Desarrollo de interfaces  
UD 07. Guía didáctica

short line

Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025

Unidad 07. Introducción a Dart

# 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

# 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.

# 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

# 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

# Recomendaciones

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