entre lenguajes

**🔷 Flutter vs React Native vs Apps Nativas**

| **Característica** | **Flutter** | **React Native** | **Nativo (Kotlin/Swift)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lenguaje** | Dart | JavaScript | Kotlin / Swift |
| **Rendimiento** | Alto (compilación nativa) | Medio-Alto | Excelente |
| **UI** | 100% personalizada con widgets | Bridged con componentes nativos | Componentes nativos |
| **Hot Reload** | Sí | Sí | No |
| **Comunidad y soporte** | Alta y creciendo | Muy grande | Alta pero separada por plataforma |
| **Acceso a funciones nativas** | Completo con plugins y canales | Requiere puente con código nativo | Directo |
| **Estabilidad** | Alta | Media-Alta | Alta |

# 2. Instalación de Flutter y Configuración del Entorno

**🔧 Requisitos generales**

Los requisitos para instalar Flutter son:

* Un sistema operativo compatible: Windows, macOS o Linux
* Espacio en disco: Al menos 2.8 GB (sin contar dependencias)
* Un editor de texto o IDE: Visual Studio Code, Android Studio, etc.
* Git instalado y accesible desde la terminal

Para instalar Flutter, sigue los pasos actualizados en <https://docs.flutter.dev/get-started/install>

# 3. Introducción a Dart

Dart es un lenguaje de programación desarrollado por Google. Es orientado a objetos, fuertemente tipado, con sintaxis similar a JavaScript/Java y pensado para la construcción de interfaces de usuario reactivas, como en Flutter.

**🔷 Tipado en Dart**

Dart es estáticamente tipado, pero puede inferir el tipo automáticamente.

| int edad = 30; double precio = 12.5; bool activo = **true**; String nombre = "Juan";  *// Inferencia automática* **var** ciudad = "Madrid"; *// String* **final** pais = "España"; *// Constante en tiempo de ejecución* **const** pi = 3.1416; *// Constante en tiempo de compilación* |
| --- |

* final: se asigna una sola vez, pero en tiempo de ejecución.
* const: se conoce su valor en tiempo de compilación.

**🔷 Variables**

| **var** nombre = "Carlos"; *// Inferido como String* String saludo = "Hola"; **dynamic** valor = 45; *// Puede cambiar de tipo (no recomendado salvo casos especiales)* valor = "Texto"; |
| --- |

**🔷 Funciones**

| *// Función simple* String saludar(String nombre) {  **return** "Hola, $nombre"; }  *// Función flecha (arrow function)* int sumar(int a, int b) => a + b;  *// Función con parámetros opcionales* **void** mostrarMensaje(String mensaje, [int veces = 1]) {  **for** (int i = 0; i < veces; i++) {  print(mensaje);  } }  *// Parámetros con nombre* **void** crearUsuario({required String nombre, int edad = 18}) {  print("Usuario: $nombre, Edad: $edad"); } |
| --- |

**🔷 Clases en Dart**

| **class** **Persona** {  String nombre;  int edad;  *// Constructor*  Persona(**this**.nombre, **this**.edad);  *// Método*  **void** saludar() {  print("Hola, soy $nombre y tengo $edad años");  } } **void** main() {  **var** persona = Persona("Lucía", 25);  persona.saludar(); } |
| --- |

**🔷 Herencia y sobrescritura**

| **class** **Empleado** **extends** **Persona** {  String cargo;   Empleado(String nombre, int edad, **this**.cargo) : **super**(nombre, edad);   **@override**  **void** saludar() {  print("Hola, soy $nombre, trabajo como $cargo");  } } |
| --- |

**🔷 Estructuras útiles**

* Listas

| List<String> frutas = ["Manzana", "Banana", "Pera"]; frutas.add("Uva"); |
| --- |

* Mapas (diccionarios)

| Map<String, **dynamic**> persona = {  'nombre': 'Luis',  'edad': 30, }; |
| --- |

* Conjuntos (Set)

| Set<int> numeros = {1, 2, 3, 3}; |
| --- |

# 4. Estructura básica de una app Flutter

**🔷 Estructura básica de una aplicación Flutter**

Toda app Flutter comienza en el archivo main.dart dentro del directorio lib/. Este es el punto de entrada:

| **import** 'package:flutter/material.dart';  **void** main() {  runApp(MyApp()); } **class** **MyApp** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** MaterialApp(  title: 'Mi primera app Flutter',  home: HomePage(),  );  } }  **class** **HomePage** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Scaffold(  appBar: AppBar(title: Text('Inicio')),  body: Center(child: Text('Hola Mundo')),  );  } } |
| --- |

**🔷 Explicación del código**

* main() → función principal que lanza la app con runApp().
* MyApp → widget raíz que define el diseño global.
* MaterialApp → proporciona navegación, temas, rutas, etc.
* Scaffold → estructura visual estándar con AppBar, Body, Drawer, etc.
* HomePage → pantalla principal.

