
Flutter

Actividad 1. Introducción

Alumno

Pau Carrera

Profesor

Vicente Català

Enunciado

1. **Instala y configura todo el entorno de desarrollo** para programar una aplicación con Flutter.

- a. VSCode
- b. Android Studio
- c. SDK Flutter

2. Crea una **aplicación “Hola Mundo” con VSCode**.

3. Crea un emulador desde Android Studio. **Prueba la aplicación anterior en el emulador** y comprueba que funciona correctamente.

4. **Modifica la aplicación** de prueba con los siguientes cambios:

- a. Valor inicial del contador a 10.
- b. Título de la aplicación: “NOMBRE + APELLIDOS”
- c. Color primario: rojo

5. **Crea una aplicación “aplicación_1” desde cero**. Básate en esta página.

<https://docs.flutter.dev/get-started/codelab> a. Añade los siguientes elementos:

- i. Título: “Mi primera aplicación”
- ii. Imagen.
- iii. Botón “Cambiar texto”. Al pulsar el botón se debería cambiar el título por “Título cambiado”.

Instalación y configuración de los entornos de desarrollo.

1. Instalación de Visual Studio Code (Vscode):

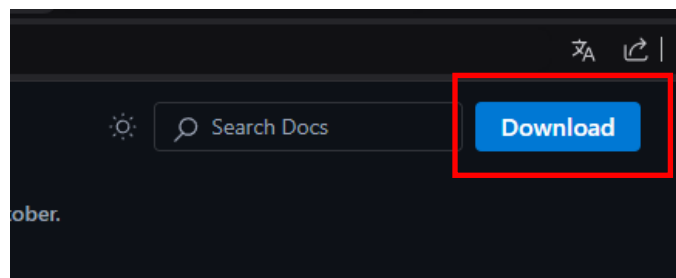
¿Qué es Vscode?

Visual Studio Code, al que conocemos también como VSCode, es un editor de código para programadores gratuito, de código abierto y multiplataforma. Está desarrollado por Microsoft, una compañía con una dilatada experiencia en la creación de IDEs (entornos de desarrollo integrados).

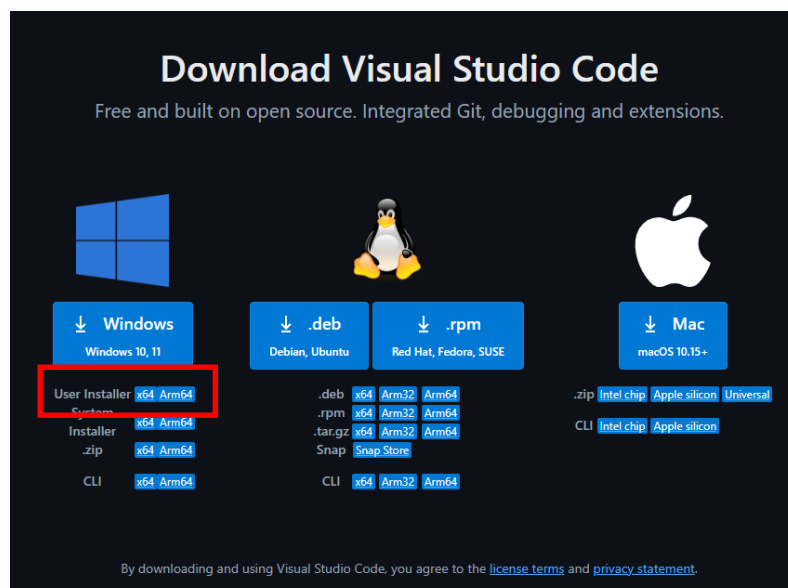
¿Cómo se instala?

