

## Taller: Creación de una Interfaz Básica en Flutter

### Objetivo del Taller

El estudiante diseñará una aplicación móvil en Flutter que contenga una pantalla principal (HomeScreen) con los siguientes elementos:

- Un **AppBar** con título.
- Un **Drawer (menú lateral)** con secciones básicas.
- Un **cuerpo (body)** organizado con Column y Row, que contenga distintos contenedores de colores simulando la estructura de una aplicación real.

El propósito de este taller es **aprender a manejar widgets básicos de Flutter** como Scaffold, AppBar, Drawer, Container, Row, Column y Expanded.

### Instrucciones

1. **Crea un nuevo proyecto en Flutter** y nómbralo taller\_elementos\_basicos.
2. **En el archivo main.dart:**
  - Configura el runApp con la clase principal MainApp.
  - Dentro de MainApp, utiliza MaterialApp como widget raíz.
3. **Crea una pantalla principal (HomeScreen)** que extienda de StatefulWidget.
4. **Agrega un Scaffold** con los siguientes elementos:
  - **AppBar:**
    - Color de fondo: Colors.pink.
    - Título en texto blanco: "Elementos básicos".
  - **Drawer (Menú lateral):**
    - En la parte superior, un Container simulando una imagen de usuario.

- En la parte inferior, tres opciones de menú: **Inicio, Perfil, Ajustes** (cada uno en un Container).
- **Body:**
  - Un Column con dos partes:
    1. **Parte superior:**
      - Container de 200px de alto.
      - Dentro, un Row con tres elementos:
        - Un Container amarillo de 50px.
        - Un Expanded rojo que ocupe el espacio restante.
        - Un Container azul de 50px.
    2. **Parte inferior:**
      - Un Expanded con fondo **cyan** y un texto blanco al centro que diga "contenido".

Nota: el ejercicio debería de verse así en el emulador

2:33



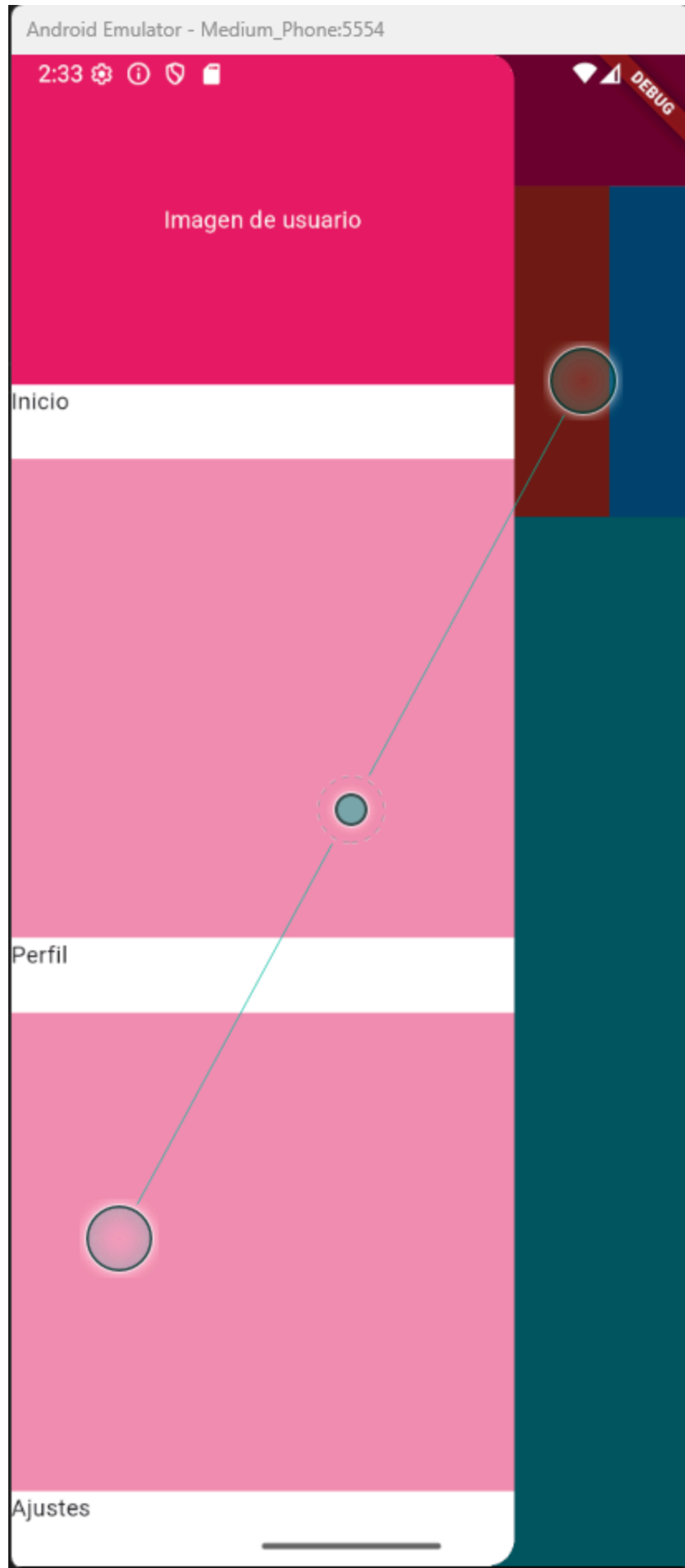
DEBUG

Imagen de usuario

Inicio

Perfil

Ajustes





## Elementos basicos