**A continuación damos una explicación más detallada de como es una App de Flutter para principiantes:**

**🏗️ Estructura básica de una app Flutter**

Imagina que construir una app es como armar una casa. Necesitas planos (código) y materiales (widgets). Todo comienza en el archivo main.dart (¡la puerta de entrada!).

**📦 Partes principales del código**

| **import** 'package:flutter/material.dart'; *// 📦 Traemos las "herramientas" de Flutter* |
| --- |

👉 Esto es como: Abrir tu caja de herramientas antes de construir.  
**material.dart** contiene todos los widgets básicos (botones, textos, diseños).

**🚀 Función main() - El motor de la app**

| **void** main() {  runApp(MyApp()); *// 🏁 Inicia la app con el widget MyApp* } |
| --- |

👉 Así funciona:

* **main()** es como el interruptor de luz de tu casa (lo primero que se ejecuta).
* **runApp()** "enciende" la aplicación usando MyApp (el widget principal).

**🌳 MyApp - La raíz de todo**

| **class** **MyApp** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** MaterialApp( *// 🖼️ Define el "estilo" de la app*  title: 'Mi primera app', *// Nombre (para el sistema)*  home: HomePage(), *// 🏠 Primera pantalla al abrir*  );  } } |
| --- |

👉 Claves:

* MaterialApp es el "diseñador de interiores":
  + Configura temas, rutas y la pantalla inicial (home).
* Es Stateless porque no cambia después de crearse.

**🏠 HomePage - La pantalla principal**

| **class** **HomePage** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Scaffold( *// 🏗️ Estructura básica de pantalla*  appBar: AppBar(title: Text('Inicio')), *// 🎩 Barra superior*  body: Center(child: Text('Hola Mundo')), *// 📝 Contenido central*  );  } } |
| --- |

**👉 Partes del Scaffold (andamiaje):**

| **Widget** | **Función** | **Ejemplo real** |
| --- | --- | --- |
| AppBar | Barra superior con título | Como el nombre en WhatsApp |
| Body | Área principal de la pantalla | El chat en WhatsApp |
| (Opcionales) Drawer, FloatingActionButton | Menú lateral o botón flotante | El menú de Gmail |

**💡 Consejos para recordar:**

1. main.dart siempre es el punto de entrada.
2. MaterialApp envuelve toda la app (como un contenedor gigante).
3. Scaffold da estructura a cada pantalla (como paredes y techo).
4. Los widgets se anidan como muñecas rusas:  
   MaterialApp > Scaffold > Center > Text.

**Ejemplo visual:**

| MaterialApp( *// 🌍 La app completa*  home: Scaffold( *// 🏠 Una pantalla*  body: Center( *// ↔️ Centra contenido*  child: Text('Hola'), *// 📝 Widget final*  ),  ), ) |
| --- |

# 5. Widgets en Flutter

**🧩 ¿Qué es un Widget en Flutter?**

En Flutter, todo es un widget. Pero, ¿qué significa esto exactamente? Imagina que estás construyendo una casa de LEGO:

* **Widget = Pieza de LEGO 🧱**  
  Cada elemento visual o funcional en tu app (botones, textos, imágenes, pantallas, incluso la estructura completa) es un widget. Se combinan como bloques para crear interfaces complejas.

**📚 Definición Técnica**

Un widget es:

1. Componente reutilizable: Pequeña unidad de UI (Interfaz de Usuario) o lógica.
2. Configurable: Recibe parámetros (props) para personalizar su comportamiento/apariencia.
3. Anidable: Los widgets se componen unos dentro de otros (como un árbol).

Ejemplo visual:

