

GUIA FLUTTER #1

PAULA ANDREA CONDE AGUJA

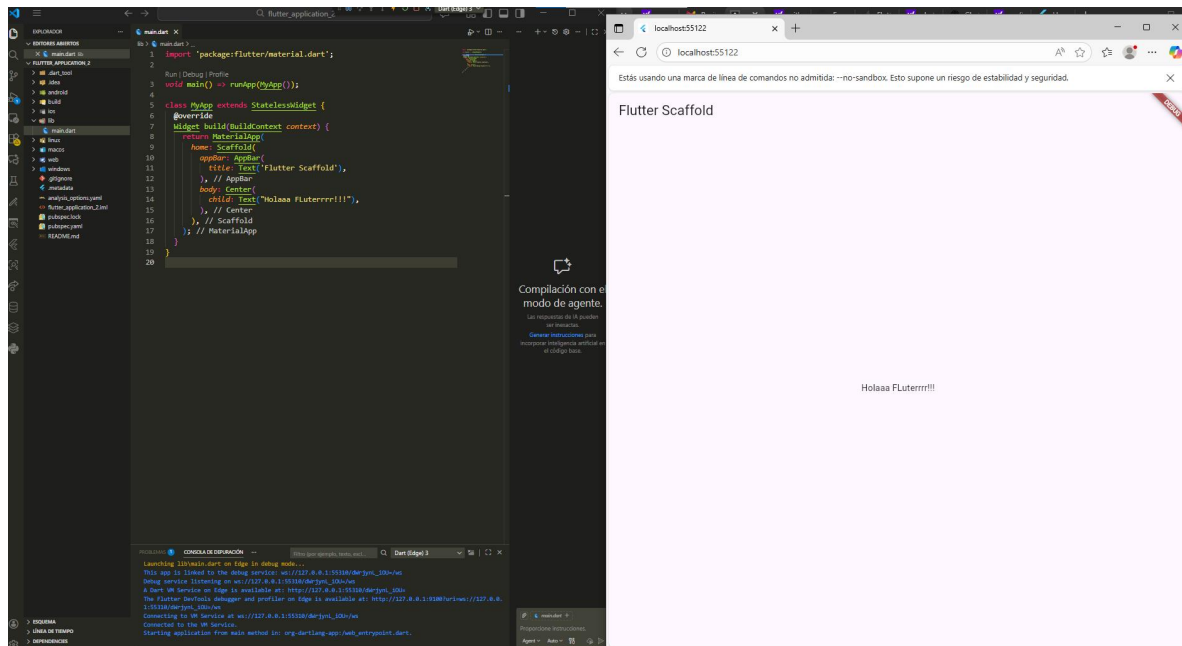
FICHA. 3197815

Diego Alejandro Boada Morales
Aplicaciones Móviles II

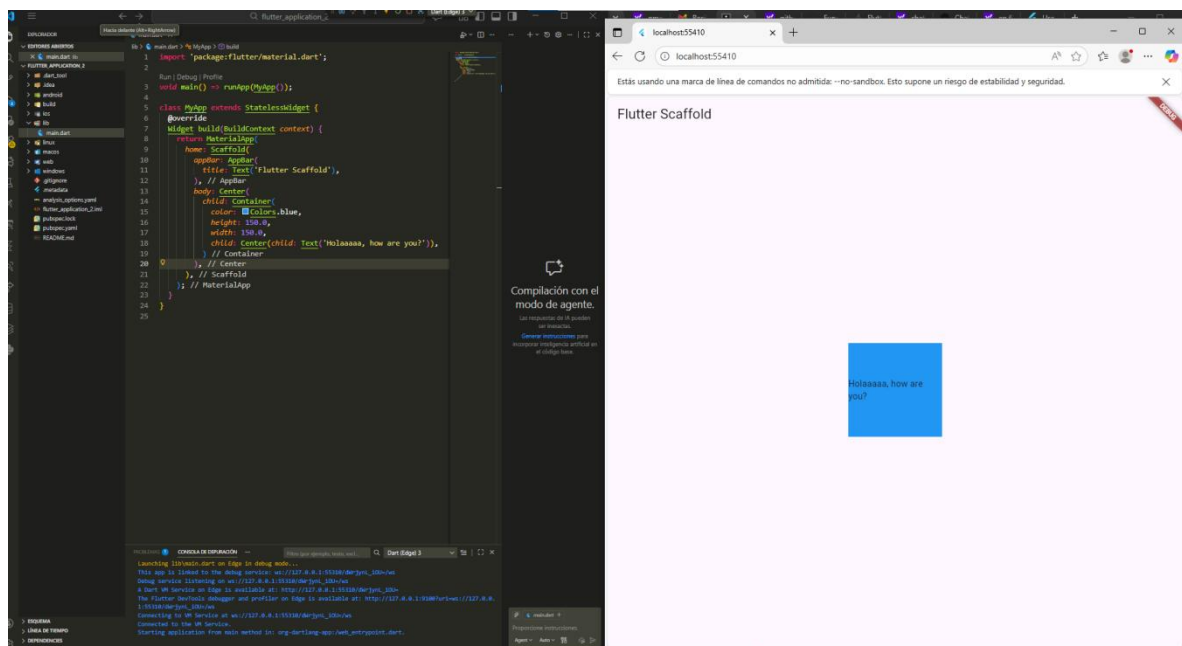
SEDE SENA
CENTRO DE SERVICIOS FINANCIEROS