<https://code.visualstudio.com/>

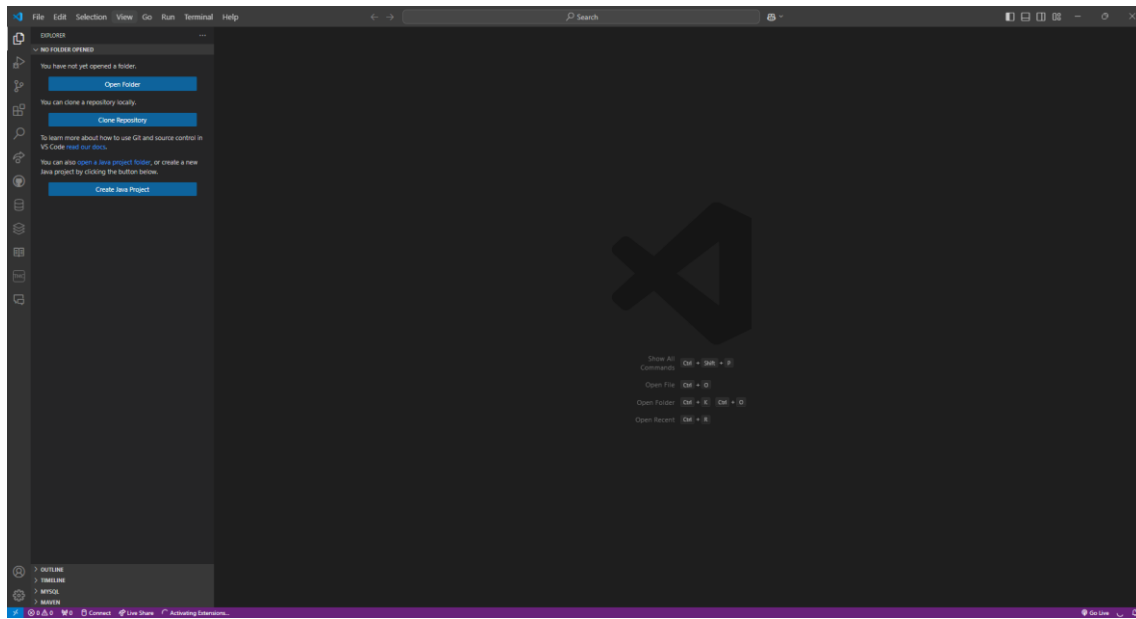
Primero, accederemos a la página oficial de Visual Studio Code para obtener información sobre qué es y cómo funciona, en caso de que no estemos familiarizados con la herramienta. Si deseamos proceder directamente con la instalación, debemos dirigirnos a la sección de descargas, ubicada en la parte superior derecha de la página.



A continuación, seleccionaremos nuestro sistema operativo y elegiremos el método de instalación. La opción más común es utilizar el instalador, que corresponde a la primera opción disponible en la página de descargas.



Una vez descargado el instalador, lo ejecutaremos y aceptaremos todas las condiciones, así como la ubicación de la instalación y otras configuraciones predeterminadas. Después de completar estos pasos, Visual Studio Code estará instalado y listo para usarse.



2. Instalación de Android Studio:

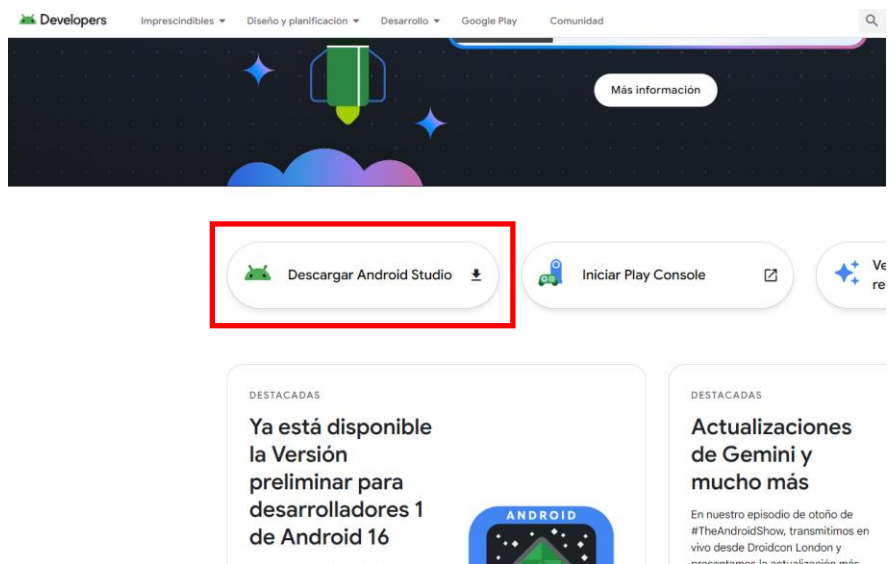
¿Qué es Android Studio?