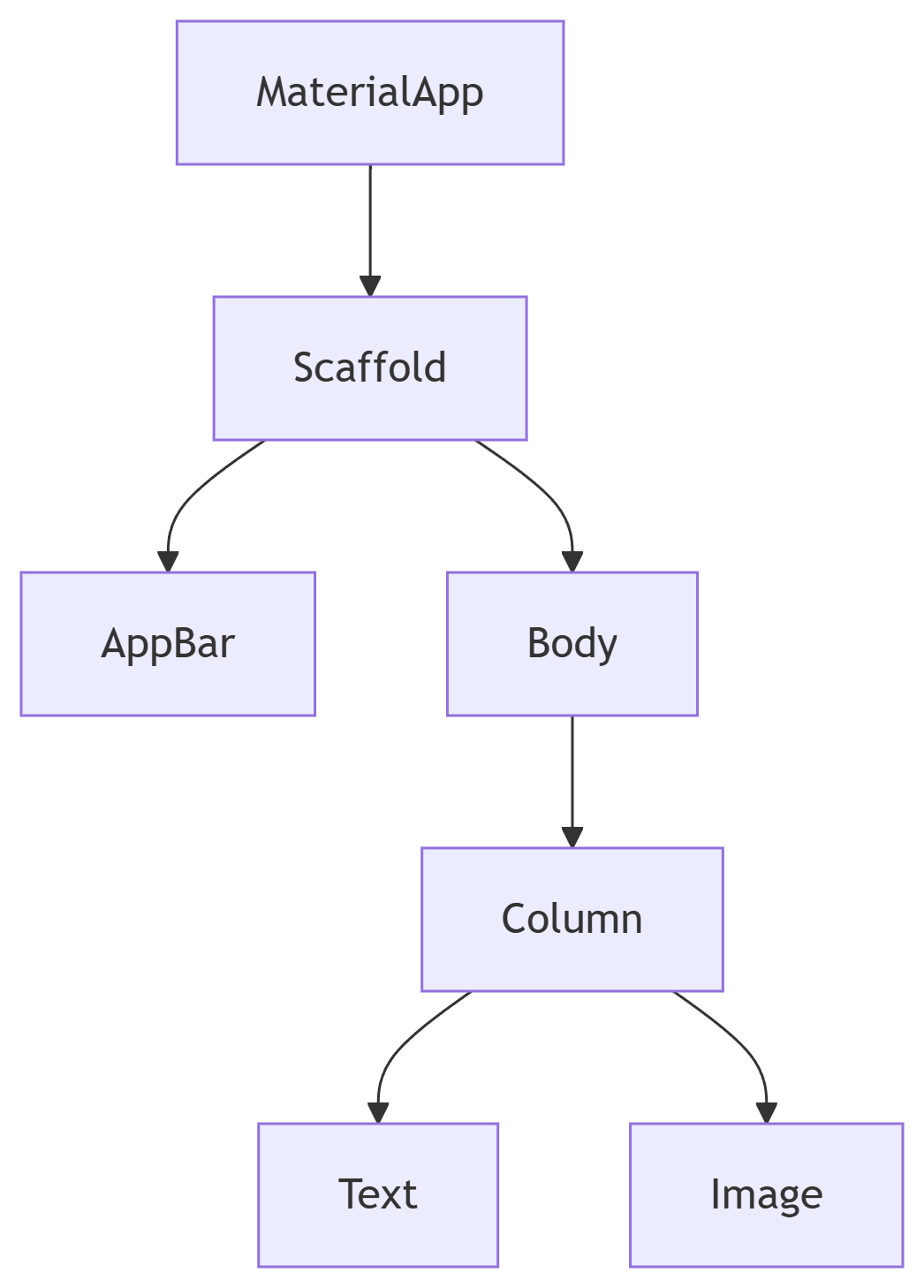
| Column( *// ← Widget padre*  children: [  Text('Hola'), *// ← Widget hijo*  Icon(Icons.star), *// ← Widget hijo*  ], ) |
| --- |

**🔍 Tipos de Widgets**

| **Tipo** | **Ejemplos comunes** | **¿Para qué sirve?** |
| --- | --- | --- |
| Layout | Row, Column, Stack | Organizar otros widgets en pantalla. |
| Visual | Text, Image, Icon | Mostrar contenido estático. |
| Interactivo | ElevatedButton, TextField | Responder a acciones del usuario. |
| Estructural | Scaffold, Container | Proporcionar "esqueleto" a la UI. |

**🌳 El Árbol de Widgets**

Flutter organiza los widgets en una jerarquía de padres e hijos:



**¿Por qué importa?**

* Eficiencia: Flutter solo redibuja los widgets que cambian (¡no toda la pantalla!).
* Legibilidad: El código sigue la estructura visual.

**🛠️ Ejemplo Práctico: Widget Personalizado**

Crear un widget BotonPersonalizado (Stateless):

| **class** **BotonPersonalizado** **extends** **StatelessWidget** {  **final** String texto;  **final** Color color;   BotonPersonalizado(**this**.texto, **this**.color); *// ← Parámetros*   **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Container(  padding: EdgeInsets.all(12),  color: color,  child: Text(texto),  );  } } |
| --- |

// Uso:

| BotonPersonalizado('Aceptar', Colors.green), |
| --- |

**💡 ¿Por qué Flutter usa widgets?**

1. Modularidad: Puedes reusar widgets en cualquier parte.
2. Declarativo: Describe QUÉ quieres mostrar (no CÓMO hacerlo paso a paso).
3. Optimización: Flutter gestiona automáticamente su renderizado.

**📌 Regla de Oro**

"En Flutter, si lo ves en pantalla, es un widget. Si no se ve, pero afecta a otros (como gestores de estado), también puede ser un widget."

**🧠Widgets con y sin Estado**

En Flutter, la interfaz de usuario se construye mediante widgets, que pueden clasificarse según su capacidad para manejar estado (datos que pueden cambiar durante la ejecución). Esta distinción es clave para el rendimiento y la arquitectura de la app.

