

PORTAFOLIO PERSONAL

DESARROLADOR AUTODIDACTA

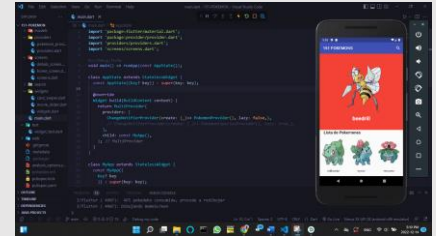
CARLOS
VILLAFUERTE

1. POKEDEX (Dart | Flutter)

CLICK TO README

App que muestra data de Pokémons, realizada con el SDK Flutter y lenguaje Dart, utiliza herramientas como peticiones http para consumo de API's desde <https://pokeapi.co/docs/v2>, lectura de JSON y su mapeo, search delegate, futures y uso de librerías Provider para gestor de estados y Swiper para efecto de slider, widgets tales como scrollview, slivers, etc.

CÓDIGO FUENTE

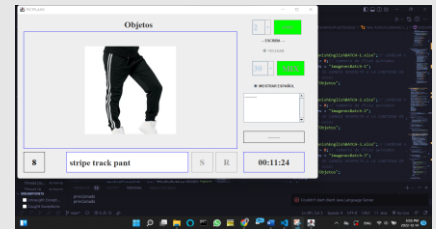


2. PICTFLASH (Lenguaje Java)

CLICK TO README

Programa realizado en Java que sirve como plataforma de aprendizaje del idioma inglés a través de cartas de imágenes, en el que se utilizan librerías para lectura de archivos office y en el que se aplican conceptos tales como hilos, arreglos, números aleatorios, imágenes, eventos.

CÓDIGO FUENTE

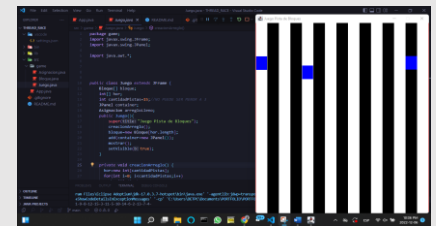


3. THREAD-RACE (Lenguaje Java)

CLICK TO README

Pequeño programa que muestra el uso de hilos en java de manera grafica utilizando bloques que compiten en una pista, se aplican conceptos tales como Thread(hilos), eventos, herencia, implementación de interfaces, objetos, métodos, números aleatorios.

CÓDIGO FUENTE

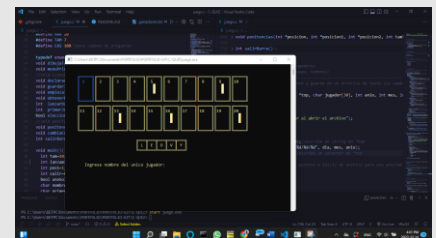


4. C-QUIZ (Lenguaje C)

CLICK TO README

Programa de consola escrito en lenguaje C que muestra un juego interactivo de casillas y preguntas tomadas de archivos de texto, en el que se aplica programación estructurada, funciones, bucles, lectura/escritura de archivos, validación de entradas de datos.

CÓDIGO FUENTE



POKEDEX

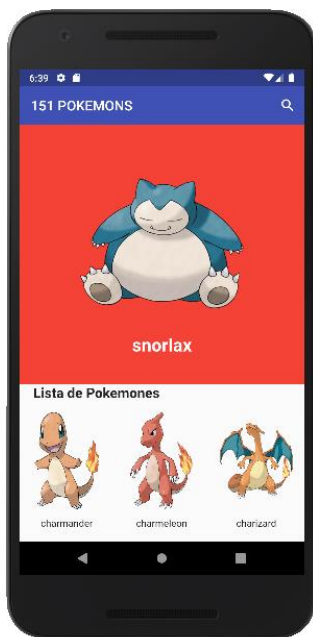
POKEPAD REALIZADA EN FLUTTER

Dart | Postman | Visual Studio Code

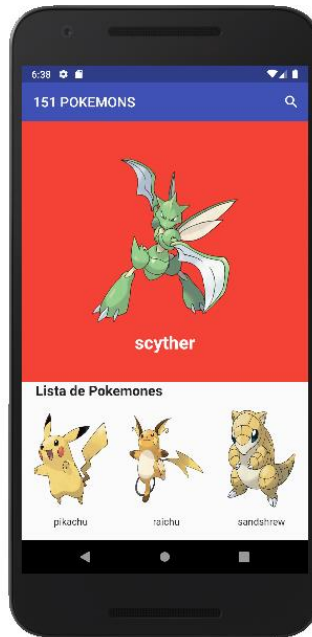
CARLOS
VILLAFUERTE

[ENLACE A GITHUB](#)

