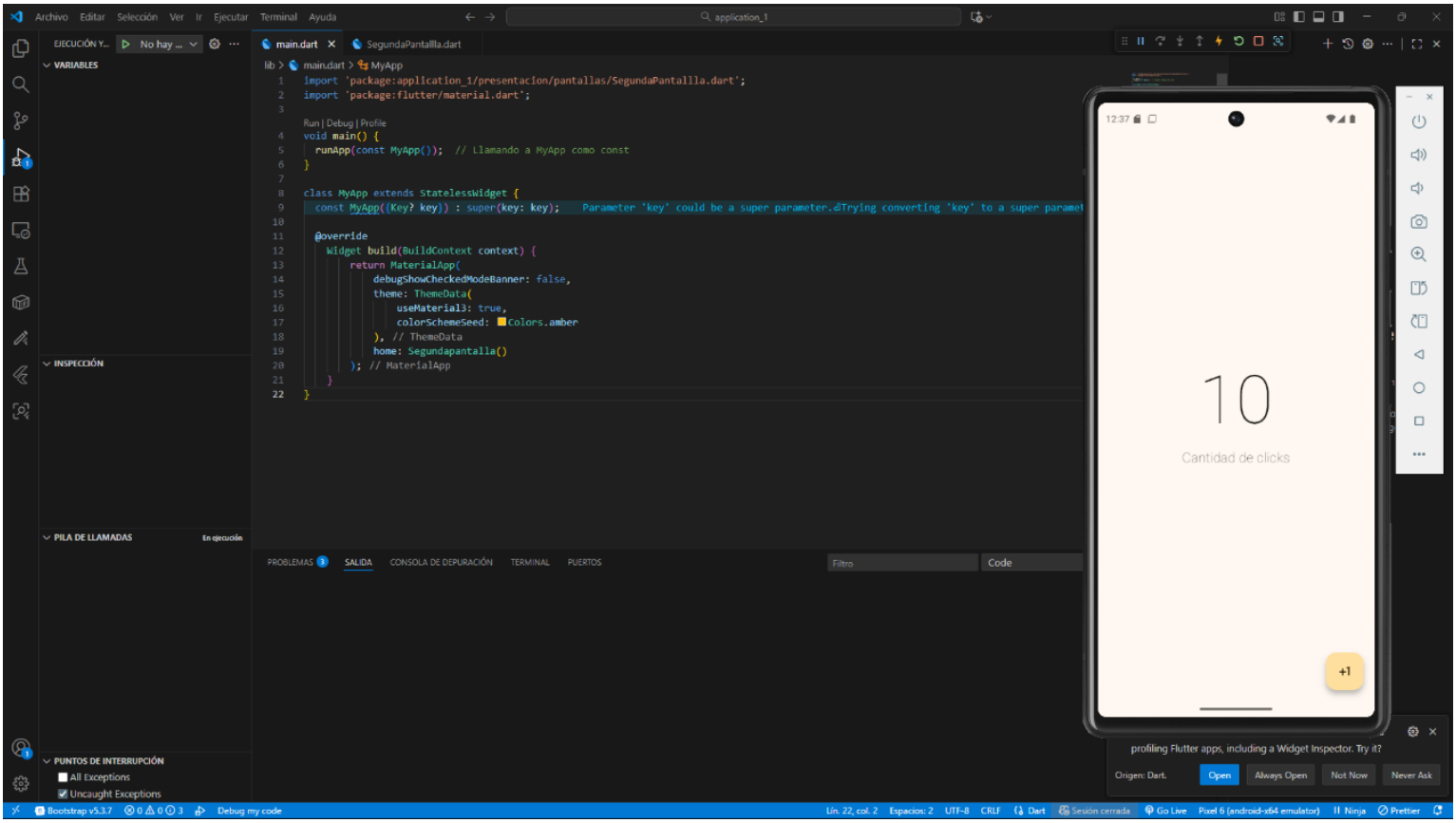
CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | APPBAR , THEME (video 41)