**📚 Definición Formal**

1. **StatelessWidget**
   * **Inmutables**: No almacenan datos modificables después de su creación.
   * **Renderizado**: Solo se redibujan cuando reciben nuevos parámetros (via props del padre).
   * **Ciclo de vida**: Simplemente, construyen su UI una vez (build()).
2. **StatefulWidget**
   * **Mutable**: Gestionan un estado interno (State) que puede cambiar dinámicamente.
   * **Renderizado**: Actualizan la UI cuando se llama setState().
   * **Ciclo** de vida: Complejo (initState, dispose, etc.) para manejar recursos.

**🧩 Analogía Sencilla (Stateless vs Stateful)**

Imagina una caja de herramientas:

* **Stateless** ➡️ Como un martillo.
  + Siempre hace lo mismo: clavar.
  + No "recuerda" nada después de usarlo.
* **Stateful** ➡️ Como un termómetro digital.
  + Mide y actualiza la temperatura (estado).
  + Reacciona a cambios externos.

**🔷 Tipos de widgets**

En Flutter todo es un widget, desde la estructura hasta el estilo. Existen dos tipos principales:

1. StatelessWidget
   * No guarda estado interno.
   * Redibujado solo si cambia el padre.

| **class** **MiWidget** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Text('Soy un widget sin estado');  } } |
| --- |

1. StatefulWidget
   * Tiene un estado mutable.
   * Usa setState para redibujar la UI.

| **class** **Contador** **extends** **StatefulWidget** {  **@override**  \_ContadorState createState() => \_ContadorState(); }  **class** **\_ContadorState** **extends** **State**<**Contador**> {  int contador = 0;   **void** incrementar() {  setState(() {  contador++;  });  }   **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Column(  children: [  Text('Contador: $contador'),  ElevatedButton(  onPressed: incrementar,  child: Text('Incrementar'),  ),  ],  );  } } |
| --- |

# 

# 6. Resumen de principales Widgets

**🧱 Widgets Fundamentales en Flutter**

Estos son los "ladrillos esenciales" para construir interfaces en Flutter. Cada uno resuelve necesidades específicas de diseño y funcionalidad.

**📝 Text**

Descripción: Muestra texto en pantalla con estilo.  
Propiedades clave:

* style: Fuente, tamaño, color (usar TextStyle).
* textAlign: Alineación (centro, izquierda, etc.).

**Ejemplo:**

| Text(  'Hola Flutter!',  style: TextStyle(  fontSize: 24,  fontWeight: FontWeight.bold,  color: Colors.blue,  ), ) |
| --- |

**↔️ Row / Column**

Descripción:

* Row: Organiza widgets horizontalmente.
* Column: Organiza widgets verticalmente.

Propiedades clave:

* mainAxisAlignment: Alineación en el eje principal (ej: MainAxisAlignment.center).
* crossAxisAlignment: Alineación en el eje secundario.
* children: Lista de widgets hijos.

**Ejemplo comparativo:**

| Row( *// ←→*  children: [  Icon(Icons.star),  Text('Fila'),  ], )  Column( *// ↕️*  children: [  Icon(Icons.star),  Text('Columna'),  ], ) |
| --- |

**📦 Container**

Descripción: "Caja" personalizable con decoración y espaciado.

Propiedades clave:

* padding: Espacio interno.
* margin: Espacio externo.
* decoration: Color, bordes, sombras (BoxDecoration).
* width/height: Tamaño fijo.

**Ejemplo:**

| Container(  padding: EdgeInsets.all(16),  margin: EdgeInsets.symmetric(vertical: 8),  decoration: BoxDecoration(  color: Colors.amber,  borderRadius: BorderRadius.circular(10),  ),  child: Text('Contenedor'), ) |
| --- |

**🖼️ Image**

Descripción: Muestra imágenes desde diferentes fuentes.

Tipos de carga:

* Image.asset('ruta/local'): Desde archivos del proyecto.
* Image.network('URL'): Desde internet.

Ejemplo:

| Image.network(  'https://example.com/imagen.jpg',  width: 200,  fit: BoxFit.cover, *// Ajuste de la imagen* ) |
| --- |

**🎨 ElevatedButton**

Descripción: Botón con elevación visual (Material Design).

Propiedades clave:

* onPressed: Función al presionar (si es null, se deshabilita).
* child: Widget hijo (texto, icono, etc.).

**Ejemplo:**

| ElevatedButton(  onPressed: () {  print('Botón presionado!');  },  child: Text('Presiona aquí'), ) |
| --- |

**📜 ListView**

Descripción: Lista desplazable (vertical u horizontal).

Casos de uso:

**Lista básica:**

| ListView(  children: [  ListTile(title: Text('Item 1')),  ListTile(title: Text('Item 2')),  ], ) |
| --- |

**Dinámica (para muchos elementos):**

| ListView.builder(  itemCount: 100,  itemBuilder: (context, index) {  **return** ListTile(title: Text('Item $index'));  }, ) |
| --- |

**🎭 Stack**

Descripción: Superpone widgets (útil para elementos en capas).

