

## Curso Desarrollo de aplicaciones móviles con Flutter

**Duración:** 32 horas



### Dirigido a

Esta acción formativa está destinada a Programadores y Analistas que vayan a utilizar el marco de aplicaciones móviles multiplataforma de Google que le permite crear Android, iOS y PWA utilizando una base de código único (Dart) con alto rendimiento.

### Requisitos previos

Conocimientos de programación y de creación de apps.

### Objetivos

El alumno aprenderá a crear aplicaciones móviles multiplataforma con este lenguaje.

### Lugar y fecha

El curso se realizará de forma telepresencial a través de la aplicación Zoom. Horarios a convenir con el formador.

## Temario

### 1. ¿Qué es Flutter? Instalación y configuración

- Introducción a Flutter (Widgets)
- Lenguaje de programación Dart
- Instalar Flutter SDK
- Instalar Android Studio
- Instalar Android Simulator
- Instalar Xcode
- Instalar command line tools
- Creación del primer proyecto
- Estructura general de una app
- Arrancar la app en dispositivo físico y/o virtual
- Documentación oficial

### 2. Yo soy rico – Tu primera app

- El Widget Scaffold
- El Widget AppBar
- Trabajando con Assets y otros recursos

- El fichero Pubspec
- Agregando iconos a la aplicación
- ¿Yo soy pobre? – Hora de demostrar lo aprendido

### **3. Mi Tarjeta – Construye apps con bonitas interfaces de usuario**

- Hot Reload
- Hot Restart
- El Widget Container
- Margin, Padding y Align en Flutter
- El Widget Column y Row para Layout
- Fuentes custom
- El Widget CircleAvatar y AssetImage
- El Widget Text y TextStyle
- El Widget Card
- El Widget ListTile

### **4. Mis datos – Construyendo apps con estados**

- Usando el Widget expandido creando layouts flexibles.
- El Widget Expanded
- Acciones de intención
- Agregando detección de gestos
- Cambiar la imagen reactivamente
- Widgets con y sin estados (Stateful vs Stateless)
- Generando números aleatorios

### **5. Bola mágica – app de refuerzo**

- Crea el proyecto
- Mete los assets
- Crea un Stateless Widget
- Crea un Stateful Widget
- Hazlo interactivo
- Genera una imagen aleatoria
- Actualiza el estado

### **6. Xilófono– Usando paquetes flutter y dart**

- Paquetes Flutter y Dart
- Reproductor de sonidos
- Gestión de múltiples sonidos
- Refactorizando funciones

### **7. Juego de preguntas – Modulariza y organiza el código flutter**

- Almacena el resultado
- Mostrando preguntas
- Encapsulación, herencia y polimorfismo.
- Comprobando las respuestas

- Mostrando los resultados

## 8. Calculadora – Interfaces Gráficas avanzadas

- El uso de temas
- El Widget Slider
- El Widget GestureDetector
- Creando Widgets Customizados
- Refactorizando Widgets de Flutter
- Composición VS herencia
- Enrutamiento y navegación

## 9. Climas – Llamadas de red

- Obteniendo la localización de los usuarios
- Ciclos de vida de un State Widget
- Gestión de excepciones
- Async / Await
- El paquete HTTP
- Parseo de JSON
- Tipos dinámicos
- Mostrando un spinner
- Paso de datos a un State Object
- El Widget TextField
- Pasando datos a través de la navegación

## Contacto:

[Info@traingit.es](mailto:Info@traingit.es)

656276504

[www.trainingit.es](http://www.trainingit.es)