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial que se usa en el desarrollo de apps para Android.

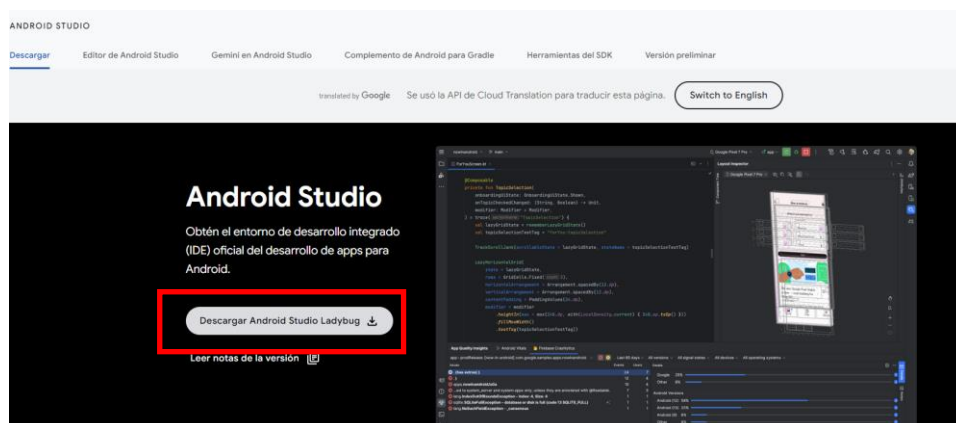
¿Cómo se instala?

<https://developer.android.com/?hl=es-419>

Para instalar Android Studio, debemos acceder a la página oficial de Android Studio y desplazarnos hacia abajo hasta encontrar el botón de descarga.



Al hacer clic en el botón de descarga, se abrirá una página donde podremos obtener el instalador de Android Studio, que en este caso se denomina Android Studio Ladybug.



Una vez descargado el instalador, aceptaremos todos los términos de uso y procederemos con la instalación, dando "Aceptar" a todas las configuraciones predeterminadas que nos ofrezca el proceso. Y ya tendremos preparado la IDE lista para utilizarla.

los tribunales ubicados en el condado de Santa Clara, California, para que resuevan todo proble
solicitar recursos judiciales (o una clase equivalente de compensación legal urgente) en cualqui