**Ejemplo común**: Texto sobre imagen.

| Stack(  children: [  Image.network('https://example.com/fondo.jpg'),  Positioned( *// Posiciona un hijo relativo al Stack*  bottom: 10,  child: Text('Texto superpuesto'),  ),  ], ) |
| --- |

**🔄 Expanded**

Descripción: Ocupa el espacio disponible en Row/Column.

Regla clave: Solo funciona dentro de Row o Column.

**Ejemplo:**

| Row(  children: [  Expanded( *// ← Ocupa 70% del espacio*  flex: 7,  child: Container(color: Colors.red),  ),  Expanded( *// ← Ocupa 30%*  flex: 3,  child: Container(color: Colors.blue),  ),  ], ) |
| --- |

**📌 Resumen de casos de uso**

| **Widget** | **¿Cuándo usarlo?** | **Ejemplo real** |
| --- | --- | --- |
| Text | Mostrar títulos, descripciones. | Nombre de usuario. |
| Row/Column | Formularios, barras de herramientas. | Fila de iconos en redes. |
| Container | Agrupar widgets con estilo común. | Tarjeta con sombra. |
| ListView | Listas largas (mensajes, productos). | Chat de WhatsApp. |
| Stack | Botones flotantes, imágenes con texto. | Foto de perfil con badge. |

**🛠️ Ejemplo Integrado**

Combina varios widgets para crear una tarjeta de producto:

| Container(  margin: EdgeInsets.all(10),  decoration: BoxDecoration(  border: Border.all(color: Colors.grey),  ),  child: Column(  children: [  Image.network('https://example.com/producto.jpg'),  Padding(  padding: EdgeInsets.all(8),  child: Row(  children: [  Expanded(  child: Text('Zapatos deportivos'),  ),  ElevatedButton(  onPressed: () {},  child: Text('Comprar'),  ),  ],  ),  ),  ],  ), ) |
| --- |

# 7. Widgets de Disposición (Layout) en Flutter

Los widgets de disposición controlan cómo se alinean, organizan y muestran los elementos en la pantalla. Son fundamentales para construir interfaces visuales responsivas y ordenadas.

**🔷 Row y Column**

* Row: organiza widgets horizontalmente
* Column: organiza widgets verticalmente

| Column(  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,  crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,  children: [  Text("Elemento 1"),  Text("Elemento 2"),  ], ) |
| --- |

| Row(  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,  children: [  Icon(Icons.home),  Icon(Icons.star),  Icon(Icons.settings),  ], ) |
| --- |

Alineaciones comunes:

* MainAxisAlignment (eje principal):
  + start, center, end, spaceBetween, spaceAround, spaceEvenly
* CrossAxisAlignment (eje cruzado):
  + start, center, end, stretch

**🔷 Container**

Un widget de caja versátil:

| Container(  padding: EdgeInsets.all(16),  margin: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 10),  color: Colors.blue,  child: Text("Soy un Container"), ) |
| --- |

Propiedades clave:

* padding / margin
* width, height
* decoration: para bordes, sombras, bordes redondeados

**🔷 Expanded y Flexible**

Permiten que los widgets ocupen el espacio disponible dentro de un Row o Column.

| Row(  children: [  Expanded(child: Container(color: Colors.red, height: 100)),  Expanded(child: Container(color: Colors.green, height: 100)),  ], ) |
| --- |

* Expanded: ocupa todo el espacio libre disponible
* Flexible: similar, pero con más control (puede ajustar a contenido si fit: FlexFit.loose)

**🔷 Stack**

Permite superponer widgets unos encima de otros.

| Stack(  children: [  Container(width: 200, height: 200, color: Colors.blue),  Positioned(  top: 20,  left: 20,  child: Text("Encima"),  ),  ], ) |
| --- |

* Se usa mucho para overlays, banners, y composiciones avanzadas.

**🔷 Padding y Align**

| Padding(  padding: EdgeInsets.all(20),  child: Text("Con espacio alrededor"), ) |
| --- |

| Align(  alignment: Alignment.centerRight,  child: Text("Alineado a la derecha"), ) |
| --- |

**🔷 SizedBox**

Para espacios vacíos o tamaño fijo:

| SizedBox(height: 20), *// espacio vertical* SizedBox(width: 100, height: 100), *// caja vacía de tamaño fijo* |
| --- |

# 8. Navegación entre pantallas en Flutter

**🔷 ¿Qué es la navegación?**

En Flutter, la navegación se refiere a moverse entre pantallas o vistas. Estas pantallas se llaman rutas (Route) y son gestionadas por un navegador (Navigator).

Flutter maneja una pila de rutas, similar a cómo funcionan los navegadores web: puedes "empujar" (push) una pantalla y "quitar" (pop) para volver.