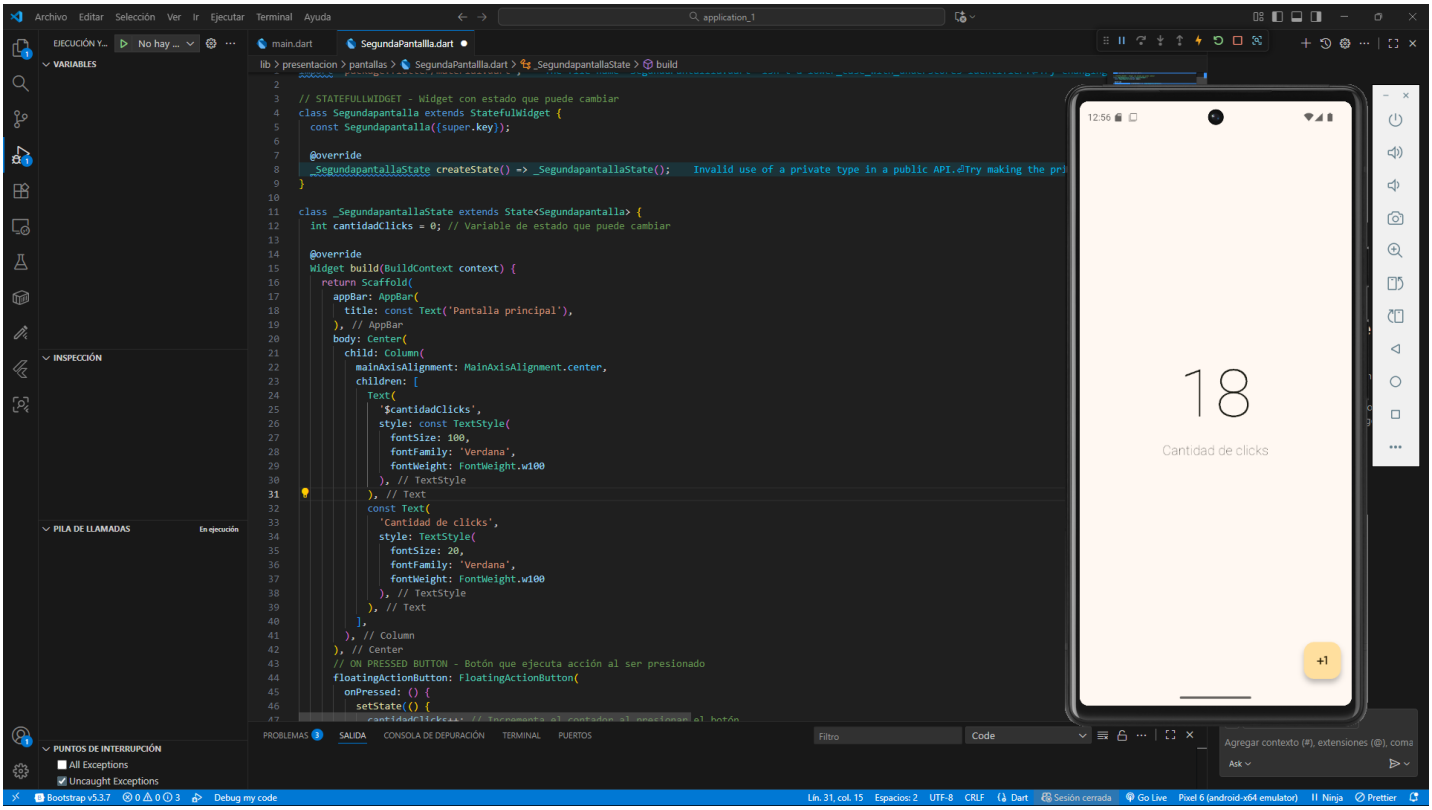
En este video simplemente se implementaron temas, en los cuales se aplicaron estilos y colores en la app.



CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | STATEFULLWIDGET, ON PRESSED BUTTON (video 42)

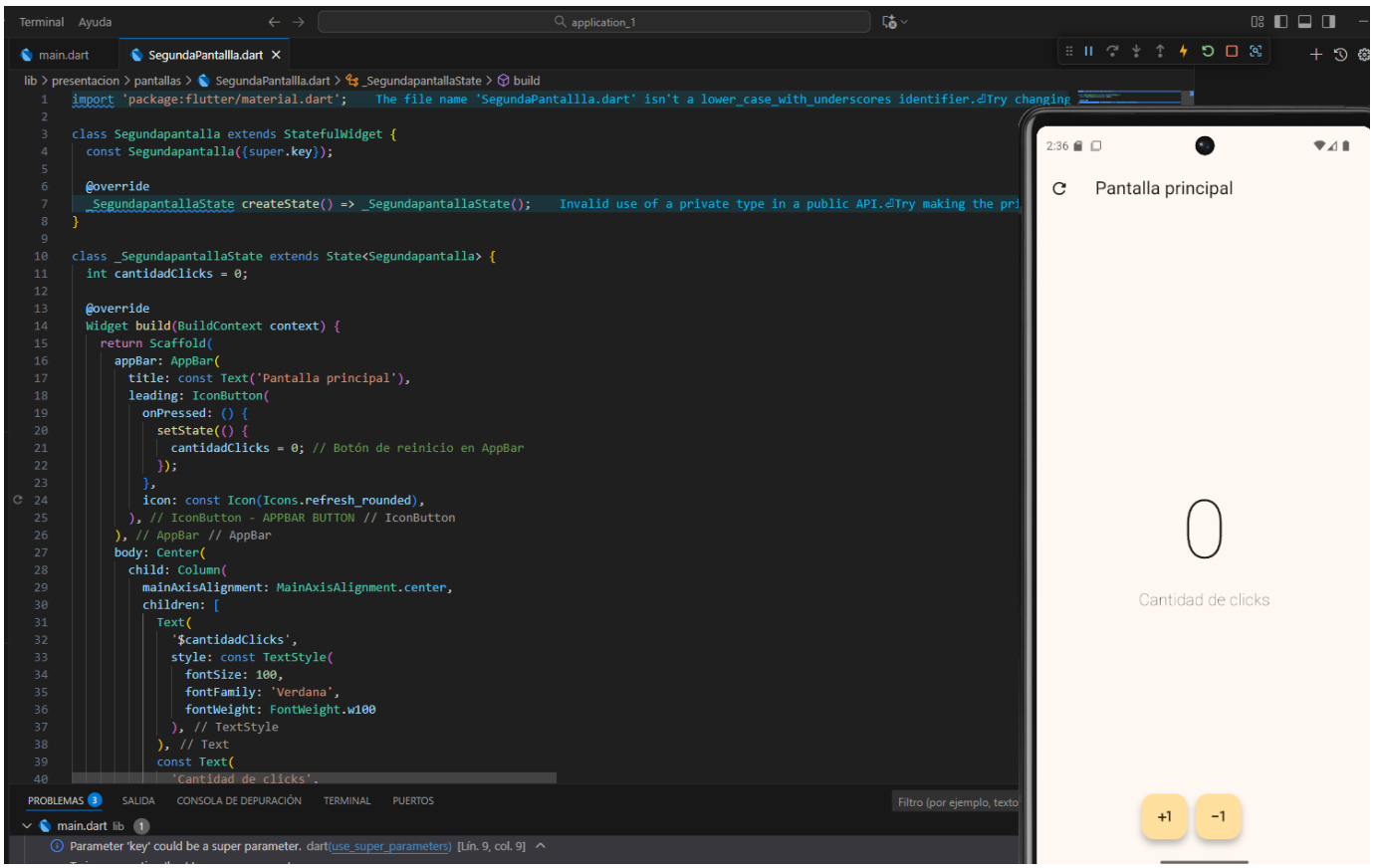
Lo que se implementó en este video fue:

1. **StatefulWidget**: Permite que la pantalla cambie (el número puede aumentar).
2. **cantidadClicks**: Variable que guarda el número del contador.
3. **onPressed**: Detecta cuando se toca el botón.
4. **setState**: Actualiza la pantalla con el nuevo número.