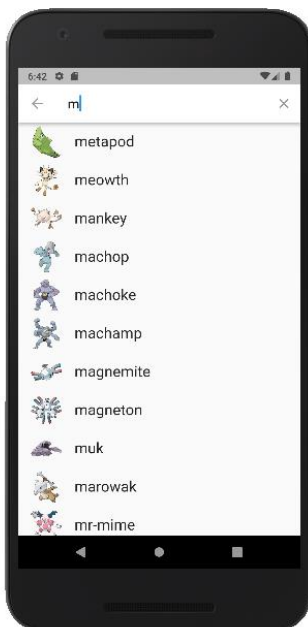
Se trata de una aplicación móvil para Android la cual muestra información de los 151 Pokémon de la liga Kanto, se utiliza la API de pokeAPI. Los Pokémons aparecen en la pantalla principal, pueden seleccionarse o bien hacer búsqueda desde el icono de búsqueda que mostrara la información en español.



1. Vista Frontal



2. Vista Frontal



3. Pantalla de Búsqueda



4. Pantalla de información

Detalles:

La aplicación fue realizada con el SDK de Google, Flutter, y lenguaje Dart. Consiste en una app que brinda información de los primeros Pokémon que fueron mostrados en la serie animada, se muestra imágenes de cada uno.

La pantalla principal tiene dos slider, el superior esta en modo automático, se puede ver como las figuras se deslizan automáticamente, mientras que el slider inferior se mueve de modo manual. Cada imagen se puede seleccionar y mostrar la información de cada uno que es tomada del consumo de la API que nos brinda PokeAPI. Se toma en específico la data general en español. Al tocar la imagen se muestra una segunda pantalla con la información y la imagen en conjunto con efecto de sliver en la appbar, dicha pantalla cuenta con scrollbar.

Se puede ver en la pantalla principal en el extremo superior derecho un icono de lupa utilizado para un search delegate y ejecutar búsqueda.

RECURSOS

- Visual Studio Code , SDK Flutter, Dart, Postman
- Emulador Android Studio
- Librerías Provider, Card Swiper, Material, http.