**🔷 Navegación básica usando Navigator.push y Navigator.pop**

| *// Página principal* Navigator.push(  context,  MaterialPageRoute(builder: (context) => SegundaPagina()), );  *// Volver atrás* Navigator.pop(context);  **class** **SegundaPagina** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Scaffold(  appBar: AppBar(title: Text("Segunda Página")),  body: Center(  child: ElevatedButton(  onPressed: () => Navigator.pop(context),  child: Text("Volver"),  ),  ),  );  } } |
| --- |

**🔷 Pasar datos entre pantallas**

| *// Enviar datos* Navigator.push(  context,  MaterialPageRoute(  builder: (context) => DetalleProducto(nombre: "Laptop", precio: 1299),  ), ); |
| --- |

| ***// Recibir datos* class DetalleProducto extends StatelessWidget {  final String nombre;  final double precio;   DetalleProducto({required this.nombre, required this.precio});   @override  Widget build(BuildContext context) {  return Scaffold(  appBar: AppBar(title: Text("Detalle")),  body: Text("Producto: $nombre - \$${precio.toStringAsFixed(2)}"),  );  } }** |
| --- |

**🔷 Recibir un valor al volver**

| *// Navegar y esperar un resultado* **final** resultado = **await** Navigator.push(  context,  MaterialPageRoute(builder: (context) => SeleccionColor()), );  print("Color seleccionado: $resultado"); |
| --- |

| *// En la segunda pantalla* Navigator.pop(context, "Rojo"); |
| --- |

**🔷 Rutas nombradas (Named Routes)**

| *// main.dart* **void** main() {  runApp(MaterialApp(  initialRoute: '/',  routes: {  '/': (context) => PantallaInicio(),  '/perfil': (context) => PantallaPerfil(),  },  )); } |
| --- |

| *// Navegar* Navigator.pushNamed(context, '/perfil'); |
| --- |

| *// Volver* Navigator.pop(context); |
| --- |

# 9. Gestión de Estado en Flutter

**🔷 ¿Qué es el estado?**

El estado es cualquier dato que puede cambiar durante la ejecución de la app y que afecta la interfaz. Ejemplos: el contador, el usuario autenticado, los datos de una lista, etc.

Flutter no impone un único patrón de gestión de estado. Vamos a ver varios enfoques, desde el más simple (setState) hasta los más escalables (Provider, Riverpod, Bloc).

**🔹 1. setState() (Estado local)**

Ideal para apps pequeñas o cuando el cambio de estado solo afecta un widget.

| **class** **Contador** **extends** **StatefulWidget** {  **@override**  \_ContadorState createState() => \_ContadorState(); }  **class** **\_ContadorState** **extends** **State**<**Contador**> {  int valor = 0;   **void** incrementar() {  setState(() {  valor++;  });  }   **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Column(  children: [  Text("Valor: $valor"),  ElevatedButton(  onPressed: incrementar,  child: Text("Incrementar"),  ),  ],  );  } } |
| --- |

**🔹 2. Provider (Gestión de estado global)**

Instalación:

| dependencies:  provider: ^6.1.1 |
| --- |

Definir modelo de estado:

| **class** **ContadorModel** **extends** **ChangeNotifier** {  int \_valor = 0;  int **get** valor => \_valor;   **void** incrementar() {  \_valor++;  notifyListeners();  } } |
| --- |

Integración:

| **void** main() {  runApp(  ChangeNotifierProvider(  create: (\_) => ContadorModel(),  child: MyApp(),  ),  ); } |
| --- |

Consumo en widgets:

| **class** **HomePage** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **final** contador = Provider.of<ContadorModel>(context);   **return** Scaffold(  appBar: AppBar(title: Text("Provider Demo")),  body: Center(child: Text("Valor: ${contador.valor}")),  floatingActionButton: FloatingActionButton(  onPressed: contador.incrementar,  child: Icon(Icons.add),  ),  );  } } |
| --- |

**🔹 3. Riverpod (más moderno, escalable y desacoplado)**

Instalación:

| dependencies:  flutter\_riverpod: ^2.5.1 |
| --- |

Ejemplo con StateNotifierProvider:

| **final** contadorProvider = StateNotifierProvider<Contador, int>((ref) {  **return** Contador(); });  **class** **Contador** **extends** **StateNotifier**<**int**> {  Contador() : **super**(0);  **void** incrementar() => state++; } |
| --- |

Uso:

| **class** **Home** **extends** **ConsumerWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context, WidgetRef ref) {  **final** valor = ref.watch(contadorProvider);   **return** Scaffold(  body: Center(child: Text("Contador: $valor")),  floatingActionButton: FloatingActionButton(  onPressed: () => ref.read(contadorProvider.notifier).incrementar(),  child: Icon(Icons.add),  ),  );  } } |
| --- |

**🔹 4. Bloc (Business Logic Component)**

Ideal para proyectos grandes con separación de lógica, UI y eventos.