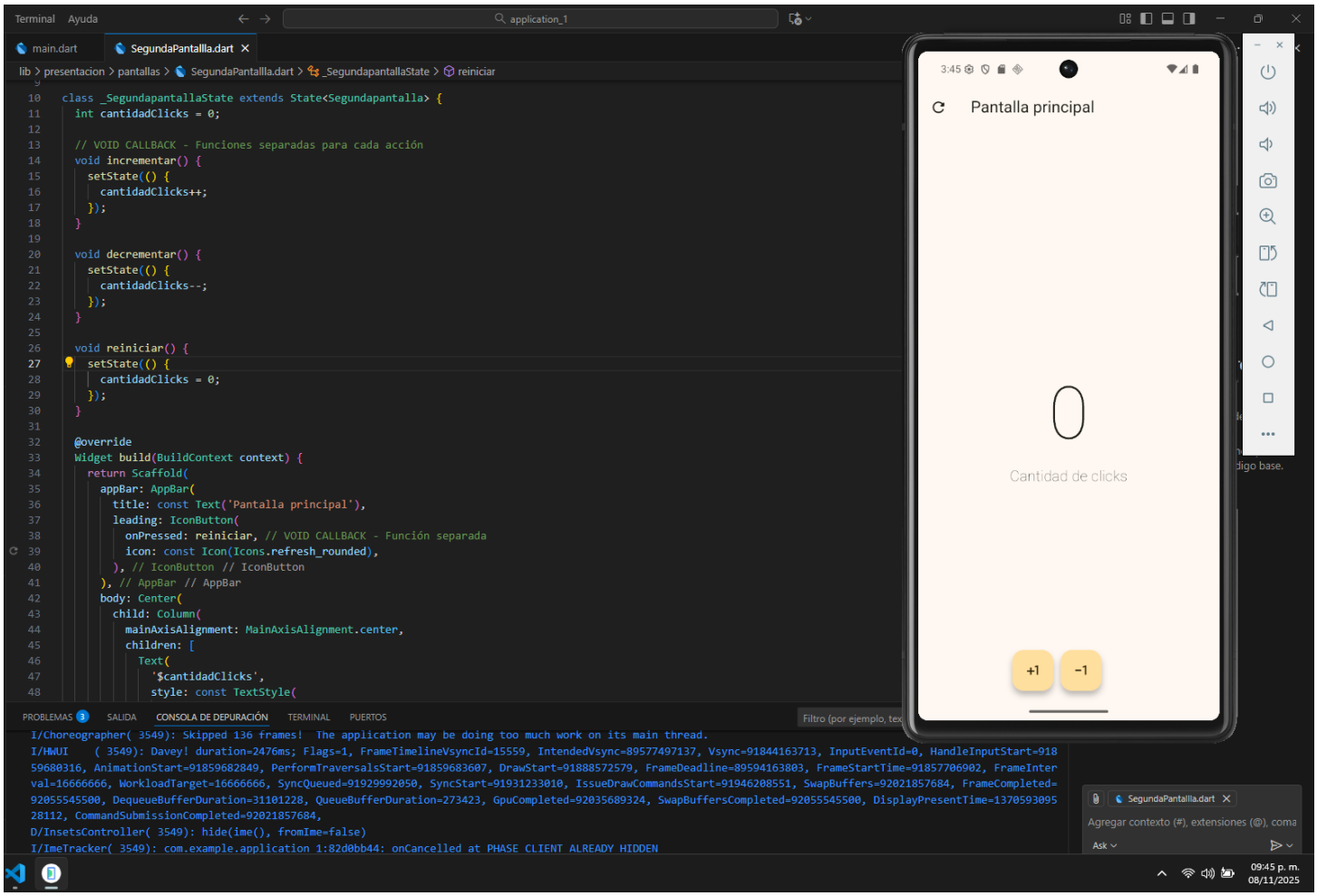
CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | APPBAR BUTTONS, ROW WIDGET (video 43)

Se modificó la aplicación para agregar tres botones de control: un botón de reinicio en la AppBar que restablece el contador a cero, y dos botones flotantes organizados en fila (usando Row Widget) que permiten incrementar y decrementar el contador. Ahora los usuarios pueden aumentar, disminuir y reiniciar el número fácilmente, mejorando la interactividad de la interfaz.



