

Descripción general de la arquitectura

La aplicación sigue una arquitectura sencilla y organizada basada en separación de responsabilidades.

Capas principales

1. Interfaz de Usuario (UI)

- Ubicada en las carpetas screens/ y widgets/.
- Las pantallas (screens) representan vistas completas.
- Los widgets (widgets) son componentes reutilizables.

2. Lógica de negocio y estado

- Ubicada en providers/.
- TodoProvider maneja:
 - La lista de categorías.
 - La lista de Todos.
 - Operaciones CRUD.
- Utiliza ChangeNotifier para notificar cambios.

3. Modelos de datos

- Ubicados en models/.
- Definen la estructura de la información.
- TodoCategory y TodoItem.

Flujo general de la aplicación

1. El usuario interactúa con la UI (botones, formularios).

2. La UI llama métodos del TodoProvider.
3. El provider actualiza los datos.
4. Se llama a notifyListeners().
5. Flutter redibuja la UI con los cambios.

