



Curso: Desenvolupament d'Apps amb Flutter  
Instructor: Daniel M. Casas

# Organización del Proyecto Final

- /screens, /models, /services, /providers, /widgets
- Código limpio, reutilizable y escalable
- Gestión del estado con Provider
- Datos consumidos desde una API

# Objetivo del Proyecto

- Crear una app funcional y completa
- Navegación entre pantallas
- Consumo de API con http
- Gestión de estado con Provider
- UI ordenada y coherente

# Estructura sugerida

- HomeScreen → Lista de elementos
- DetailScreen → Detalles al pulsar
- FormScreen → Añadir nuevo elemento
- Provider central para datos y lógica

# Testing en Flutter

- Unit test → lógica (clases, funciones)
- Widget test → interfaz gráfica
- Integration test → interacción real
- Paquetes: flutter\_test, test, integration\_test

# Ejemplo de Test Unitario

- `test('La función devuelve el valor correcto', () {`
- `final resultado = sumar(2, 3);`
- `expect(resultado, 5);`
- `});`

# Ejemplo de Widget Test

- `testWidgets('Verifica texto en pantalla',  
(tester) async {`
- `await tester.pumpWidget(MyWidget());`
- `expect(find.text('Hola mundo'),  
 findsOneWidget);`
- `});`

# Animaciones y UX

- AnimatedContainer, AnimatedOpacity
- Hero widgets para transiciones
- SnackBar, AlertDialog
- Feedback visual inmediato

# Compilación de la App

- flutter build apk / appbundle
- flutter build web
- Optimización de assets, firma del proyecto
- Configuración de íconos, nombre, splash

# Publicación y Siguietes Pasos

- Subir a Play Store (APK o AAB)
- Preparar íconos, capturas y descripciones
- Analizar rendimiento con DevTools
- Explorar Firebase, autenticación, base de datos

# Cierre del Curso

- Repaso de todo lo aprendido
- Resolución de dudas finales
- Revisión del proyecto final
- Recursos adicionales
- ¡Gracias por participar!