

# Encarando el Milestone 3

Estamos entrando en la recta final de las prácticas, y esta semana empezamos el Milestone 3 de la asignatura. Para ello, os dejamos aquí una pequeña guía para iniciar correctamente esta parte de las prácticas:

El Milestone 3 está enfocado a realizar una **interfaz gráfica** para la App que hemos estado desarrollando. Hasta ahora nuestro desarrollo ha estado centrado en realizar el kernel de nuestra aplicación. A partir de este momento empezamos el desarrollo de la interfaz, la cual deberemos conectar con el kernel que hemos desarrollado.

Cómo ya sabréis, la interfaz la vamos a desarrollar con Flutter (<https://flutter.dev/>), un entorno de desarrollo que nos permite desarrollar con agilidad una aplicación multiplataforma. Por lo tanto, os recomendamos que os miréis las transparencias de la semana 9-11 de dic. que hay colgadas en el CV.

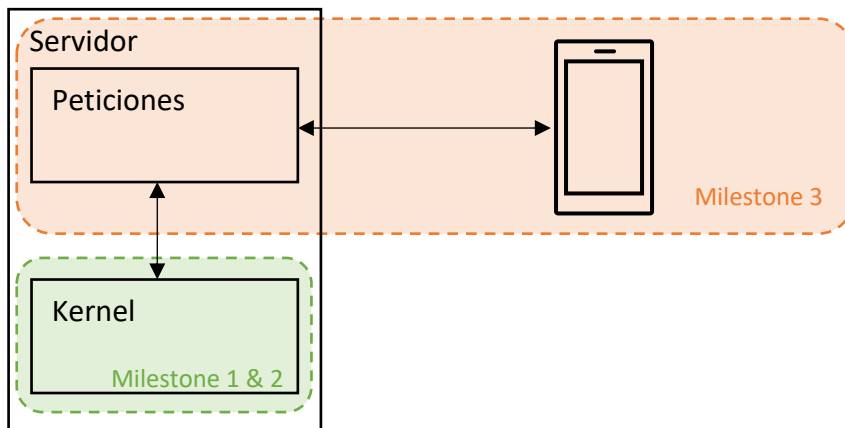
El milestone consta de 4 sesiones. La planificación contempla trabajar durante el sketchboard durante las sesiones 8 y 9, y en la codificación en las últimas 2 sesiones. Pero os recomendamos lo siguiente:

1. **Para realizar el sketchboard NO es necesario ningún software.** Os recomendamos que lo hagáis en **papel y lápiz**. Se trata de hacer un borrador de nuestra interfaz gráfica. Por lo tanto, dibujar con lápiz es el método más eficaz para conseguir realizar borradores rápidamente.  
*\*Debido a las circunstancias de este año, el día de las sesiones (y en la entrega), deberéis digitalizar vuestros sketches para poder mostrárselos por pantalla al profesor de prácticas.*
2. Mientras estáis desarrollando el sketchboard, **OS RECOMENDAMOS** que hagáis el siguiente **CodeLab** en paralelo:

[https://diseny-de-software.github.io/web\\_codelab\\_timetracker](https://diseny-de-software.github.io/web_codelab_timetracker)

Este os permitirá aprender el manejo de Flutter y, además, al finalizar el CodeLab tendréis la base para poder empezar a trabajar en el milestone 3.

A continuación, tenéis un esquema de como debe ser vuestra aplicación. Tenéis que montar un servidor que recibirá las peticiones de la App instalada en el dispositivo móvil, y se conectará a vuestro kernel (desarrollado durante el milestone 1 y 2) para procesar la petición y devolver el resultado. Si hacéis el CodeLab, terminaréis teniendo este esquema desarrollado.



Como siempre, os recomendamos que asistáis a las sesiones de prácticas (solicitando franja horaria previamente) para resolver vuestras dudas y tener *feedback* de vuestro profesor de prácticas.