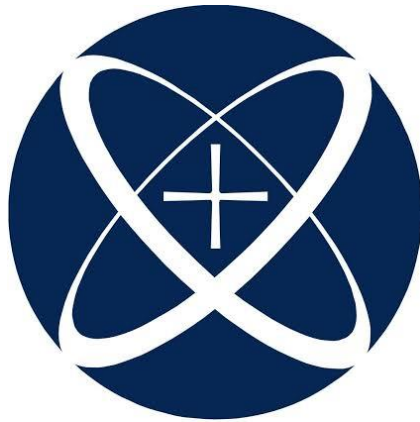


Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.



ITESO

Universidad Jesuita
de Guadalajara

Tarea 1

Materia	Programacion de Dispositivos Moviles
Profesor	CAMACHO GIL, FRANCISCO JAVIER
Fecha	27/08/2021
Autor(es)	CANAVATI ALATORRE, JORGE IVAN

Introducción

Realizar la programación de “app-iteso” como descrito en la figura 1.



Figura 1. Muckup de la aplicacion

Esta debe contar con los siguientes aspectos.:

- Agregar otro icono de dislike que al presionarlo cambia el contador de likes en -1.
- Debe haber un texto que actualice el número de likes al presionar el botón de like o dislike.
- Al hacer clic en los botones de llamar, correo o ruta mostrará un snackbar correspondiente y el botón debe cambiar de color en cada clic (entre azul y negro).

Desarrollo

Para el desarrollo de esta aplicación hice uso del código que iniciamos en clase para generar todo el esqueleto base de la aplicación a través de filas, columnas, contenedores iconos y botones.

Para poder hacer que esta app tuviera sus requerimientos dinámicos tuve que cambiar el archivo de tipo “*Stateless*” a “*Statefull*” ya que la anterior no nos permite modificar nuestros widgets ya que los considera estáticos.

Una vez que modificamos nuestro widget para ser statefull (Se hizo wrap del Scaffold en una Material app) pudimos generar los cambios para que este fuera dinámico.

Se agrego una bandera para conocer el estado de los iconos de botones para que estos cambien de color al ser presionados.

En el caso del contador de likes se hicieron 2 funciones, una para restar y una para sumar al contador. Estas funciones simplemente sumaban o restaban una variable contadora, la cual posteriormente fue puesta en un Text para que este se imprima y muestre como es que va cambiando con cada botón. [1]

Para evitar el overflow simplemente justificamos el texto y lo alineamos en su main y cross section.

Link Git

<https://github.com/ivcanavati/Progra-Moviles-ie707634.git>

Link Video

https://drive.google.com/file/d/189Y8Q49Tw6CUyktNwr_xhMI9FIRHIEUh/view?usp=sharing

Conclusiones

El desarrollo de esta tarea me ayudo a poder comenzar a realizar mis primeras apps ya que nunca había hecho una ni usado el lenguaje dart. Esto me ayudo mucho a tener un panorama de como es que estas están programadas.

Observaciones

Me costó mucho trabajo el poder alinear las cosas ya que trabajo con el emulador de Chrome y parece tener ciertos bugs en la alineación y en las imágenes causándome un overflow que no se muestra en los dispositivos.

Referencias

[1] admin, «Change Text Widget Text Dynamically on Button Click in Flutter Dart,» 1 Noviembre 2019. [En línea]. Available: <https://flutter-examples.com/change-text-widget-text-dynamically/>. [Último acceso: 27 Agosto 2021].

Criterio de evaluación ponderado.

Criterio	Puntos totales	Puntos obtenidos	Observaciones
Cada que se hace clic en un botón de llamar, correo o ruta el boton queda cambiado de color (cambia entre indigo y negro)	30	30	
Se actualiza el contador de likes ya sea sumando o restando al hacer clic en el respectivo botón	25	25	
Se muestra snack bar al presionar los botones de correo, llamada, o ruta	25	25	
Link a repositorio de git	10	10	
Link a Video de app funcionando	10	10	
Extras: No hay overflow de píxeles y se explica en el reporte cómo se logra evitar los overflow de píxeles	3	2	El overflow no se marca en los dispositivos pero si en el emulador de chrome