PICTFLASH

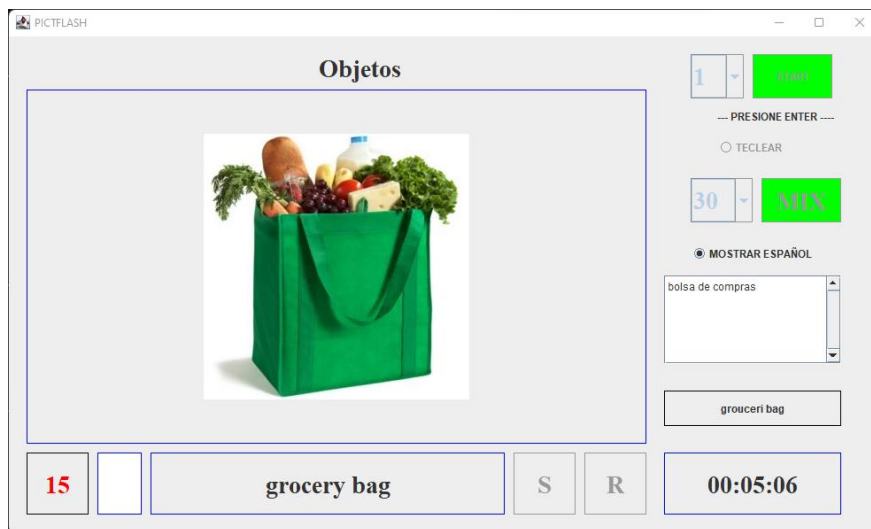
PROGRAMA DIDÁCTICO DE IDIOMA

Java | Office Excel | Visual Studio Code

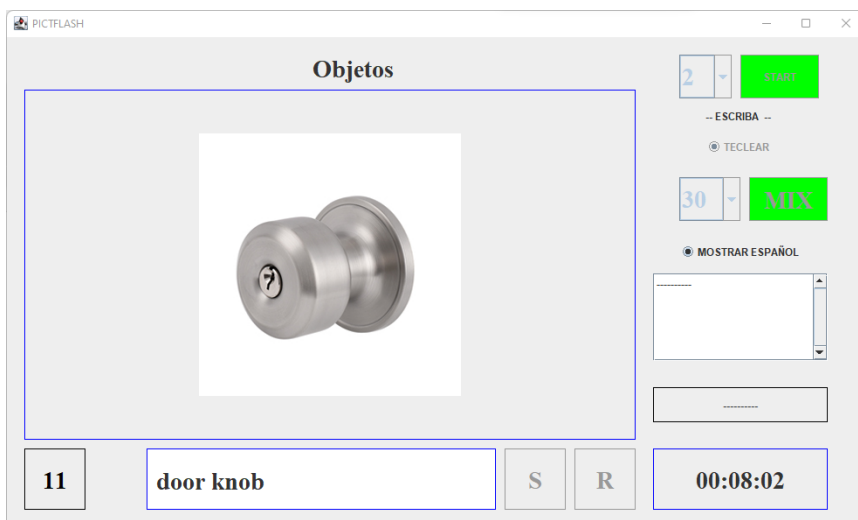
CARLOS
VILLAFUERTE

[ENLACE A GITHUB](#)

Picture-Flash es el nombre de la aplicación dado que se muestran imágenes a modo quick-card cuya finalidad es memorizar imágenes con su respectiva palabra en Inglés. Con la ayuda de un cronometro permite mejorar nuestra velocidad instantánea a la hora de relacionar palabras y figuras ya sea leyendo o escribiendo.



1. Modo Lectura



2. Modo Escritura

Detalles:

La aplicación fue realizada utilizando lenguaje Java, su utilidad se basa en funcionar como una plataforma para aprender idiomas, en este caso el lenguaje Inglés. Tiene dos modos, el modo Lectura y el modo escritura.

El modo lectura consiste en mostrar imágenes una por una, al escoger un módulo se presiona el botón Start, el cual da inicio a la secuencia de imágenes, las que se van mostrando a medida que presiono el Enter del teclado, un primer pulso mostrara la imagen, un segundo Enter mostrara el texto correspondiente en español y su respectiva pronunciación, en conjunto con un cronometro para medir el nivel de respuesta del usuario midiendo la velocidad para adivinar palabras.

El segundo modo, de Escritura es idéntico excepto que para pasar imagen por imagen debo escribir la palabra correspondiente perteneciente a la imagen en inglés. Las palabras provienen de archivos Excel respaldados en carpetas.

RECURSOS

- Visual Studio Code, JDK Java.
- Librerías org.apache para manejo de Excel.