BOGOTA D.C.
6 DE DICIEMBRE 2025

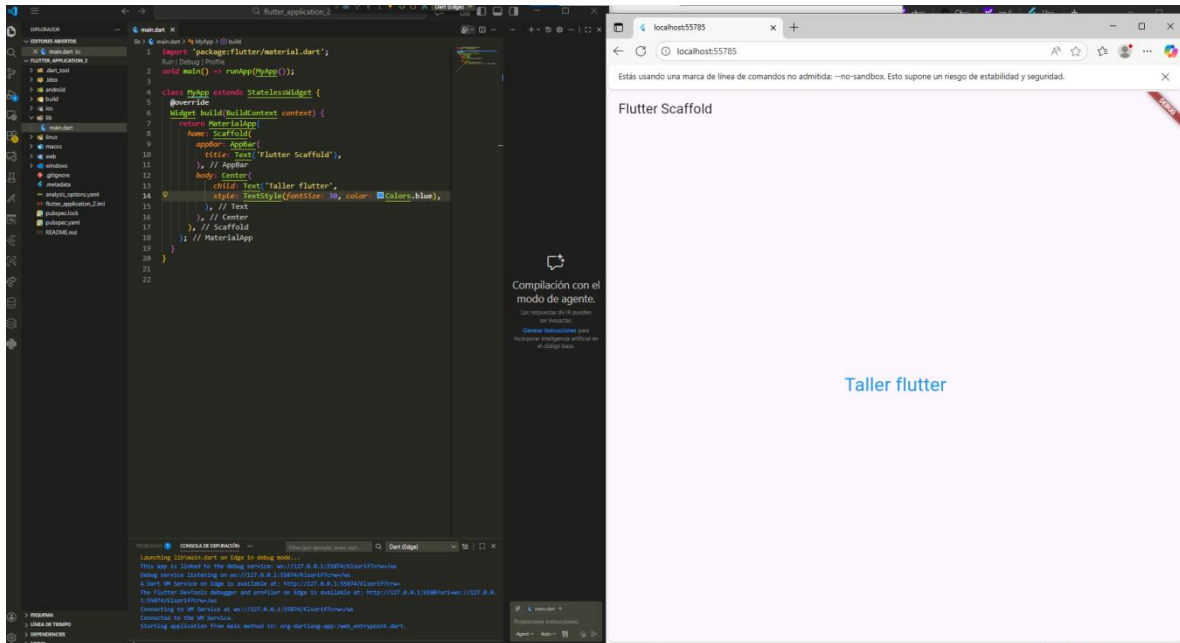
1. Abre el archivo lib/main.dart y reemplázalo con el siguiente código:



