



Archivos, Hilos & Patrones de Diseño

Con base en lo visto en la serie de vídeos, van a realizar un reporte destacando los siguientes temas:

- Explicación de la aplicación del tema de Archivos en el ejemplo principal del vídeo.
- Explicación de la aplicación del tema de Hilos en los ejemplos del vídeo.
- Explicación de la aplicación del tema de Patrones de Diseño en el ejemplo principal del vídeo.

Elementos a reportar

Con base en el código ofrecido, se debe reportar lo siguiente:

- Diagramas UML estático.
- Diagramas UML dinámico.
- Interpretación de conceptos aplicados en el código.
- Énfasis en su interpretación de los conceptos.
- Tomar en cuenta las otras secciones de la documentación.

Especificaciones de entrega

- La aplicación se sube a su repositorio de control de versiones en su respectiva carpeta.
- El reporte se guarda en archivo **PDF** con base en los lineamientos de entrega de reportes, se debe nombrar el archivo de la siguiente forma: NumeroDeEquipo-Practica111213.pdf
- Recordemos las ponderaciones y reglas expuestas en el Syllabus.

Reto para Token - Elección de Plataforma

- Elijan alguno de los ejemplos de Flutter, solo uno para portar a alguna plataforma que no sea web.
- Elaboren un vídeo de YouTube explicando los pasos más importantes del port.
- Muestren evidencia del resultado final del port.
- La duración debe ser de máximo 3 minutos.
- Se debe subir el enlace junto con su repositorio en la asignación en classroom.

Frequently Asked Questions

- ¿La actividad es en equipo? Si, con el número de equipo formado.
- ¿Puedo usar bibliotecas específicas del lenguaje? No, solo lo que sugiere en las especificaciones de esta práctica y lo que se vió en clase.
- ¿Cuál es la ponderación en la evaluación? Una asistencia para todo el equipo, en caso de completar el reporte.