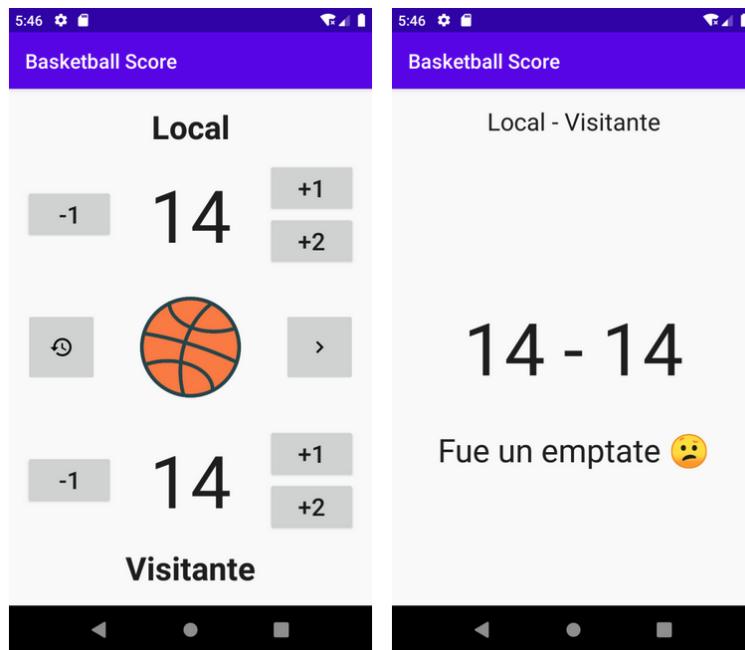


	<b>I.E.S Segundo de Chomón</b>			
	<b>PMDM</b>	<b>2º D.A.M</b>		
Evaluación: 2ª	Grupo:	<b>Practica 08</b>		
Fecha: 24 Enero 2024	Fecha de Entrega tope: 28 Enero 2024			

## 1. PRACTICA 9 – BASKET SCORE CON GESTOR DE ESTADOS PROVIDER

El siguiente reto consiste en crear el marcador de baloncesto en luna App Flutter.



El objetivo es conseguir exactamente el mismo marcador de baloncesto integrado en nuestra App, pero, en este caso, en lugar de usar dos pantallas, vamos a usar un BottomNavigation para poder intercambiar entre las dos pantallas. Este BottomNavigation tendrá dos opciones, una marcador, y la otra resultado.

Puedes mantener el botón central a la derecha en el que cambiarías también de Tab, en nuestro caso.

Para mantener los valores del equipo local y del visitante, indistintamente de que cambiemos de pantalla o sigamos usando otras vistas de nuestra aplicación, deberás usar el gestor de estado Provider.

Las dos vistas que se piden deberán ser Stateless Widgets.

## **2. PUNTUACIÓN DE LA PRÁCTICA SOBRE EL TOTAL**

Esta práctica tendrá un peso de 25 puntos sobre el total de prácticas realizadas en la 2<sup>a</sup> evaluación.

## **3. ENTREGA DE LA PRACTICA**

La entrega será en Google Classroom y tendrás de tiempo hasta el Domingo 16 de Diciembre a las 23:30.

## **4. MODO DE ENTREGA**

GitHub ClassRoom: <https://classroom.github.com/a/90OoEEqR>