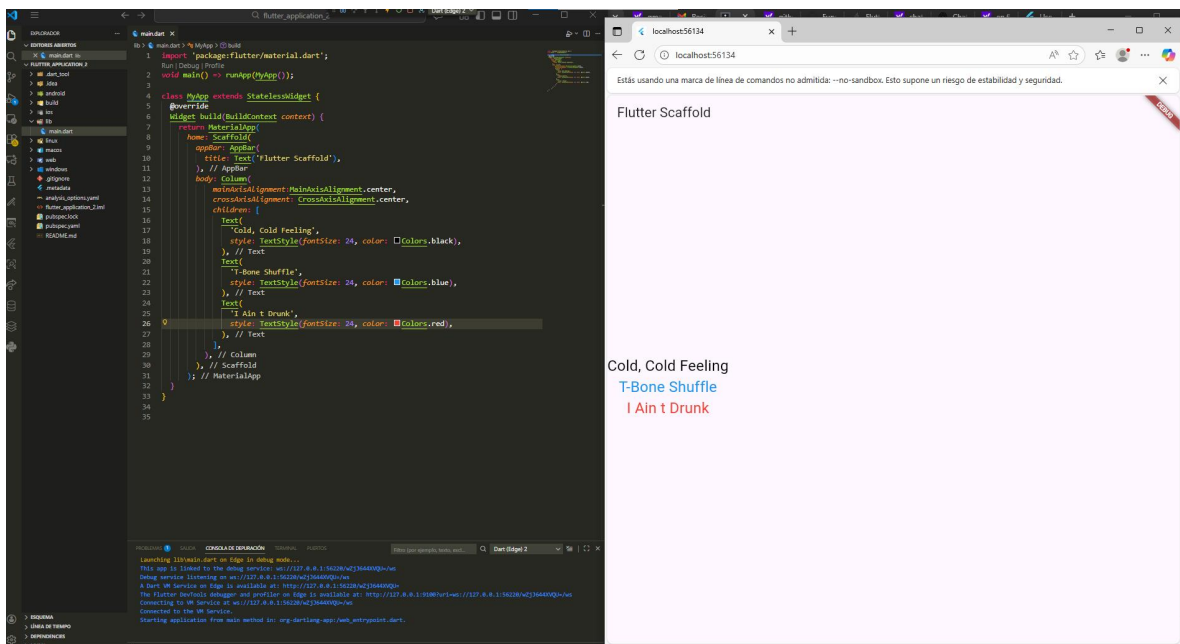
2. En el archivo lib/main.dart, cambia el zóidigo dentro de body a lo siguiente



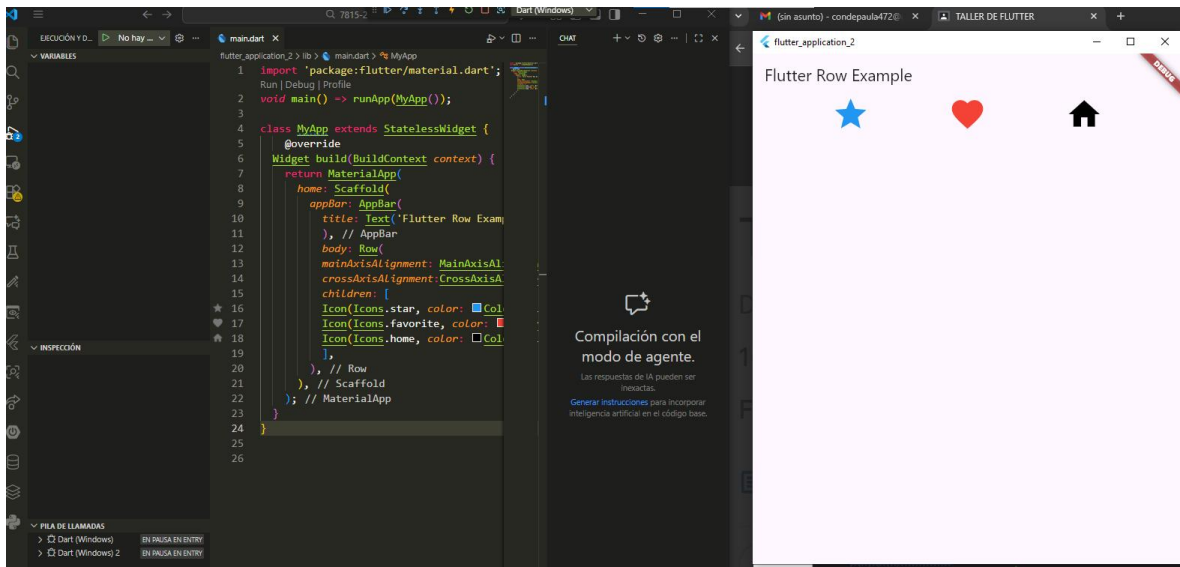
3. El código anterior ya utiliza Center y Text. Modifica el código para personalizar el texto y su estilo



