*Programación Mobile Flutter – UTN*

*Trabajo Práctico*

*Docente: Alex De Assis*

*Nombre y Apellido:*

*Fecha:*

*DNI:*

*Instrucciones de Entrega: Todas las respuestas deben estar en el presente documento incluso si la respuesta incluye una porción de código (el código deberá estar testeado previo a copiarlo al documento), al finalizar deberá enviar el archivo a la siguiente dirección de correo electrónico* [*alex.deassis@alu.inspt.utn.edu.ar*](mailto:alex.deassis@alu.inspt.utn.edu.ar) *en el subject escribir “TP-Flutter-6/12/2020 ”.*

***El mail deberá ser enviado desde su casilla personal****.*

*Condición para aprobar el TP: Poseer al menos 22 Respuestas correctas.*

1. ¿Qué es Flutter SDK y para qué nos Sirve?
2. ¿Qué Herramientas Necesitamos a la hora de comenzar a desarrollar en Flutter? ¿Por qué Decimos que Dart se compila “por adelantado”?
3. ¿A qué hacemos referencia cuando hablamos de Skia?
4. ¿Qué entiende por Material?
5. ¿Qué entiende Por Widget?
6. ¿Todos los Widgets son configurables?
7. ¿En qué capa de la arquitectura Flutter se encuentra el código de tu aplicación?
8. ¿En qué Consiste la capa Superior de la arquitectura de Flutter?
9. ¿Se pueden Desarrollar Apps Web con Flutter?
10. Indique y corrija el error en la siguiente sintaxis, Justifique.

|  |
| --- |
| void main() { |
|  | var p1 = Pds.cero(); |
|  | print('(${p1.x},${p1.y})'); |
|  | print('(${p1.xFinal},${p1.yFinal})'); |
|  |  |
|  | p1.yFinal = 150; |
|  | } |
|  |  |
|  | class Pds { |
|  | double x, y; |
|  | final xFinal, yFinal; |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  | Pds.cero() |
|  | : xFinal = 0, |
|  | yFinal = 0; |
|  | } |

1. ¿Qué diferencia existen entre una clase, un objeto y una instancia?
2. ¿Qué uso le daría a un método Constructor? ¿Cuántos métodos Constructores podemos tener con el mismo nombre dentro de una clase?
3. Declare una clase llamada Empleado con los siguientes atributos “nombre”,”apellido”,”edad”,”profesión”. La clase debe contar con un constructor Abreviado y uno nombrado, adicionalmente deberá instanciar un objeto utilizando cada uno de los constructores definidos.
4. ¿En casos Utilizaría un Set y en cuales utilizaría un List? , Ejemplifique
5. ¿Cómo se podría definir un atributo de tipo “private”? , Ejemplifique
6. ¿Cuando hablamos de un atributo que es estático estamos haciendo referencia a que el atributo pertenece al objeto y no a la clase? justifique su respuesta.
7. ¿Cuando hablamos de herencia y métodos abstractos a que estamos haciendo referencia? ¿por qué utilizaríamos la herencia en una app?
8. ¿Para que utilizamos la palabra “super”?
9. ¿Cuál es la función del archivo pubspec.yaml dentro de una app Flutter?
10. ¿Cuáles son los pasos que debemos realizar al momento de utilizar imágenes dentro de nuestra app?
11. ¿Qué uso posee la clase “Runes”?
12. ¿Qué entiende por polimorfismo?
13. ¿Cuál es la diferencia entre un StateFull y un Stateless Widget?
14. ¿Cuáles son los pasos a seguir para crear un StateFull Widget?
15. ¿Qué uso le daría a un Containner?
16. ¿Qué uso le daría a un Scaffold?
17. ¿Cuál es la manera de configurar un Widget?
18. ¿Para que Utilizamos la clase Abstract BuildContext?
19. ¿defina como y cuando debe utilizar “async”, “Future” y “await”, especifique en que secciones de nuestro código fuente pueden ser utilizadas?
20. ¿Cuál es la función de “@override”?