

## Tarea entregable 1:

Se os va a facilitar una imagen la cual tendréis que realizar el layout correspondiente en Flutter. Para realizarla tendréis que utilizar los contenidos que hemos desarrollado en clase. El proyecto Flutter será fiel reflejo a la imagen facilitada, aunque no podrán ser capturas de pantalla. Es decir, tengo que copiar el layout pero las imágenes las elegís ustedes y serán distintas.

El proyecto tendrá que incluir lo siguiente:

- El proyecto tendrá una pantalla inicial de presentación, con acceso a la imagen que se os facilita, y otra de finalización (pueden ser los créditos de la app) y un drawer navegable.
- Imágenes propias o descargadas de Internet que se dispondrá de la misma forma que la de la imagen que tenéis que clonar.
- Cada proyecto tendrá que incluir, al menos, dos tipografías personalizadas importadas en el proyecto.
- Tendrá que incluir dos de los tres elementos que aquí se detallan:
  - Lista larga en forma de columnas
  - Lista larga en forma de filas
  - Cuadrícula de elementos
- Aunque no sea parte de la imagen, tendrá un drawer personalizado y un AppBar con elementos apropiados.

El desarrollo del código será importante lo siguiente:

- Cada pantalla debe de estar en una clase y colocarse en un fichero aparte.
- Deben de utilizarse los Widgets vistos en clase y otros si esto es necesario.
- El código tendrá que estar bien estructurado y con lógica de programación.
- Se tendrá que incluir una documentación de uso de la aplicación. No tiene que ser muy extensa, pero así os acostumbráis para el proyecto fin de ciclo.
- Incluirá comentarios de cómo funciona cada clase

Criterios de corrección:

La práctica estará suspensa si:

- No se entrega en la fecha estipulada, no cumple con los criterios anteriores o no funciona
- No incluye documentación
- La elección de colores, fuentes, etc. No es adecuada
- No separa las distintas partes del código en clases
- Tiene errores en la lógica de programación
- No incluye comentarios

Si está aprobada, la nota se calculará de la siguiente forma:

50% Lógica de programación aplicada

10% Aspecto visual y diseño de la aplicación

20% documentación adjuntada

20% Investigación de nuevos elementos del programa (Cosas extras añadidas: animaciones, efectos, alguna funcionalidad nueva)

En el caso de entregar tarde la práctica, la nota máxima será de un 6.