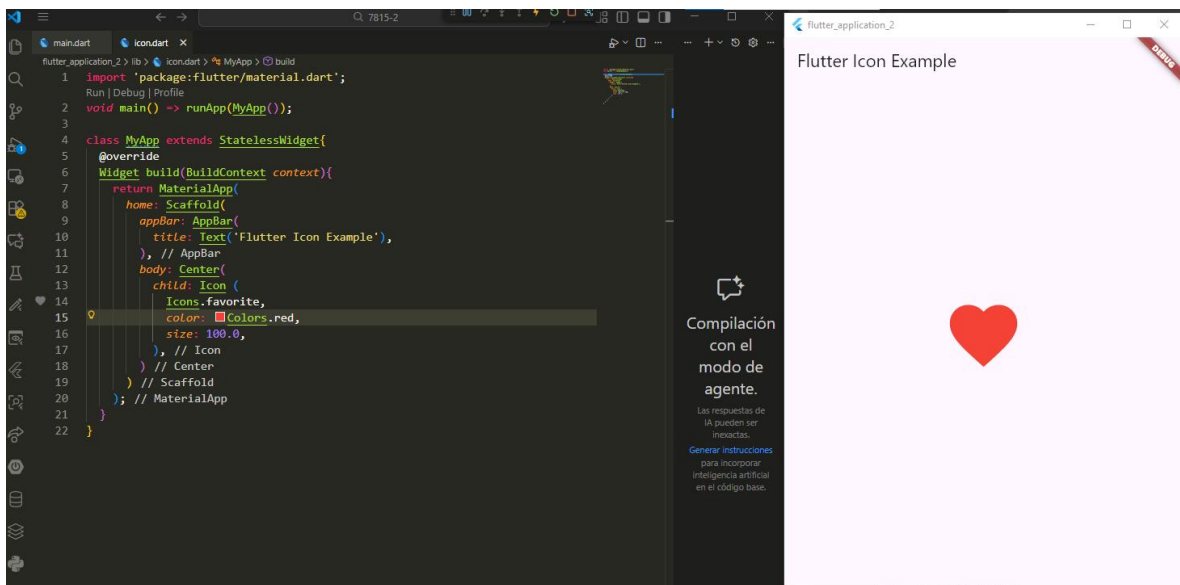
4. Modifica el body para utilizar una columna que contenga varios textos



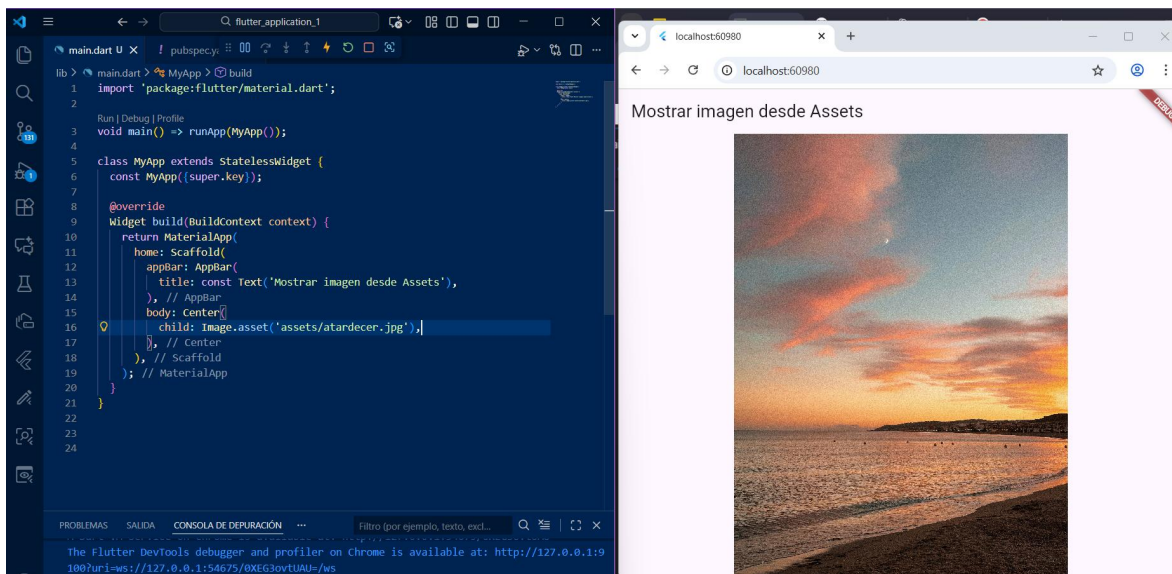
5. **Row**: Similar a Column, pero organiza los widgets en una fila horizontal