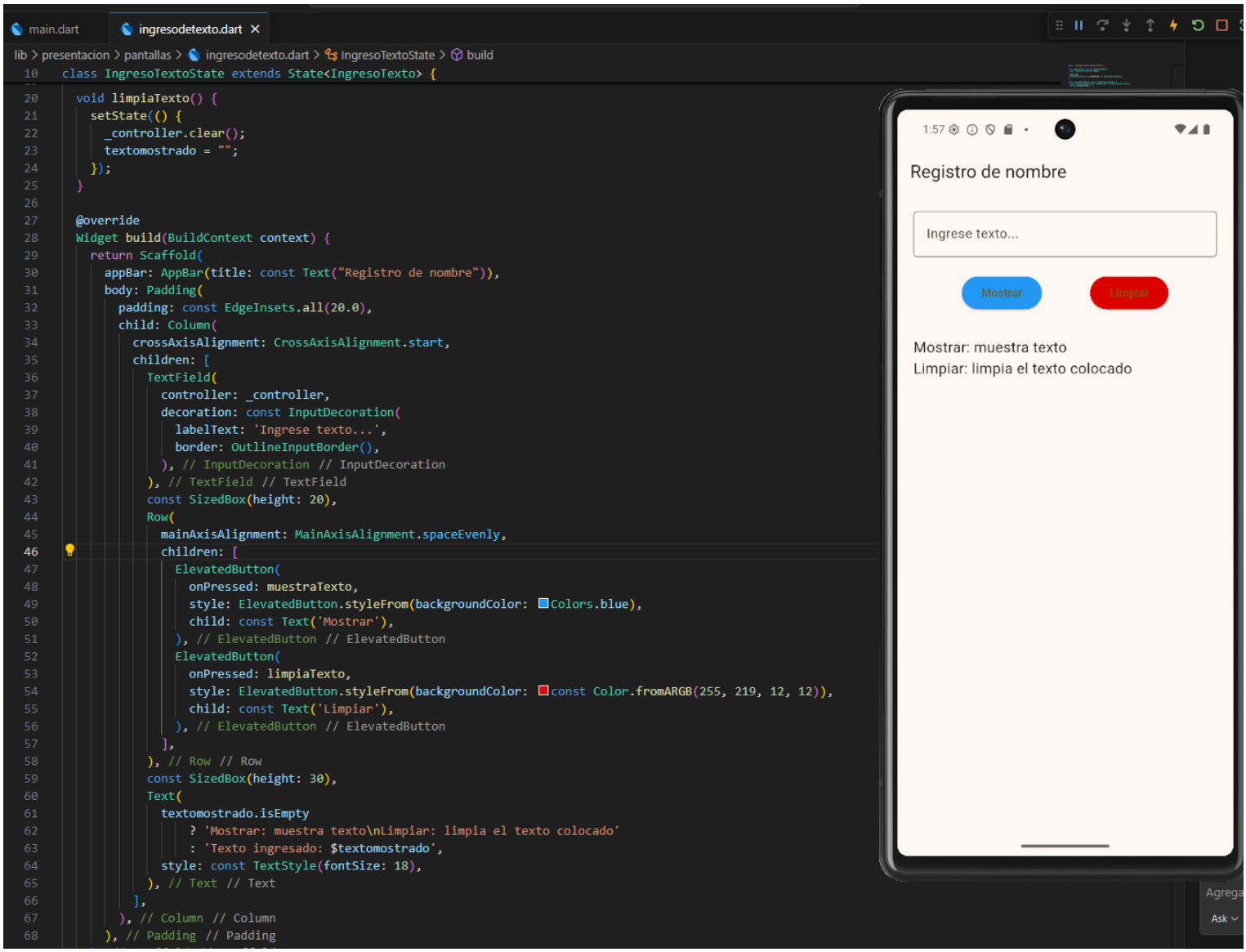
CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | VOID CALLBACK (video 44)