☒ Leí y acepto los Términos y Condiciones anteriores

Descargar Android Studio Ladybug | 2024.2.1 Patch 2 para Windows

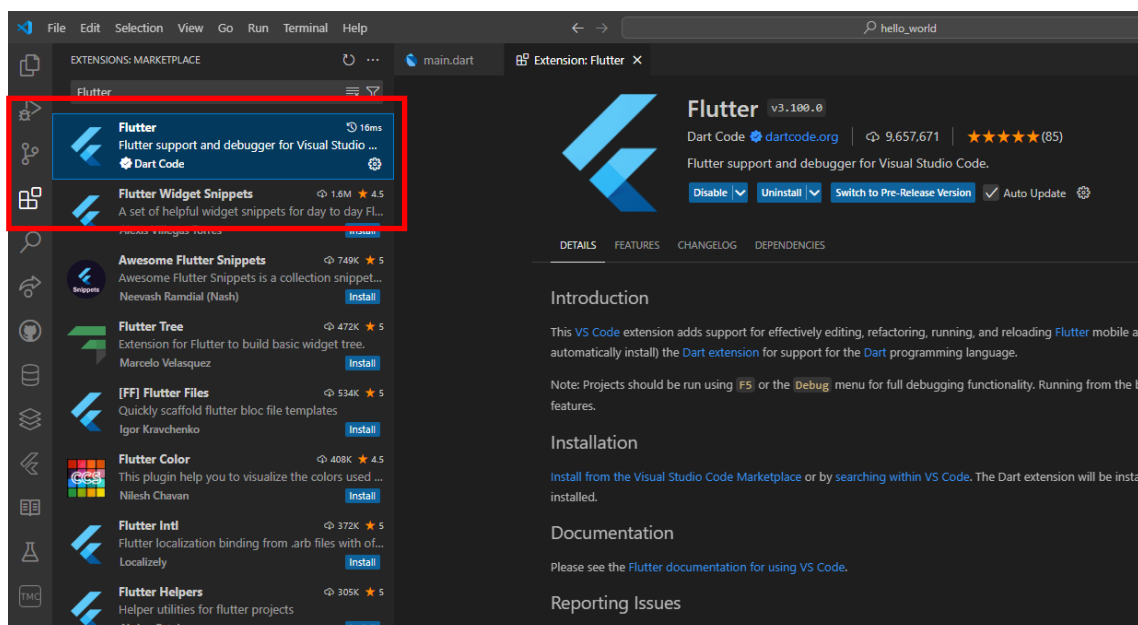
android-studio-2024.2.1.11-windows.exe

¿Para qué necesitamos dos entornos diferentes?

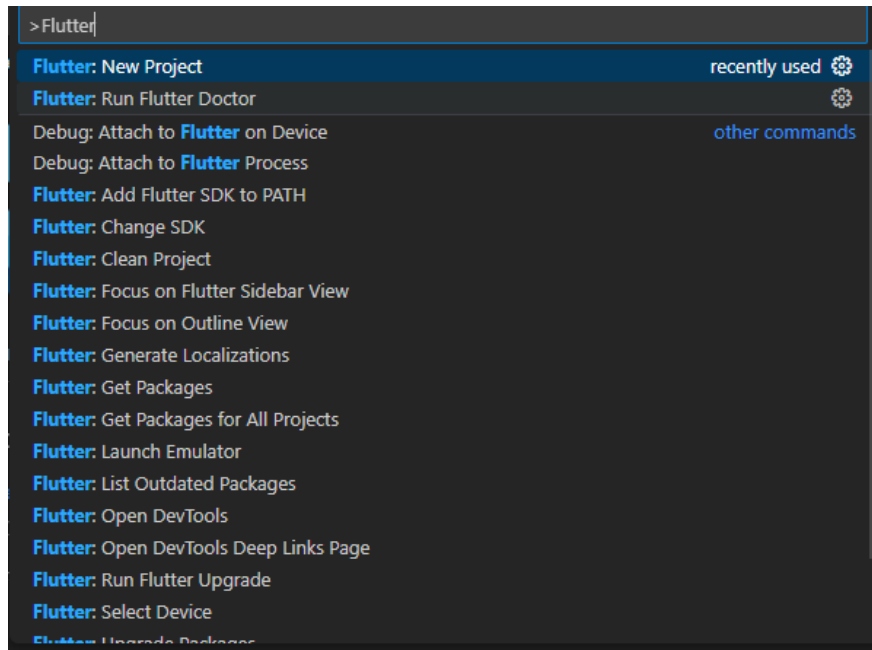
Utilizaremos Visual Studio Code (VSCode) como entorno de desarrollo para codificar nuestra aplicación Flutter, ya que ofrece una experiencia ligera y eficiente para la escritura y edición de código. Por otro lado, utilizaremos Android Studio como emulador para ejecutar la aplicación Flutter, ya que proporciona un emulador de dispositivos Android que nos permite probar la app en un entorno similar al de un móvil real.

¿Cómo lo haremos?