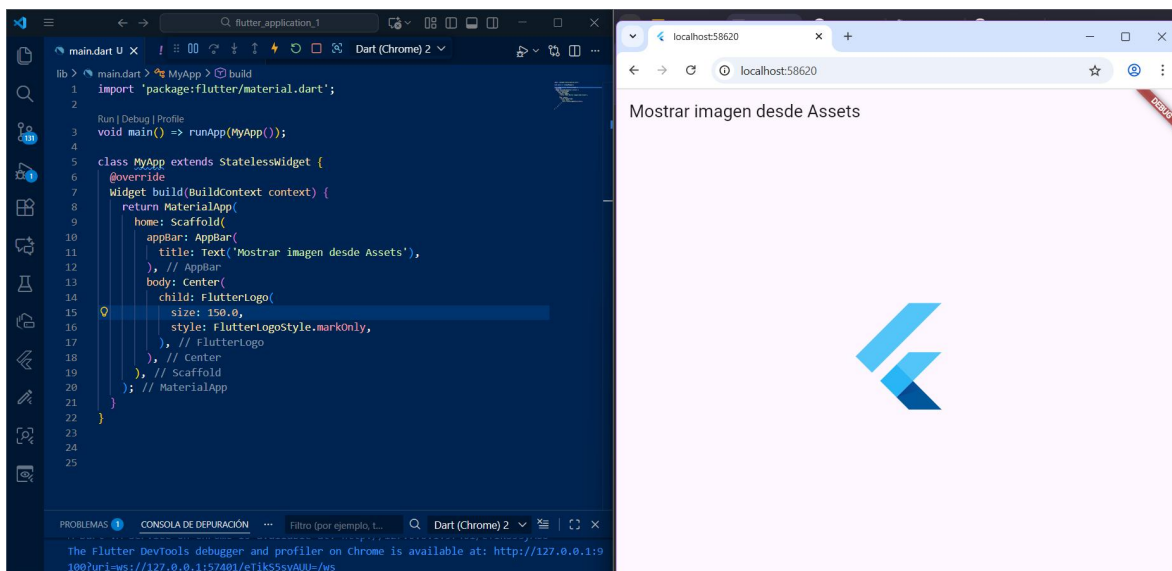
6. **Icon**: Permite agregar íconos a tu interfaz. Flutter tiene un set predefinido de íconos disponibles en la clase `Icons`.



