

Universidad de Granada

FACULTAD DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

# PRACTICA 2: DISEÑO ADAPTATIVO EN FLUTTER



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

*DS: Grupo 1.7*

Emanuel Giraldo Herrera  
Thomas Lang  
Timur Sorokin  
Alejandro Iborra Morán

(2023-2024)

# Contents

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>2</b>
1.1	Análisis del problema . . . . .	2
1.2	Ingeniería inversa . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>3</b>
2.1	Problemas encontrados . . . . .	3
2.2	Widgets utilizados . . . . .	3
2.3	Mejoras . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Ejecución</b>	<b>4</b>

# 1 Introducción

## 1.1 Análisis del problema

## 1.2 Ingeniería inversa

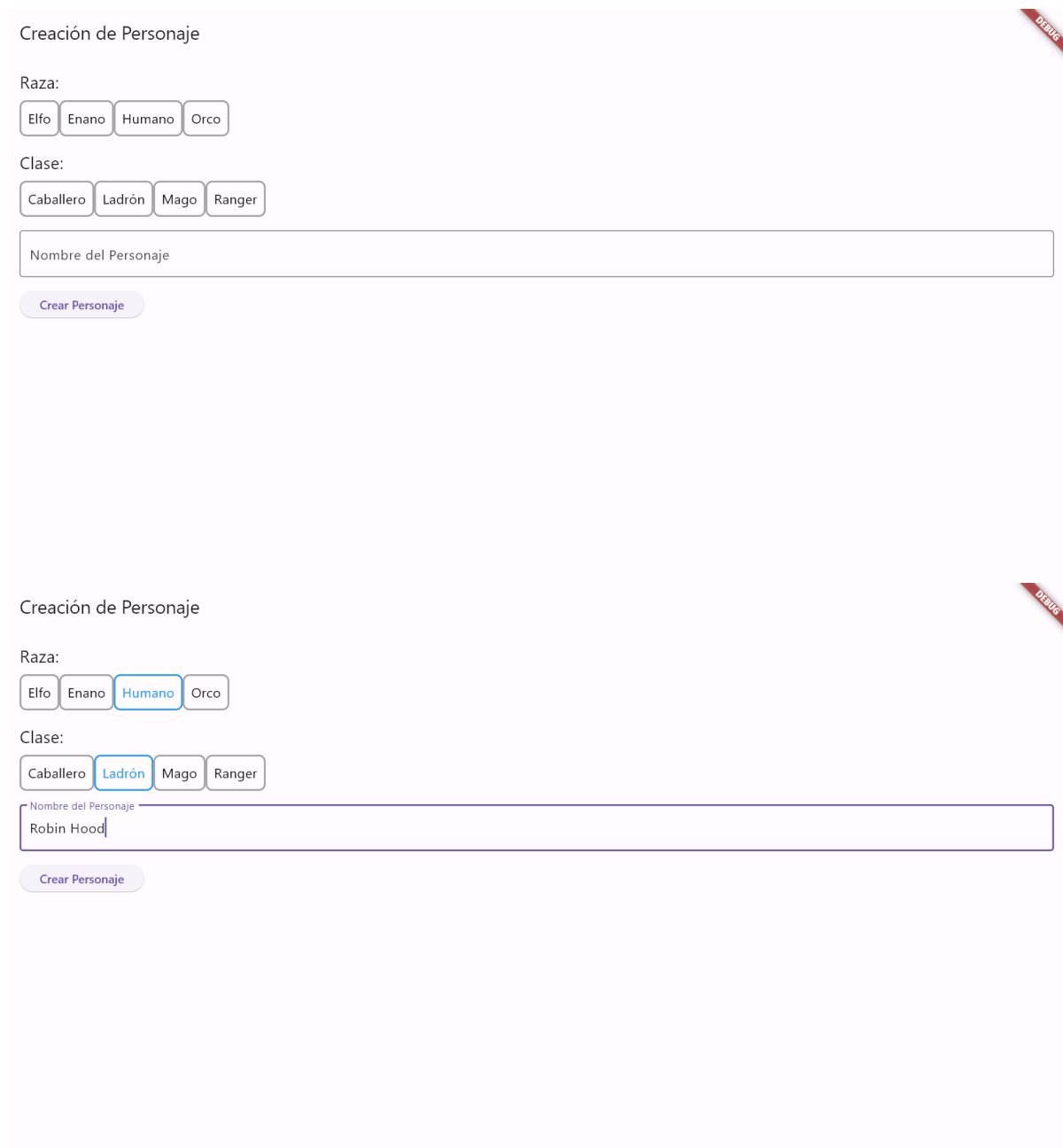
## **2 Desarrollo**

### **2.1 Problemas encontrados**

### **2.2 Widgets utilizados**

### **2.3 Mejoras**

### 3 Ejecución



Creación de Personaje

Raza:

Elfo Enano Humano Orco

Clase:

Caballero Ladrón Mago Ranger

Nombre del Personaje

Crear Personaje

Creación de Personaje

Raza:

Elfo Enano Humano Orco

Clase:

Caballero Ladrón Mago Ranger

Nombre del Personaje

Robin Hood

Crear Personaje

Figure 1: Pantalla de selección de personaje

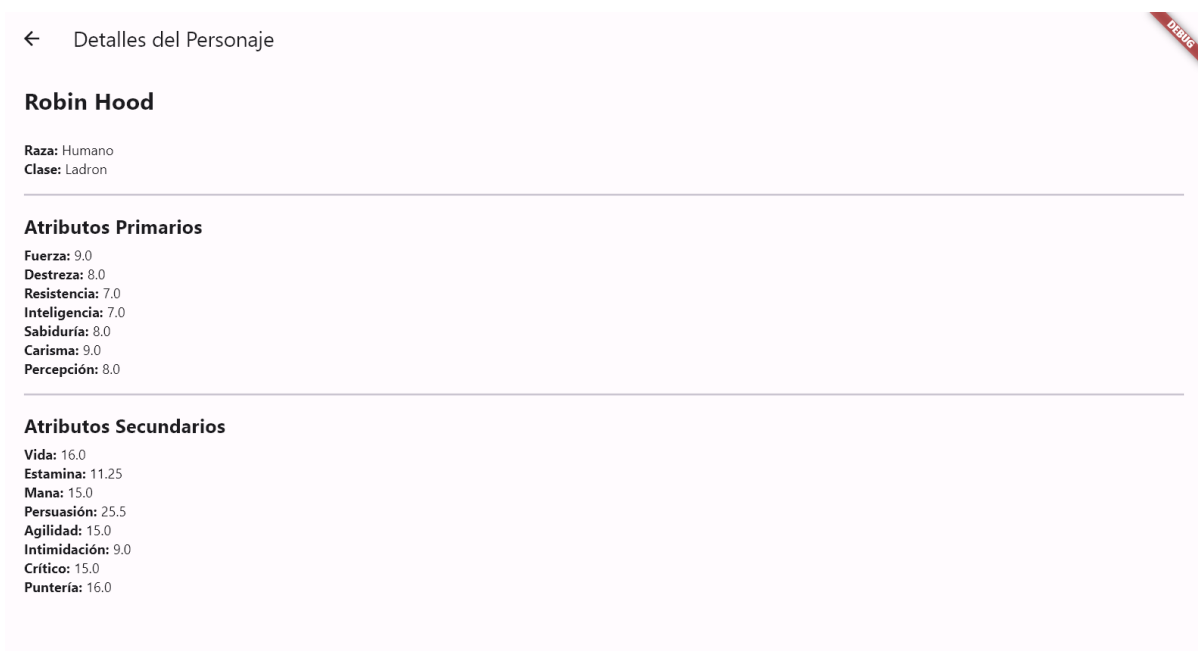


Figure 2: Pantalla de detalle del personaje