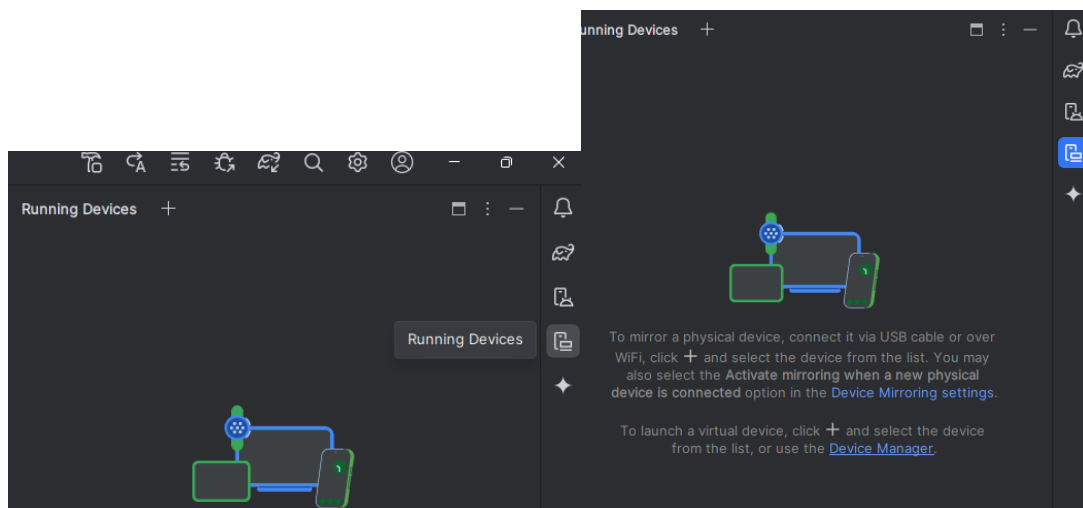
En primer lugar, deberemos instalar la extensión de Flutter en Visual Studio Code. Esto nos permitirá, entre otras cosas, crear un proyecto Flutter con la estructura predeterminada que facilita el inicio rápido del desarrollo.