7. Una vez que hecho los pasos anteriores, pueden utilizar la imagen en el código de la siguiente manera:



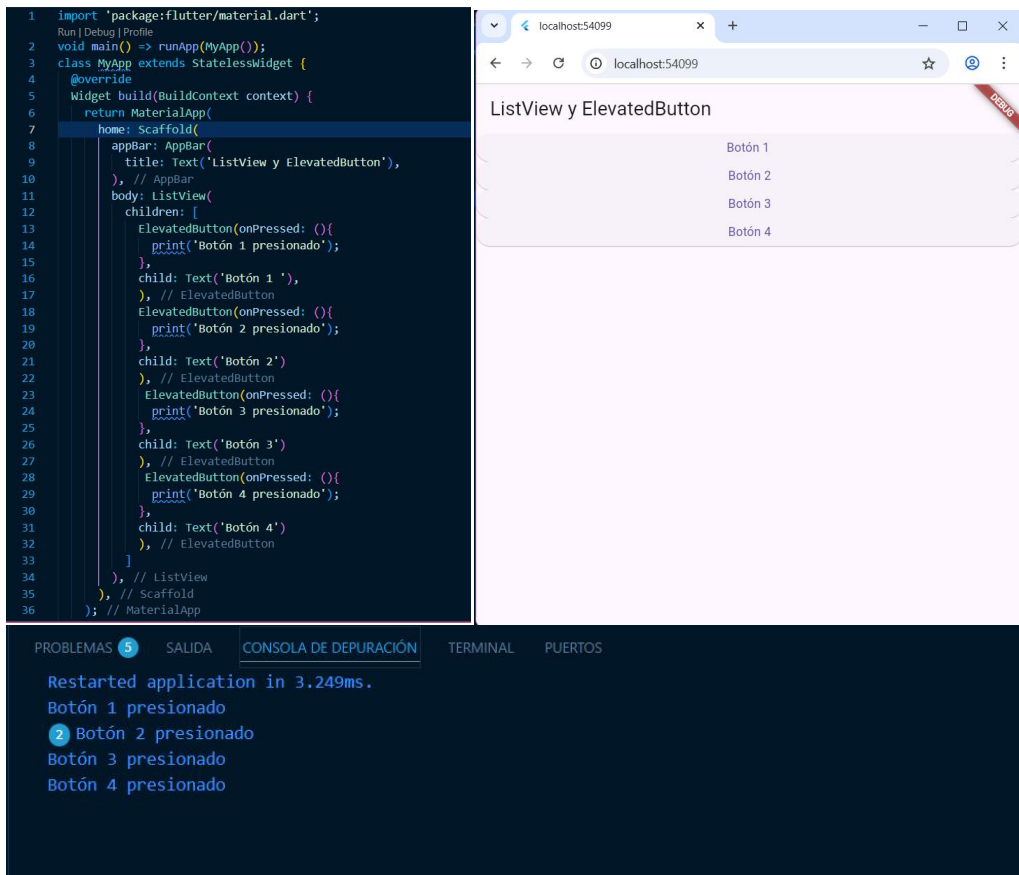
8. **FlutterLogo:** Es un widget que muestra el logo de Flutter. Puede ser útil para marcas o temas relacionados con Flutter.



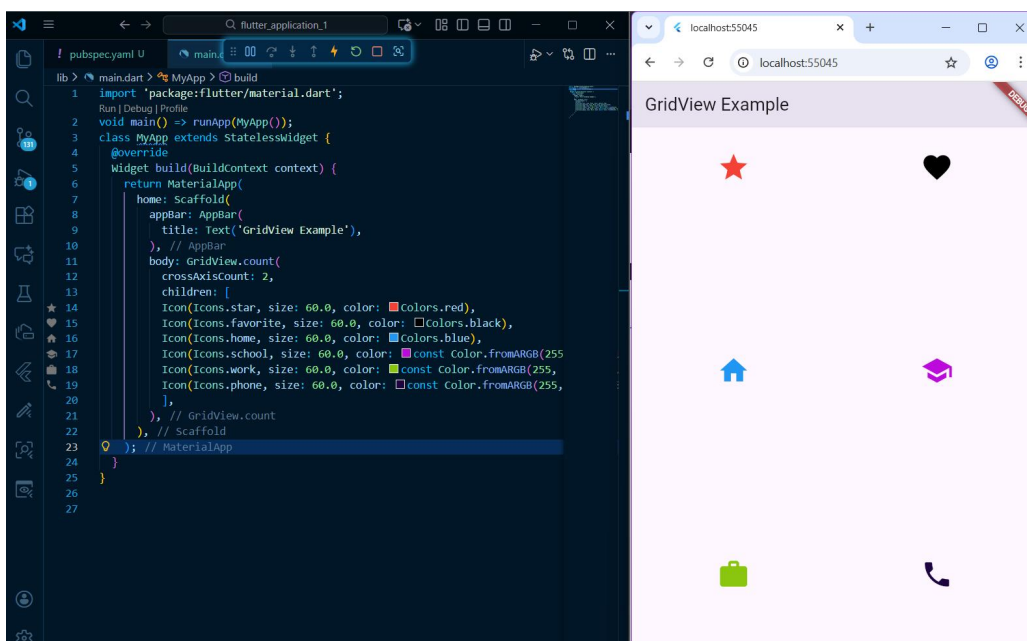
9. ListView y RaisedButton:

ListView: Un widget que permite mostrar una lista de widgets desplazables vertical u horizontalmente.