Se implementaron funciones void callback separadas para cada acción del contador: incrementar(), decrementar () y reiniciar(), reemplazando el código directo en los botones. Esto organiza mejor la lógica de la aplicación, haciendo que las acciones queden independientes de la interfaz gráfica y permitiendo un código más limpio, mantenible y fácil de modificar.



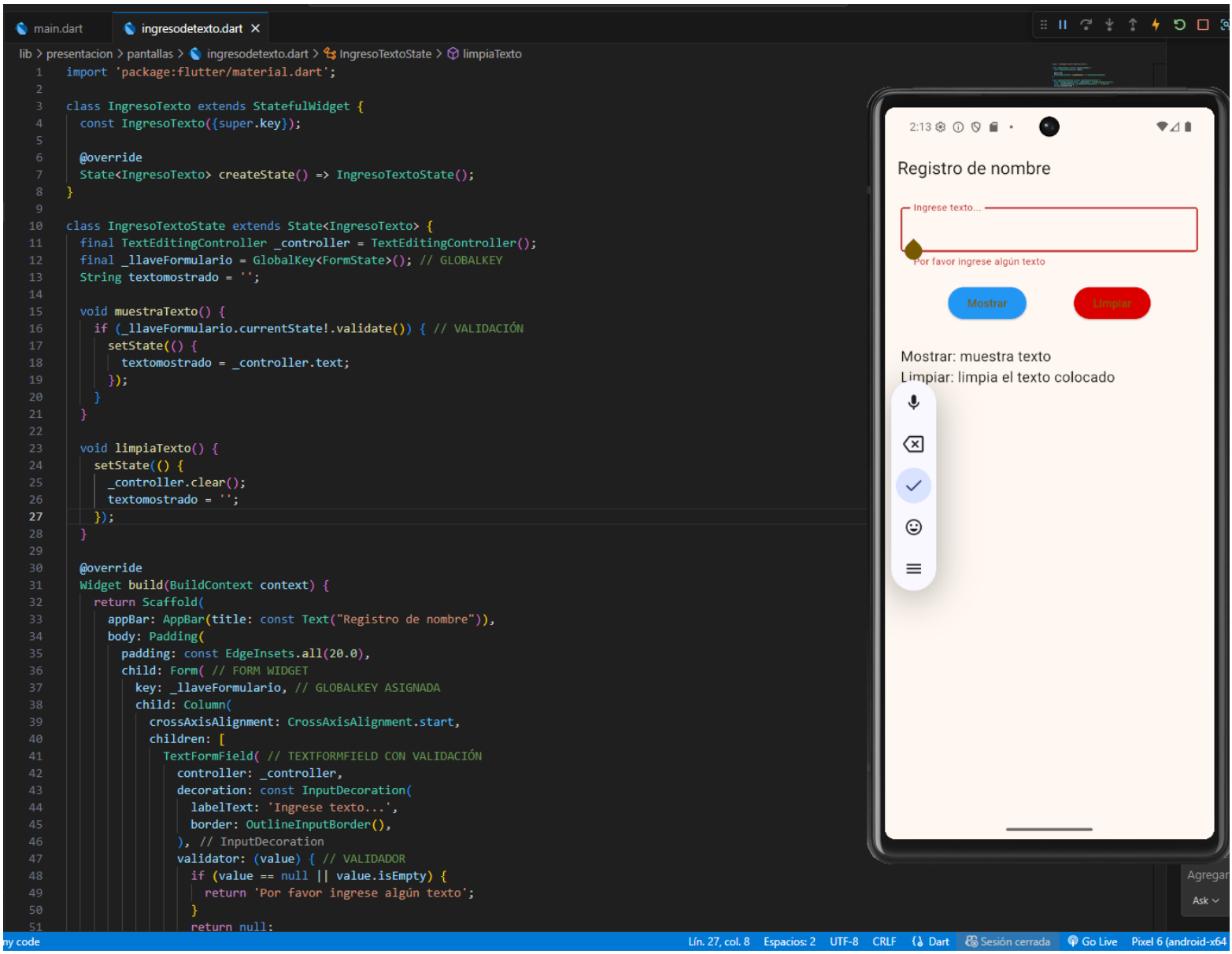
CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | TEXTFIELD (video 45)

