Introducción a Dart

1. Preparar el ambiente para la sesión:
   1. Crear proyecto Dart, observar su estructura y los tipos de templates que hay para creación de proyectos
   2. Inicializar el repositorio de git
   3. Realizar el commit y push inicial de la rama master
   4. Crear nueva rama para la fase 1.
2. Definir una clase simple: Artículo
   1. Observar la declaración de variables aplicando null safety y encapsulamiento
   2. Crear de constructores y resaltar la diferencia entre crear un método con sintaxis estilo Java y la sintaxis simplificada de Dart
   3. Crear de constructores con nombre
   4. Revisar la creación de métodos con parámetros nombrados (opcionales)
   5. Definir métodos getter y setter
   6. Sobreescribir el método toString que tienen todos los objetos
3. Crear una fábrica de objetos
   1. Crear una clase abstracta que extiendan otras dos clases
   2. Crear la fábrica de objetos que mediante polimorfismo devuelva objetos de la clase deseada.
4. Utilizar notación funcional para iterar en listas
   1. Crear una lista de objetos que podamos filtrar y en la cual podamos iterar
5. Crear una función que devuelva un Future para trabajos asíncronos