**PARCIAL I**

**Identificación: Fecha: \_\_ / \_\_ / \_\_\_\_**

**Nombre Completo:**

**Reglas del parcial**:

1. **No se puede contestar celular o manipular el celular**
2. **No se puede Hablar con el compañero mientras se está en evaluación**
3. **No se puede pasar NADA al compañero mientras se está en evaluación**
4. **Mientras se esté en tiempo de evaluación usted deberá estar concentrado en dar respuesta**

**Nota: se considera fraude, el no acatar las reglas del Parcial.**

**Dinámica del Parcial:** de las preguntas 1 a la 3, deberá responderla seleccionando 1 sola, la cual considere correcta, no obstante, se determina NO VALEDERA algún **tachón** o **enmendadura**; para la respuesta 4 usted deberá usar alguna herramienta TIC para el desarrollo del mismo, la cual corresponderá ser enviado E-libre en el tiempo de 2:30 hora, este debe ser enviado por GIT, no obstante, su último cambio no debe ser superior 9:30 am.

Apreciado, en esta oportunidad usted tendrá la posibilidad de demostrar todo lo aprendido en formación sobre las diferentes temáticas vistas en clase; en la presente prueba se usará la herramienta de cuestionario donde encontraremos preguntas de selección múltiple con única respuesta como abiertas y de tipos dicotómicas.

1. La empresa Sistema Tecnológico de Innovación el cual cuenta con su valiosa participación desde su rol como ingeniero Sistemas, le solicita a usted para responder la siguiente pregunta, desde su área de trabajo como puede definir qué es Flutter. **(p. 0,66)**
   1. Flutter es un SDK de código fuente abierto de desarrollo de aplicaciones móviles creado por Google
   2. Flutter es un lenguaje de alto nivel de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en la legibilidad de su código, se utiliza para desarrollar aplicaciones de todo tipo
   3. es un framework de código abierto creado por Meta Platforms, Inc.​ Se utiliza para desarrollar aplicaciones para Android
   4. Sencillamente no lo se
2. Stateless widget is useful when the part of the user interface you are describing does not depend on anything other than the configuration information and the BuildContext whereas a Stateful widget is useful when the part of the user interface you are describing can change dynamically. **(p. 0,66)**
   1. Verdadero
   2. Falso
3. Si es bien cierto que, para el desarrollo de aplicaciones es necesario desarrollar por medio de un lenguaje de programación, en esta oportunidad, la creación de una aplicación móvil es flutter, esta herramienta usa el lenguaje de programación **(p. 0,66)**
   1. Dart
   2. Kotlin
   3. Java
   4. C++
4. Desarrollar una aplicación móvil en Flutter para una barbería que permita a los clientes agendar citas, conocer los servicios ofrecidos, ver los precios, obtener información sobre los barberos. La aplicación deberá contar con un diseño moderno y atractivo, y una navegación intuitiva que facilite la experiencia del usuario. Además, se requiere la creación de un mockup que represente el diseño visual de la aplicación (p. 3.0)