Se implementó un TextField que permite a los usuarios ingresar texto, complementado con dos botones: "Mostrar" (azul) que toma el texto del TextField y lo muestra en pantalla, y "Limpiar" (rojo) que borra tanto el contenido del TextField como el texto mostrado, utilizando un TextEditingController para gestionar el input y setState para actualizar la interfaz dinámicamente.



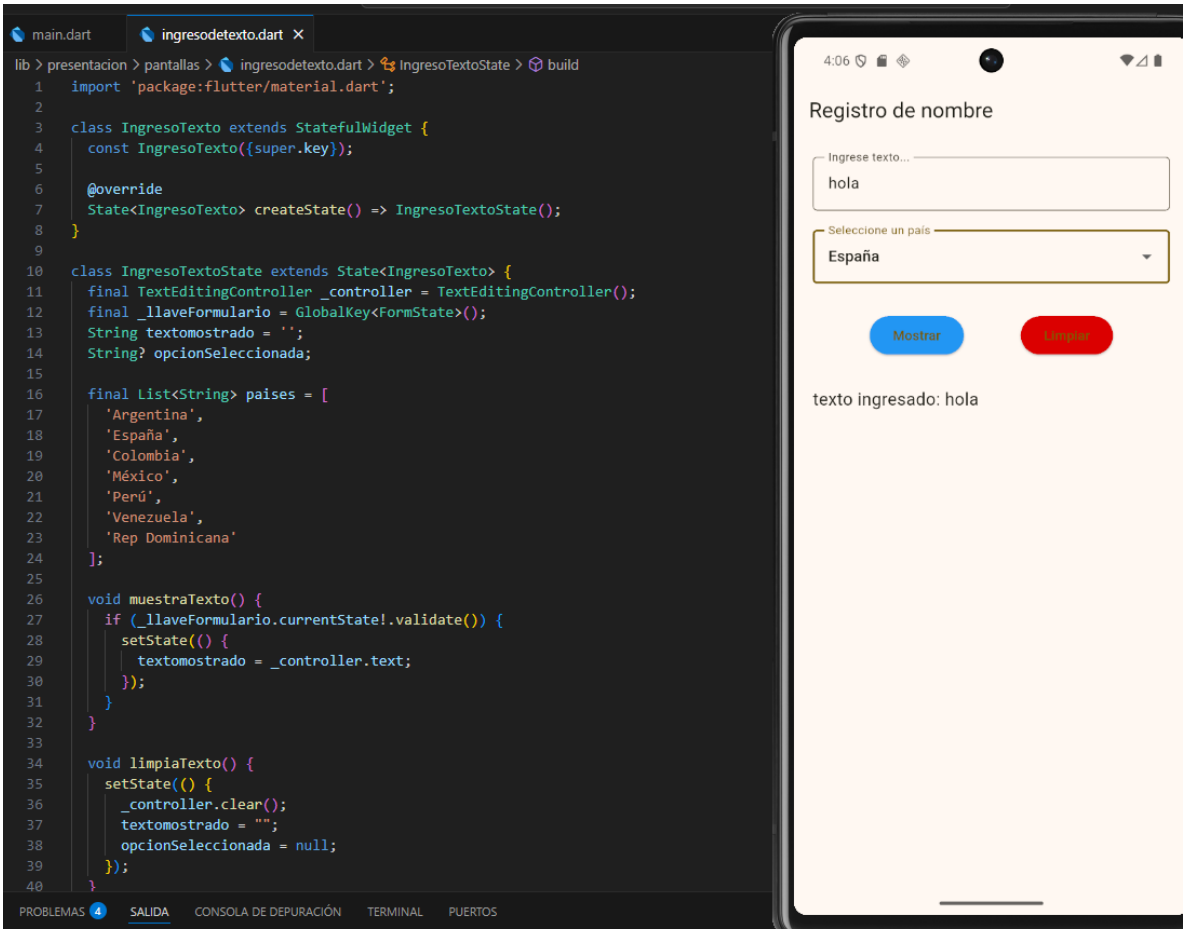
CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | VALIDACIONES - GLOBALKEY-TEXTFORMFIELD (video 46)

