

# Actividad N°4: Flutter

## Tecnologías Móvil y Web

Ingeniería Civil en Informática - Departamento de Ciencias de la Ingeniería

Docente: Víctor Saldivia Vera - Email: victor.saldivia@ulagos.cl



Jueves 07 de Diciembre de 2023

### Objetivo

Esta actividad tiene como objetivo proporcionar un método práctico al desarrollo de aplicaciones móviles utilizando componentes más elaborados de Flutter. Se evaluará la implementación del widget, la comprensión de la estructura del proyecto y la capacidad para realizar modificaciones y experimentar con el código.

### Paso a Paso:

#### 1. Configuración del Entorno

- Tanto Flutter y Dart deben estar instalados en el sistema.
- Crear un directorio donde se van a crear los proyectos de Flutter.
- Crear un nuevo proyecto en Flutter utilizando el comando:

```
> flutter create nombre_proyecto.
```

#### 2. Exploración del Proyecto

- Acceder al directorio del proyecto.
- Ver la estructura de archivos y carpetas generadas por Flutter.

#### 3. Creación de Widgets

- Identificar la carpeta `lib` y el archivo `main.dart`
- Borrar todo el código que se encuentra en `main.dart`
- Crear una nueva clase para el nuevo widget en el directorio `lib`.
- Extender la clase `StatelessWidget` de Flutter.

#### 4. Diseñando los Widgets

- Definir la interfaz gráfica básica del widget en el método `build`.
- Se recomienda utilizar el paquete `BottomNavigationBar` para la barra de navegación inferior. Para el carrusel de imágenes se sugiere utilizar el paquete `CarouselSlider`. Todas las dependencias se encuentran en [Pub Dev](https://pub.dev).



- 
- La idea de la aplicación consiste en crear dos pestañas de navegación para que los usuarios puedan ver un carrusel en la primera interfaz, y en la segunda opción un perfil de usuario que deberá tener una imagen (imagen de perfil del usuario) y un botón con el texto: "Editar Perfil". Ambos widgets deben estar centrados en la interfaz.

#### **5. Integración en la Aplicación**

- Llamar al widget desde el método `build` de la clase principal de la aplicación (`main.dart`).
- Visualizar el resultado ejecutando el proyecto con `flutter run`.

#### **6. Fase de Experimentación**

- Modificar el contenido y diseño del widget creado.

#### **7. Documentación:**

- Documentar el código utilizando comentarios para explicar las partes clave.
- Agrega un archivo `README` que describa brevemente el funcionamiento de la aplicación y cómo ejecutarla.

#### **8. Entrega**

- Subir el proyecto completo a su repositorio en GitHub/Gitlab
- Subir solamente el archivo `main.dart` a la plataforma Ulagos Virtual

**Fecha de Entrega:** Jueves 07 de Diciembre a las 18:00 Hrs