THREAD-RACE

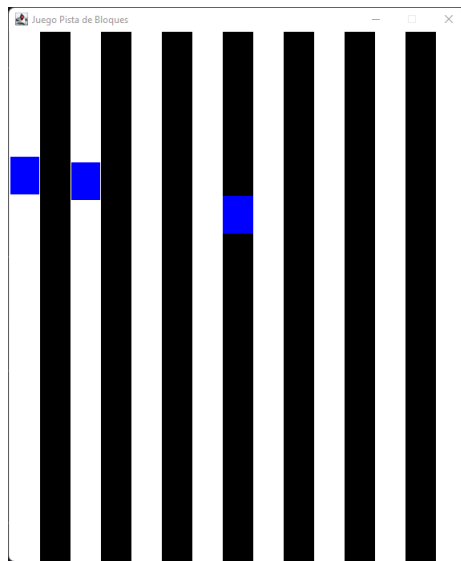
EJEMPLO DE HILOS EN JAVA

Java | Visual Studio Code

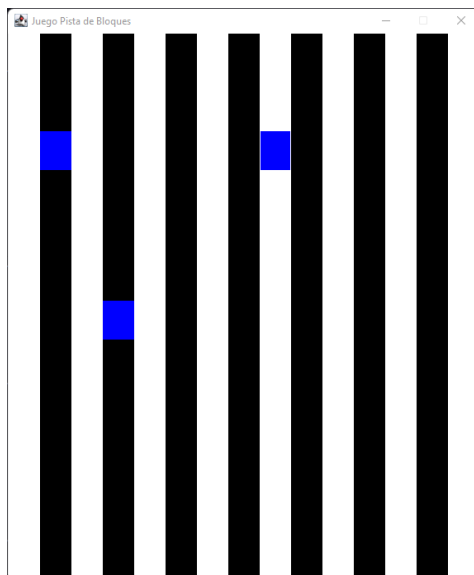
CARLOS
VILLAFUERTE

[ENLACE A GITHUB](#)

Es un simple programa que muestra cómo trabajan los hilos en Java, se presenta un panel con varios carriles en el que compiten 3 bloques azules, cada uno representa un hilo, al mismo tiempo con un click se puede aumentar la velocidad de carrera de cada bloque hasta llegar al final y terminar el hilo.



1. Hilos en carrera



2. Posiciones aleatorias

Detalles:

Programa automático que muestra el desarrollo de hilos en Java de manera gráfica. Consta de varios carriles montados en un panel o frame, cada carril es un panel que conforma un arreglo de paneles, cada uno se dibuja y esta ligado a un hilo, pero este solo se inicia en las posiciones aleatorias en donde serán mostrados los bloques azules, que no son mas que un repintado del panel que se redibuja en cada ciclo del hilo dando la impresión de que se mueve. El algoritmo también da la opción de dar un click al carril del bloque, cuando esto ocurre el bloque aumenta la velocidad para terminar el ciclo mas rápido, esto lo hace porque modifica las variables que duermen el hilo.

RECURSOS

- Visual Studio Code
- Extensiones de Java para VSCode
- JDK de Java

C-QUIZ

TRIVIA REALIZADA EN LENGUAJE C

C | CMD | Visual Studio Code

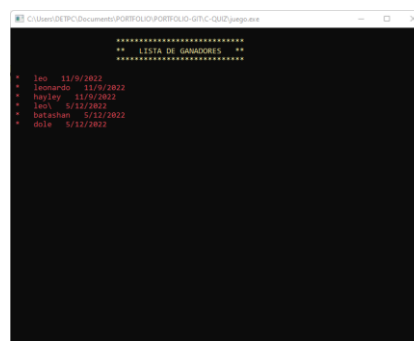
Programa en forma de juego de preguntas, desarrollado en una pista con posiciones, las cuales avanzan según el lanzamiento de un dado hasta llegar al final de la pista. Pueden usarse uno o dos jugadores, ciertas posiciones se encuentran marcadas, ya que si caen en una de estas, tendrán que responder preguntas para no retroceder casillas.



1. Pista de Casillas



2. Pantalla Principal



3. Lista de Ganadores

CARLOS VILLAFUERTE

[ENLACE A GITHUB](#)

Detalles:

El programa consta de una pantalla principal en el que se encuentra el menú de opciones, 1. Para juego nuevo, 2. Para chequear la lista de ganadores, 3. Salida del juego. Al inicio del juego se puede cambiar el tamaño de la pista, originalmente son 20 casillas, se puede ampliar. También se puede elegir si se jugara con uno o dos jugadores, así mismo se deberá insertar los nombres de los jugadores para el registro en la lista de ganadores. Una vez iniciado el juego, se hace un sorteo para averiguar quién lanzara primero, esto si juega con dos jugadores, los lanzamientos consisten en un dado aleatorio que permitirá avanzar en las casillas según el número obtenido con el dado. Habrá la opción de salir y terminar el juego con ayuda de la barra espaciadora, el juego acabará cuando un jugador llegue primero al final de la casilla, cuyo nombre quedará registrado en la lista de ganadores junto con todos los ganadores de juegos anteriores.

RECURSOS

- Visual Studio Code como editor
- Extensiones para lenguaje C
- Comand Prompt (CMD)
- Librerías para archivos