

CREA UNA PANTALLA A PARTIR DEL DISSENY



Eduard Carreras

Desenvolupament d'Aplicacions mòbils per iOS i Android amb Flutter

Activitat d'Avaluació 1.3

INTRODUCCIÓ

En programació mòbil és molt habitual que els dissenyadors gràfics dissenyin una pantalla i els desenvolupadors hagin de replicar el Layout programàticament. Això és el que farem en aquesta activitat.

Haureu de crear una pantalla a partir del disseny que heu obtingut del dissenyador. En aquest document tindreu indicat quins widgets o llibreries heu de fer servir, però haureu de ser vosaltres qui esbrineu com fer-los servir.

Aquesta activitat té dues parts. La primera dissenyarà una pantalla principal y la segona navegarà a la pantalla de perfil

QUÈ APRENDRÀS?

- A crear Layouts complexos utilitzant l'estructura declarativa de pantalles de Flutter
- La utilització de Theme per definir l'aparença dels textos
- La utilització de diversos widgets habituals per crear Layouts com Container, Column, Row,...
- Afegir llibreries que proporcionen widgets complexos ja predefinits



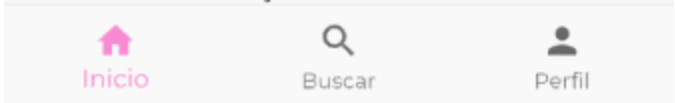
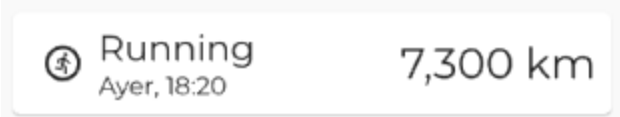

DISSENY

El dissenyador gràfic us ha fet arribar el disseny de la pantalla principal de l'app "Fitness Time". La vostra primera feina consisteix en fer una app en Flutter amb una HomePage que s'assembli el més possible a la pantalla que es mostra a la imatge.



HOME PAGE

WIDGETS UTILITZATS

AppBar	
CircleAvatar, NetworkImage	
BottomNavigationBar	
Card	
CircularPercentIndicator <i>dins la llibreria</i> percent_indicator	

OBERVACIONS

- La part principal de la pantalla fa servir els widgets **Container**, **Column** i **Row** per definir la posició de cadascun dels elements de pantalla
- Per tal de evitar que els elements se surtin de la pantalla, es fa servir el widget [SingleChildScrollView](#) a dalt de tot de l'arbre de widgets dins el body del widget Scaffold:

```

), // BottomNavigationBar
body: SingleChildScrollView(
  child: Center(
    child: Column(

```

- Els textos fan servir els estils ja definits en el **Theme** per defecte, d'aquesta manera. Els estils de cada text s'indica a l'apartat Textos i estils

```

Text("Hola Diana,",
  style: Theme.of(context).textTheme.headline4),

```

- Per evitar que els widgets dins una columna quedin massa atapaïts, fem servir el widget [SizedBox](#)
- Per fer que els elements d'una Row ocupin tot el espai disponible, usarem el widget [Spacer](#) per omplir.
- Els colors que seleccionem els hem d'agafar del **Theme** que definim a la app. Per fer això farem servir **colorScheme** dins de la definició del **ThemeData** en el widget **MaterialApp** que tenim al fitxer *main.dart*. Aquí definirem els colors de la paleta proporcionada com **primary**, **secondary** y **tertiary**.

```

@override
Widget build(BuildContext context) {
  return MaterialApp(
    title: 'Fitness Time',
    theme: ThemeData(
      colorScheme: Theme.of(context).colorScheme.copyWith(

```

RECURSOS UTILITZATS

Imatge de perfil	https://randomuser.me/api/portraits/women/44.jpg
Paleta de colors	https://coolors.co/edf67d-f896d8-ca7df9-724cf9-564592
Icones	Icons.menu, Icons.run_circle_outlined
Font	Montserrat, dins el paquet google_fonts

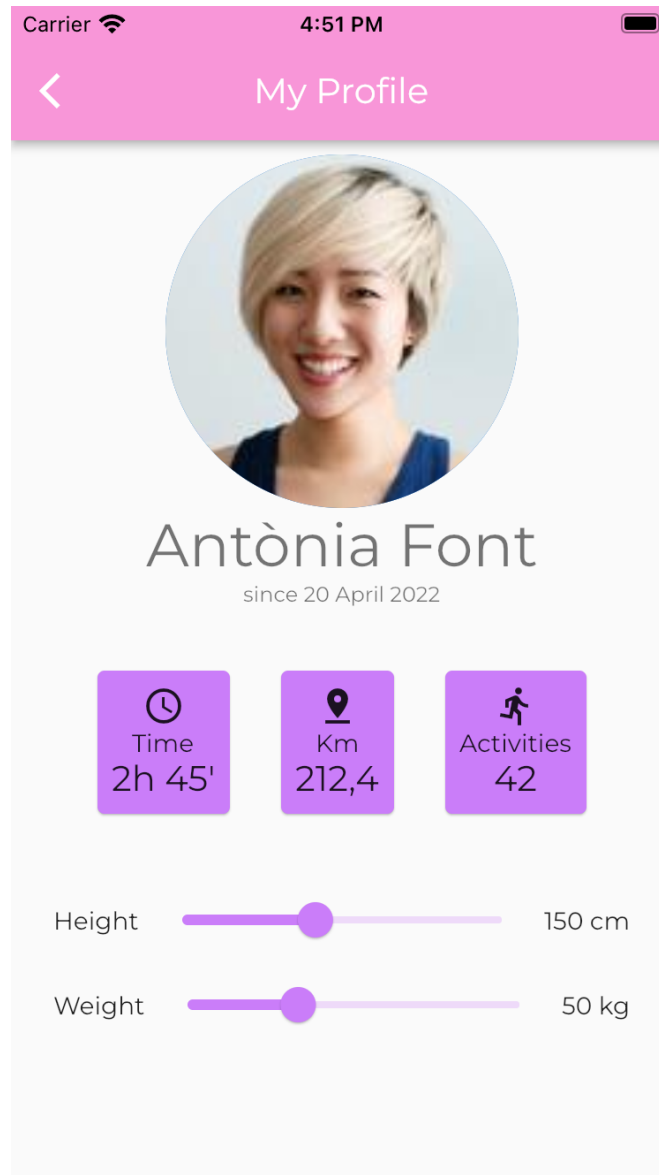
TEXTOS I ESTILS

Hola, Diana	headlineMedium
Come 5 veces al día y permanece hidratada durante el día	bodyMedium
Más detalles	titleSmall ¹
Últimas actividades	titleSmall
Running	titleLarge
Ayer, 18:20	-sin estilo-
7,300 km	headlineSmall

¹ Hauràs de canviar el color a Colors.blue

PROFILE PAGE

Al clicar en la icona superior, hauriem d'entrar en la següent pantalla de perfil d'usuari. Amb el que heu après fent la primera pantalla i buscant els recursos que necessiteu, intenteu fer-la el més semblant possible a aquesta:



La transició d'una pantalla a l'altra farà servir el widget **Hero** per tal de fer la transició de la imatge de perfil d'una pantalla a l'altra.