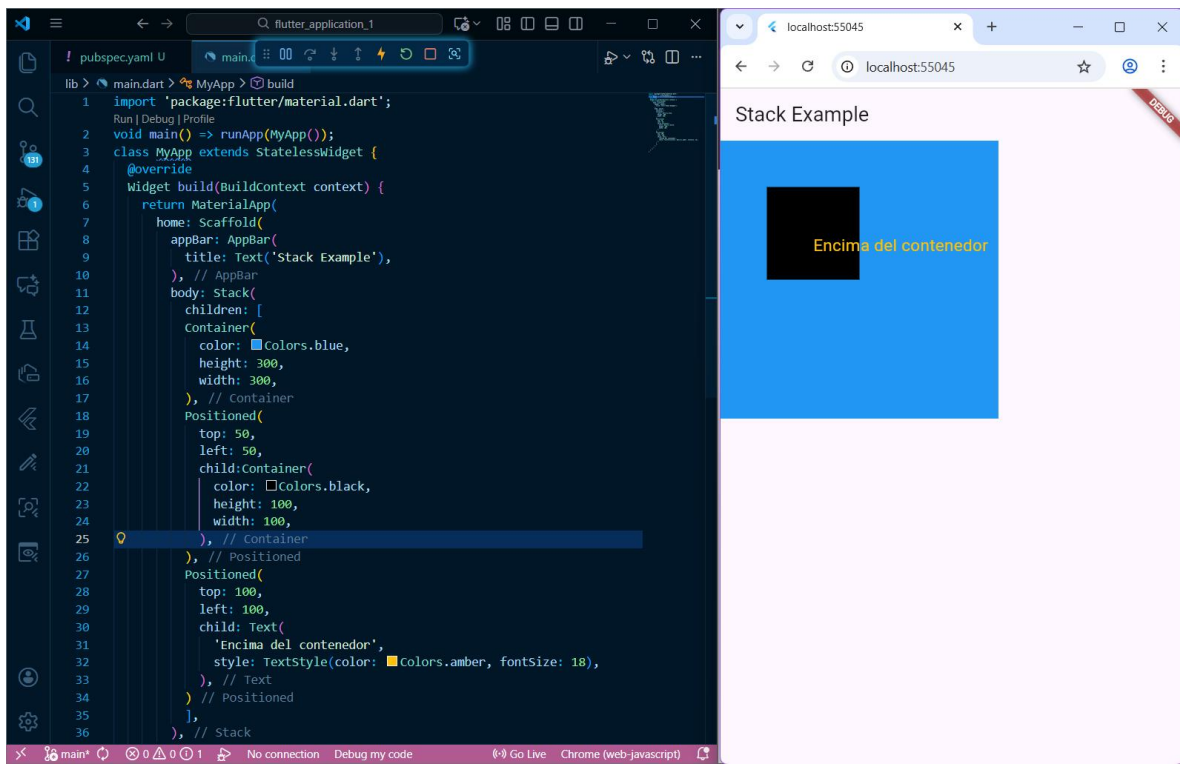
RaisedButton: Un botón elevado (ha sido reemplazado por `ElevatedButton` en versiones más recientes de Flutter).



10. **GridView**: Similar a ListView, pero organiza los elementos en una cuadrícula, útil para crear layouts de múltiples columnas y filas.



11. **Stack:** Permite apilar widgets unos sobre otros, superponiéndolos, útil para crear interfaces más complejas como overlays.



12. **Align:** Alinea su hijo en una posición específica dentro de su contenedor padre, usando valores de alineación predefinidos o personalizados.