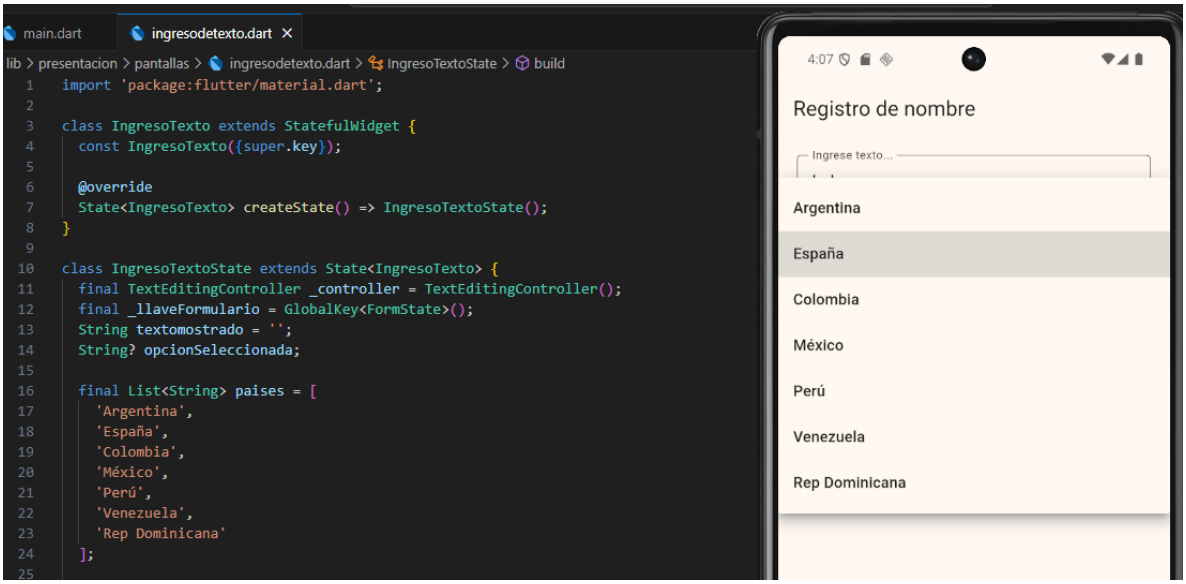
Ahora se implementó un sistema de validaciones usando GlobalKey y TextFormField, donde se agregó un validador que verifica si el campo de texto está vacío, mostrando el mensaje "Por favor ingrese algún texto" cuando no se ingresa datos, y se encapsuló el formulario dentro de un widget Form con una llave global para gestionar el estado de validación antes de permitir mostrar el texto ingresado.



CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | DROPDOWN (video 47)

Lo que se realizó ahora es que se implementó un DropdownButtonFormField para permitir al usuario seleccionar un país de una lista desplegable de opciones predefinidas, utilizando un menú que muestra países latinoamericanos y almacena la selección en una variable para su posterior uso o validación en el formulario.





CURSO DE FLUTTER-DART DESDE CERO | WIDGET SWITCH (video 48)

En este ultimo lo que se realizo fue implementar un widget switch que permite al usuario activar o desactivar el estado de "usuario activo" mediante un interruptor visual, el cual actualiza dinámicamente la interfaz para mostrar el estado seleccionado (Activo/Inactivo) junto con el texto ingresado y el país elegido en el formulario completo.