



## INGENIERÍA DE SOFTWARE

### PROGRAMACIÓN EN DISPOSITIVOS MÓVILES

PROFESOR: JORGE ALBERTO HERNÁNDEZ  
TAPIA

ALUMNO: LUIS ARTURO ORTIZ SUAREZ

MATRICULA: 18100172

AI2.USO DE BOTONES

22/05/2022

## Contenido

INTRODUCCIÓN.....	2
DESARROLLO .....	2
VISTA .....	2
CÓDIGO .....	3
CONCLUSIÓN.....	4

## INTRODUCCIÓN

Para esta actividad, se realizará una aplicación utilizando Dart y flutter, la cual consiste en realizar la pantalla principal con 3 botones de diferentes colores, será a modo introductorio para ir comprendiendo el funcionamiento del lenguaje y la estructura que este maneja.

Es importante mencionar que flutter es el framework y dar es el lenguaje de programación, ambos utilizados para el desarrollo de aplicaciones móviles, aunque se puede utilizar también para desarrollo web y desktop (ambos en diferentes fases de pruebas).

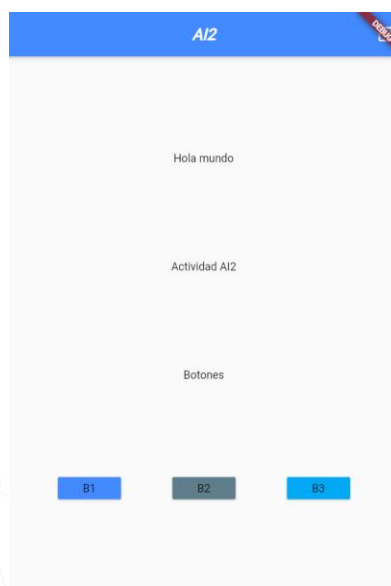
## DESARROLLO

Se solicita realizar una aplicación la cual cuente con 3 botones de diferentes colores en la parte inferior de la pantalla.

Por el momento cabe aclarar que la visualización y pruebas realizadas para esta actividad, se utilizó el navegador Edge, minimizando el tamaño de la ventana para asemejar el tamaño de una pantalla de dispositivo móvil.

### VISTA

A continuación, se muestra en la imagen, el resultado final del desarrollo.



## CÓDIGO

```
import 'package:flutter/material.dart';

//funcion principal
void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({Key? key}) : super(key: key);

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return new MaterialApp(
      home: new HomePage(),
    );
  }
}

class HomePage extends StatefulWidget {
  const HomePage({Key? key}) : super(key: key);

  @override
  State<HomePage> createState() => _HomePageState();
}

class _HomePageState extends State<HomePage> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        backgroundColor: Colors.blueAccent,
        title: new Text(
          "AI2",
          style: new TextStyle(
            fontSize: 20,
            fontStyle: FontStyle.italic,
            fontWeight: FontWeight.bold,
          ),
        ),
        centerTitle: true,
        actions: <Widget>[
          IconButton(
            onPressed: () {},
            icon: Icon(Icons.exit_to_app),
            color: Colors.white,
          )
        ],
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
          children: [
            Text("Hola mundo"),
            Text("Actividad AI2"),
            Text("Botones"),
          ],
        ),
      ),
    );
  }
}
```

```

Row(
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
  children: [
    MaterialButton(
      child: Text("B1"),
      color: Colors.blueAccent,
      onPressed: () {
        print("soy el boton 1");
      },
    ),
    MaterialButton(
      child: Text("B2"),
      color: Colors.blueGrey,
      onPressed: () {
        print("soy el boton 2");
      },
    ),
    MaterialButton(
      child: Text("B3"),
      color: Colors.lightBlue,
      onPressed: () {
        print("soy el boton 3");
      },
    ),
  ],
),
);
}

```

## CONCLUSIÓN

El uso de flutter, acelera el desarrollo, presentándonos una forma de trabajo bastante práctica y rápida, mediante el uso de widgets, a los cuales, con solo cambiarle sus propiedades, con unas líneas de código se puede dar estilo a la aplicación.

Es importante mencionar que se deben comprender algunos términos y como funcionan en el lenguaje de dart al realizar aplicaciones móviles, como por ejemplo la herencia que reciben los elementos hijos de los elementos padre. También resaltar la importancia de las propiedades con las que cada elemento cuenta y podemos implementar. Por último, es muy importante mencionar que dart es un lenguaje sensible a mayúsculas y minúsculas, esto para evitar caer en errores de codificación.

Para finalizar, debemos recordar implementar buenas prácticas como la indentación y tipo de codificación para mantener altos estándares en el desarrollo de aplicaciones móviles.