

CURSO DE APLICACIÓN MÓVILES con FLUTTER

CONTENIDO

1. Lenguaje Dart
 - i. Variables
 - ii. Estructuras
 - iii. Funciones
 - iv. Clases y objetos (programación orientada a objetos)

2. El framework Flutter
 - i. Instalación de Flutter y dependencias
 - ii. Primer proyecto en Flutter
 - iii. Emuladores y dispositivos físicos
 - iv. Estructura de un proyecto Flutter
 - v. Uso de widgets y lógica de una aplicación
 - vi. Tipos de widgets y diseño responsivo
 - vii. Widgets de estado
 - viii. Entrada y salida de datos
 - ix. Formularios y navegación
 - x. Conceptos básicos de desarrollo nativo

3. Proyecto final

REQUISITOS:

- Conceptos básicos de programación
- Sistema operativo Windows/Linux de 64 bits
- Una PC o Laptop recomendable Core i3 o superior, Memoria RAM 4Gb o superior.
- Móvil con Android 4 o superior (no indispensable)