

Primera entrega

Objetivos de aprendizaje

En esta primera entrega tuvimos que realizar varios diseños y diagramas por lo que los objetivos de aprendizaje fueron los siguientes:

- Aprender a realizar diseños estáticos de interfaz de teléfono móvil y tablet en formato horizontal y vertical
- Aprender a realizar diagramas de flujo para ejemplificar el uso de las diferentes pantallas de la interfaz
- Aprender a realizar diagramas de clase sobre el patrón provider
- Aprender a realizar diagramas de secuencia sobre el patrón provider

Recursos

- Aplicación web para realizar esquemas: <https://app.diagramas.net>
- Cómo incluir diagramas hechos con Mermaid en GitHub: <https://github.blog/2022-02-14-include-diagrams-markdown-files-mermaid/>
- Tutorial Mermaid diagrama de clases: <https://mermaid.js.org/syntax/classDiagram.html>
- Tutorial Mermaid diagrama de secuencia: <https://mermaid.js.org/syntax/sequenceDiagram.html>
- Explicación sobre el patrón provider: https://dev.to/cat_yena/patron-provider-en-flutter-4hf1

Segunda entrega

Objetivos de aprendizaje

En la segunda entrega desarrollamos la aplicación usando dart junto con flutter, por lo que los objetivos de aprendizaje fueron los siguientes:

- Entender el patrón Provider
- Aprender a usar dart
- Aprender a usar flutter
- Aprender a crear una aplicación usando dart y flutter
- Aprender a gestionar los estados una aplicación
- Aprender a usar una API que incluye claves de acceso

Recursos

- API para la conversión de divisas creada por los profesores: <https://github.com/nbarreira/fcs-stub>
- API para realizar las conversiones: <https://fcsapi.com/>

- Tutorial de app sencilla en Flutter:
https://www.youtube.com/watch?v=8sAyPDLorek&ab_channel=Flutter
- Tutoriales de la página de Flutter sobre diferentes funcionalidades:
<https://docs.flutter.dev/cookbook>
- "Curso"/ Lista de tutoriales de Flutter para principiantes:
https://www.youtube.com/watch?v=1ukSR1GRtMU&list=PL4cUxeGkcC9jLYyp2Aoh6hcWuxFDX6PBJ&ab_channel=NetNinja

Tercera entrega

Objetivos de aprendizaje

En esta tercera entrega el trabajo a realizar estaba enfocado en las pruebas de la interfaz, por lo tanto los objetivos de aprendizaje fueron los siguientes:

- Aprender a realizar tests de Widgets en flutter
- Aprender a realizar tests de integración en flutter

Recursos

- Introducción a los tests en flutter:
<https://docs.flutter.dev/cookbook/testing/unit/introduction>
- Tests de widgets en flutter:
<https://docs.flutter.dev/cookbook/testing/widget/introduction#:~:text=With%20a%20widget%20to%20test,a%20given%20title%20and%20message.>
- Tests de integración en flutter:
<https://docs.flutter.dev/cookbook/testing/integration/introduction>