Se basa en:

* Eventos (acciones del usuario)
* Estados (respuestas al cambio)
* Streams para manejar los cambios

# 10. Consumo de APIs REST en Flutter con http y modelos en Dart

**🔷 Dependencia necesaria**

Agrega el paquete http a tu pubspec.yaml:

| dependencies:  http: ^0.13.6 |
| --- |

**🔷 Hacer una petición GET**

| **import** 'dart:convert'; **import** 'package:http/http.dart' **as** http;  Future<**void**> obtenerDatos() **async** {  **final** url = Uri.parse('https://jsonplaceholder.typicode.com/posts');  **final** respuesta = **await** http.**get**(url);   **if** (respuesta.statusCode == 200) {  **final** datos = jsonDecode(respuesta.body);  print(datos);  } **else** {  **throw** Exception('Error al cargar datos');  } } |
| --- |

**🔷 Crear un modelo en Dart**

Supongamos que recibimos una lista de posts con esta estructura:

| {  "userId": 1,  "id": 1,  "title": "Título",  "body": "Contenido del post" } |
| --- |

Creamos un modelo:

| **class** **Post** {  **final** int userId;  **final** int id;  **final** String title;  **final** String body;   Post({required **this**.userId, required **this**.id, required **this**.title, required **this**.body});   **factory** Post.fromJson(Map<String, **dynamic**> json) {  **return** Post(  userId: json['userId'],  id: json['id'],  title: json['title'],  body: json['body'],  );  } } |
| --- |

**🔷 Convertir respuesta en lista de objetos**

| Future<List<Post>> fetchPosts() **async** {  **final** url = Uri.parse('https://jsonplaceholder.typicode.com/posts');  **final** response = **await** http.**get**(url);   **if** (response.statusCode == 200) {  **final** List<**dynamic**> lista = jsonDecode(response.body);  **return** lista.map((json) => Post.fromJson(json)).toList();  } **else** {  **throw** Exception('Error al obtener posts');  } } |
| --- |

**🔷 Mostrar datos en un ListView**

| **class** **PostPage** **extends** **StatefulWidget** {  **@override**  \_PostPageState createState() => \_PostPageState(); }  **class** **\_PostPageState** **extends** **State**<**PostPage**> {  late Future<List<Post>> \_futurePosts;   **@override**  **void** initState() {  **super**.initState();  \_futurePosts = fetchPosts();  }   **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Scaffold(  appBar: AppBar(title: Text("Posts")),  body: FutureBuilder<List<Post>>(  future: \_futurePosts,  builder: (context, snapshot) {  **if** (snapshot.connectionState == ConnectionState.waiting)  **return** Center(child: CircularProgressIndicator());   **if** (snapshot.hasError)  **return** Center(child: Text("Error: ${snapshot.error}"));   **final** posts = snapshot.data!;  **return** ListView.builder(  itemCount: posts.length,  itemBuilder: (context, index) {  **final** post = posts[index];  **return** ListTile(  title: Text(post.title),  subtitle: Text(post.body),  );  },  );  },  ),  );  } } |
| --- |

# 11. Diseño responsivo y adaptabilidad en Flutter

En el desarrollo móvil, las aplicaciones deben verse y funcionar correctamente en diferentes tamaños de pantalla (móviles, tablets e incluso web). Flutter ofrece herramientas poderosas para crear interfaces que se adapten automáticamente.

**📌 Conceptos Clave**

1. **MediaQuery** → Obtiene información del dispositivo (tamaño de pantalla, orientación, etc.).

| **final** screenSize = MediaQuery.of(context).size; **final** screenWidth = screenSize.width; **final** screenHeight = screenSize.height; **final** isPortrait = MediaQuery.of(context).orientation == Orientation.portrait; |
| --- |

1. **LayoutBuilder** → Similar a MediaQuery, pero se ajusta dinámicamente cuando cambia el espacio disponible.

| LayoutBuilder(  builder: (context, constraints) {  **if** (constraints.maxWidth > 600) {  **return** TabletLayout(); *// Diseño para tablets*  } **else** {  **return** MobileLayout(); *// Diseño para móviles*  }  }, ) |
| --- |

1. **Expanded y Flexible** → Distribuyen espacio en Row/Column.
   * Expanded → Ocupa todo el espacio restante.
   * Flexible → Similar, pero con flexibilidad en su tamaño.

| Row(  children: [  Expanded( *// Ocupa 70%*  flex: 7,  child: Container(color: Colors.red),  ),  Expanded( *// Ocupa 30%*  flex: 3,  child: Container(color: Colors.blue),  ),  ], ) |
| --- |

**📱 Ejemplo Práctico: App Responsiva**

Objetivo: Crear una app que muestre una lista en móvil (vertical) y en tablet (grid horizontal).

