**Práctica Guiada**

Asicronía en Flutter

**Nombre: Intriago Bermúdez Johan**

**Asignatura:** Aplicaciones Móviles

**Tiempo planificado en el sílabo:** 1 hora

**Lectura previa:**

Flutter: <https://flutter.dev>

Programación asíncrona en DART: <https://dart.dev/codelabs/async-await>

Animated Container: <https://api.flutter.dev/flutter/widgets/AnimatedContainer-class.html>

**Requerimientos de software:**

Visual Studio Code: <https://code.visualstudio.com>

Android Studio: <https://developer.android.com/studio>

Flutter: <https://docs.flutter.dev/get-started/install>

1. **TEMA: Introducción al desarrollo web móvil**

En esta actividad creará una pantalla que mostrará el manejo de la asincronía en Flutter, como antecendente a las peticiones a servicios web REST.

1. **CÓDIGO FUENTE BASE:**

Sin código fuente base.

1. **OBJETIVOS:**

* Abrir un proyecto con Flutter
* Ejecutar proyecto Flutter en emulador o dispositivo físico
* Entender la asicronía en Flutter
* Trabajar con el widget AnimatedContainer

1. **ACTIVIDADES POR DESARROLLAR:**

* Observar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=SmTCmDMi4BY>
* Realizar el codelab: <https://dart.dev/codelabs/async-await>
* Descargar el archivo adjunto en la actividad del aula virtual **mockapi.dart**. Guarde este archivo en **lib/services**. Encontrará tres métodos públicos para este servicio mock: getFerrariInteger() , getHyundaiInteger() and getFisherPriceInteger().
* Analice el Código para que conozca lo que retorna cada método y entienda la diferencia entre los métodos. Para usar los métodos en alguna otra parte del Proyecto realice una referencia a MockApi(). Por ejemlo, use MockApi().getFerrariInteger() para obtener un número entero de forma rápida.
* El usuario puede hacer tap en cualquier botón mientras la aplicación espera por alguna respuesta, por ejemplo, si el usuario hace tap en el botón rojo también podrá dar tap en los otros botones mientras espera por la respuesta del botón rojo.
* Mientras el usuario espera la respuesta puedes hacer algo animado con el AnimatedContainer.
* Observe el siguiente video que muestra el resultado final de la aplicación: <https://web.microsoftstream.com/video/f4bc3383-ed85-4d03-93d3-a498b339e0d3>
* Una vez finalizada la actividad suba su código fuente a un repositorio basado en GIT y escriba a continuación la URL de su proyecto en la nube:
* Pegue capturas de pantallas de su aplicación finalizada:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