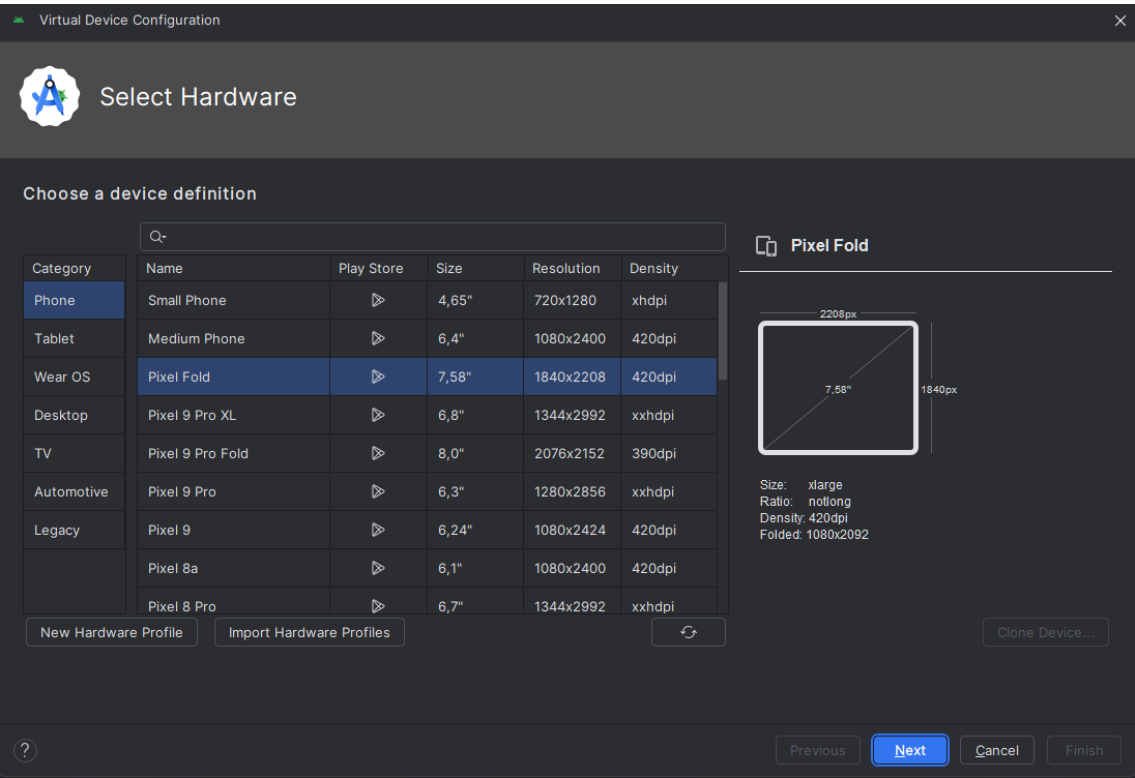
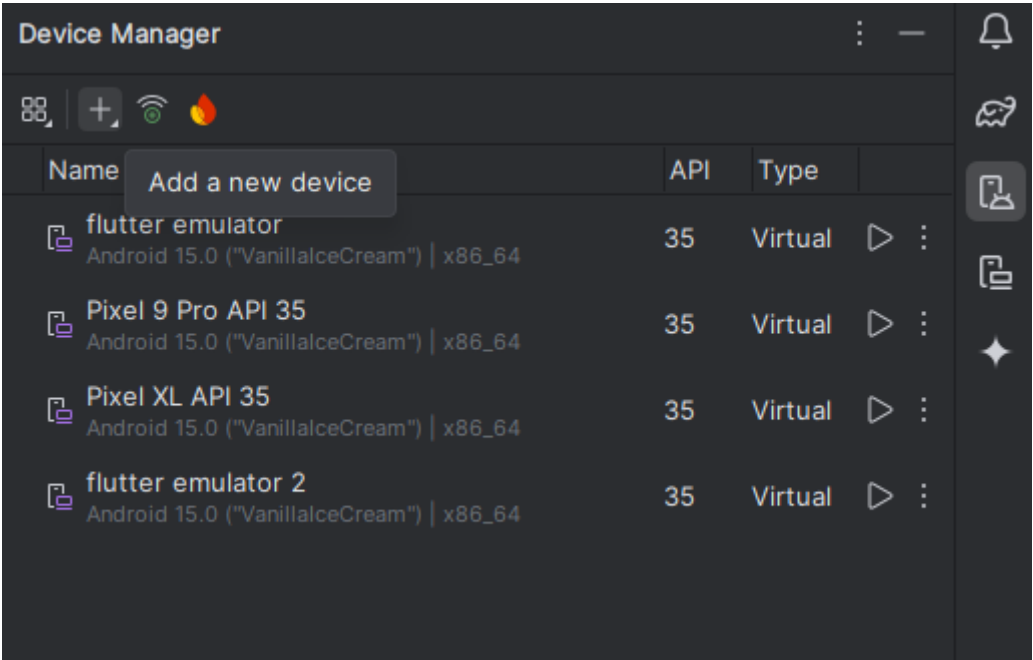
Abriremos el proyecto Flutter utilizando el símbolo ">" para ejecutar comandos y escribiremos "flutter". Nos aparecerá la opción *New Project*, donde podremos seleccionar la estructura deseada. Una vez hecha esta selección, estaremos listos para comenzar a programar en Flutter.



Para ejecutar nuestro programa en la aplicación de Android, tendremos que abrir Android Studio. En la parte derecha, encontraremos un apartado llamado *Running Devices*, donde se mostrarán los dispositivos disponibles que hayamos instalado. Si no tenemos ninguno, se nos mostrará un mensaje indicando que debemos ir a la pestaña *Device Manager* para configurar un nuevo dispositivo.



A mí ya me aparecen varios dispositivos, pero si queremos añadir uno nuevo, haremos clic en *Add a new device* y seleccionaremos el que deseemos.



Luego, iremos a nuestro proyecto abierto en Visual Studio Code y, en la parte inferior derecha, encontraremos la opción para elegir dónde queremos ejecutarlo. Al seleccionarlo, se abrirá la aplicación automáticamente