| **class** **ResponsiveLayout** **extends** **StatelessWidget** {  **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Scaffold(  appBar: AppBar(title: Text('App Responsiva')),  body: LayoutBuilder(  builder: (context, constraints) {  *// Tablet (ancho mayor a 600px)*  **if** (constraints.maxWidth > 600) {  **return** GridView.builder(  gridDelegate: SliverGridDelegateWithFixedCrossAxisCount(  crossAxisCount: 2, *// 2 columnas*  ),  itemBuilder: (context, index) => ItemWidget(index),  );  }   *// Móvil (una columna)*  **else** {  **return** ListView.builder(  itemBuilder: (context, index) => ItemWidget(index),  );  }  },  ),  );  } }  **class** **ItemWidget** **extends** **StatelessWidget** {  **final** int index;  ItemWidget(**this**.index);   **@override**  Widget build(BuildContext context) {  **return** Card(  child: Center(child: Text('Ítem $index')),  );  } } |
| --- |

**📐 Técnicas Avanzadas**

1. **Breakpoints Personalizados**  
   Define tamaños estándar para diferentes dispositivos:

| bool isMobile(BuildContext context) => MediaQuery.of(context).size.width < 600; bool isTablet(BuildContext context) => MediaQuery.of(context).size.width >= 600; |
| --- |

1. **OrientationBuilder** → Detecta cambios entre vertical/horizontal.

| OrientationBuilder(  builder: (context, orientation) {  **return** orientation == Orientation.portrait  ? PortraitLayout()  : LandscapeLayout();  }, ) |
| --- |

1. **FractionallySizedBox** → Widget que ocupa un % del espacio disponible.

| FractionallySizedBox(  widthFactor: 0.8, *// 80% del ancho disponible*  child: ElevatedButton(onPressed: () {}, child: Text('Botón')), ) |
| --- |

**✅ Buenas Prácticas**

✔ Evitar dimensiones fijas → Usar MediaQuery o porcentajes.  
✔ Testear en múltiples dispositivos → Emuladores y dispositivos reales.  
✔ Priorizar flexibilidad → Usar Expanded, Flexible, y Wrap.

**📱📊 Ejemplo Final: Adaptando una App Real**

Imagina una app de noticias:

* Móvil: Lista vertical con imagen + título.
* Tablet: Grid con imagen, título y resumen.
* Web: Barra lateral + contenido principal.

| Widget build(BuildContext context) {  **final** screenWidth = MediaQuery.of(context).size.width;    **if** (screenWidth > 1200) {  **return** WebLayout(); *// Diseño para web*  } **else** **if** (screenWidth > 600) {  **return** TabletLayout(); *// Diseño para tablet*  } **else** {  **return** MobileLayout(); *// Diseño para móvil*  } } |
| --- |

# 12. Recursos recomendados para aprender Flutter y Dart

**📚 Documentación Oficial**

* Flutter Docs  
  🔗 [https://docs.flutter.dev](https://docs.flutter.dev/)
* Dart Language  
  🔗 <https://dart.dev/language>

**🎓 Cursos Gratuitos**

1. Flutter Crash Course (Google)  
   🔗 <https://docs.flutter.dev/get-started/codelab>
2. Dart en Codecademy  
   🔗 <https://www.codecademy.com/learn/learn-dart>
3. Curso Completo de Flutter (YouTube - Fernando Herrera)  
   🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=GXIJJkq_H8g&list=PLV6pYUAZ-ZoE6kzN1t9lfV9aYkRFYhwyj>

**📦 Paquetes y Librerías**

* Pub.dev (Repositorio Oficial)  
  🔗 [https://pub.dev](https://pub.dev/)
* Flutter Awesome (Inspiración UI)  
  🔗 [https://flutterawesome.com](https://flutterawesome.com/)

**📌 Libros**

1. "Flutter in Action" (Manning)  
   🔗 <https://www.manning.com/books/flutter-in-action>
2. "Dart Apprentice" (Ray Wenderlich)  
   🔗 <https://www.raywenderlich.com/books/dart-apprentice>

**💬 Comunidad**

* Stack Overflow (Flutter Tag)  
  🔗 <https://stackoverflow.com/questions/tagged/flutter>
* Reddit r/FlutterDev  
  🔗 <https://www.reddit.com/r/FlutterDev>
* Flutter Community en Medium  
  🔗 <https://medium.com/flutter-community>

**🛠️ Herramientas Clave**

1. Flutter DevTools (Debugging)  
   🔗 <https://docs.flutter.dev/tools/devtools>
2. Firebase para Flutter  
   🔗 [https://firebase.flutter.dev](https://firebase.flutter.dev/)
3. Riverpod (Gestión de Estado)  
   🔗 [https://riverpod.dev](https://riverpod.dev/)
4. VS Code + Extensión Flutter  
   🔗 <https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=Dart-Code.flutter>

**🌟 Extra: Proyectos Open-Source**

* Repositorio Oficial de Flutter  
  🔗 <https://github.com/flutter/flutter>
* Ejemplos de Apps en GitHub  
  🔗 <https://github.com/flutter/samples>