**Flutter**

Actividad 2. Vista estática

*Alumno Profesor*

Pau Carrera Vicente Català

**Actividad 2 - Flutter**

1. Crea un proyecto Flutter con 2 vistas, que contenga los siguientes elementos:

a. **Vista A**:

i. La primera pantalla debe tener un título y un botón de navegación para ir a la segunda.

ii. Simula esta vista

b. **Vista B**:

i. Tendrá un texto “Segunda pantalla”.

ii. Botón de navegación para regresar a la pantalla anterior.

iii. Simula esta vista (la imagen se tiene que obtener desde internet mediante su url)

**c. Se tiene que utilizar la distribución por filas y columnas.**

**d. Uso de Material, por ejemplo, Scaffold widget.**

En este archivo principal main.dart tenemos la clase **MyApp** que es la que se ejecuta en el método **main** con el **runApp** y extiende de **StatelessWidget**, siendo el widget principal de la aplicación. Dentro de su método build(), retorna un widget **MaterialApp**, que configura el diseño y la estructura general de la app utilizando **Material Design**. En este caso, se establece el título de la app, la ruta inicial (**'/**' que carga la pantalla **HomeScreen** en **home.dart**), y se definen las rutas disponibles en la app, como la ruta '**/1**' que lleva a la pantalla **oeschinen\_lake.dart.** Esta estructura permite la navegación entre diferentes pantallas dentro de la aplicación. En el caso de que queramos agregar más pantallas, simplemente crearemos nuevas rutas (en mi caso están comentadas) y sus respectivos archivos.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

La clase **HomeScreen** es un widget sin estado que muestra una pantalla con un botón elevado centrado en la parte superior. El botón contiene información sobre un lugar, como el nombre, la dirección y la calificación. Al presionar el botón, navega a una nueva pantalla definida en la ruta '**/1**'.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated A screen shot of a computer program

Description automatically generated

A screen shot of a computer program

Description automatically generatedA computer screen shot of a program code

Description automatically generatedA screen shot of a computer program

Description automatically generatedFinalmente, la pantalla de información del Oeschinen Lake muestra una foto, título, puntuación, íconos de llamada, ruta y compartir, además de una descripción del lugar.

El diseño está estructurado utilizando el widget **Scaffold**, que es fundamental en Flutter para crear una estructura básica de pantalla que incluye elementos comunes como una barra de aplicación, un área principal para contenido y un flotante para acciones. Dentro del Scaffold, se emplean widgets como **Column** y **Row** para organizar el contenido en columnas y filas, respectivamente. Las columnas permiten que los elementos se apilen verticalmente, mientras que las filas los organizan horizontalmente. Para crear espacios entre los objetos, se utiliza el widget **Spacer**, que ajusta el espacio vacío entre elementos. Además, se emplean **Padding** para agregar márgenes o rellenos alrededor del contenido y mejorar la separación visual entre los elementos. Los **IconButton** se utilizan para importar iconos interactivos, como el de retroceso, que permite la navegación entre pantallas. También se aplican diseños visuales con **TextStyle** para definir el estilo del texto, como tamaño, peso y color, **TextAlign** para alinear el texto dentro de su contenedor, entre muchos otros.