

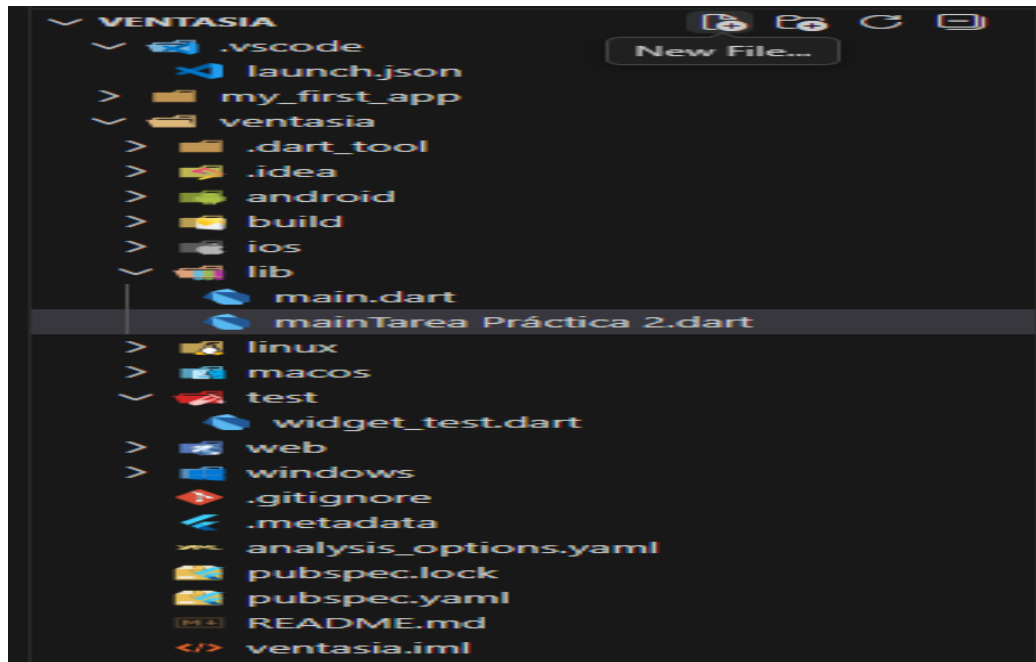
Tarea Práctica 2

Nombre:

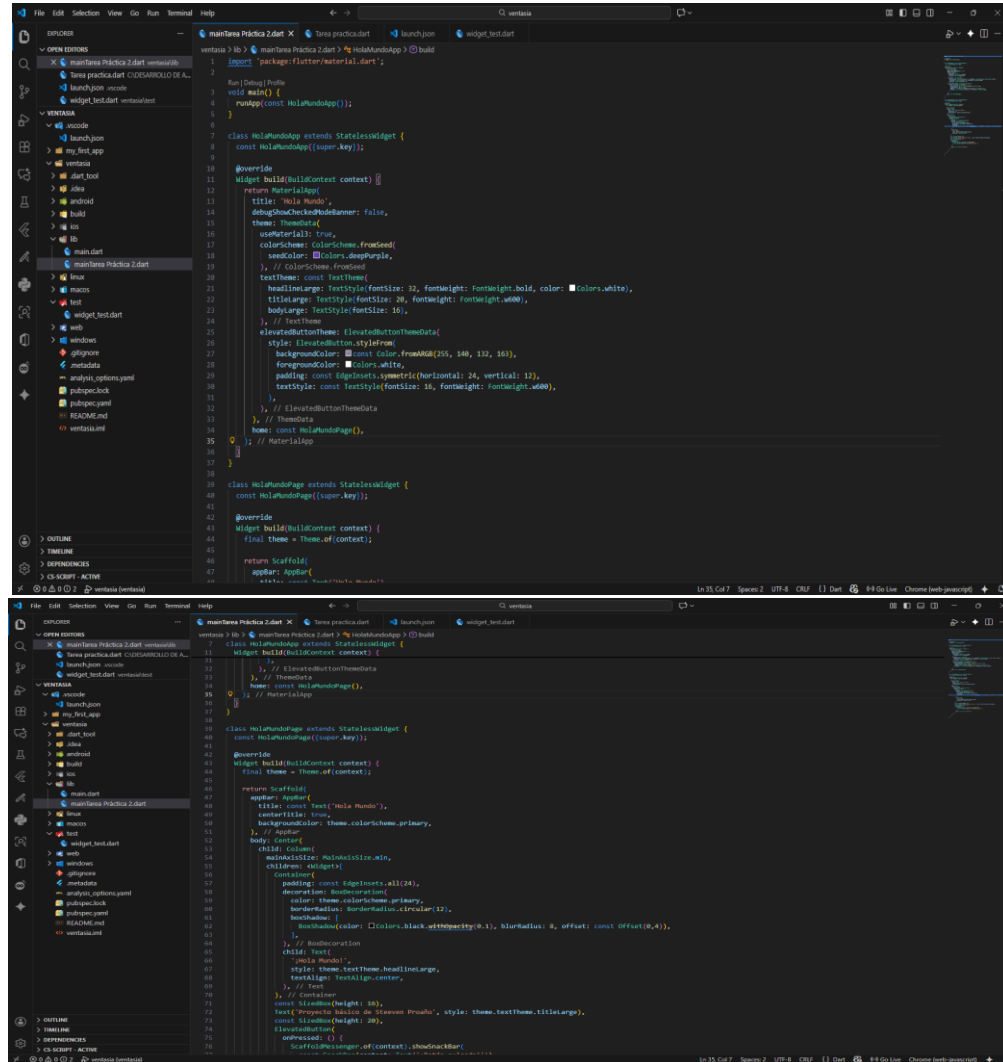
Proaño Bermeo Steeven

APLICACIONES MÓVILES

1. Creamos un nuevo dart



2. Ingresamos el ¡Hola Mundo!



3. Ejecución del proyecto dando F5 o en Run- start debugging

