

## Primera app en Kotlin ( con Jetpack Compose)

Nombre: Cecilia Molina García

Asignatura: Programación multimedia y dispositivos móviles

### Explicación del código:

#### 1.Estructura principal del proyecto

```
package com.cecilia.helloworld

import android.os.Bundle
import androidx.activity.ComponentActivity
import androidx.activity.compose.setContent
import androidx.compose.foundation.layout.*
import androidx.compose.material3.*
import androidx.compose.runtime.*
import androidx.compose.ui.Alignment
import androidx.compose.ui.Modifier
import androidx.compose.ui.text.input.TextFieldValue
import androidx.compose.ui.unit.dp
import com.cecilia.helloworld.ui.theme.HelloWorldTheme

1 Usage
class MainActivity : ComponentActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContent {
            HelloWorldTheme {
                Surface(
                    modifier = Modifier.fillMaxSize(),
                    color = MaterialTheme.colorScheme.background
                ) {
                    HelloApp()
                }
            }
        }
    }
}
```

En esta parte se define la clase principal MainActivity, que hereda de ComponentActivity.

Dentro del método onCreate, se usa setContent para indicar que la interfaz de usuario se construirá con Jetpack Compose.

Aquí se aplica el tema de la app y se llama a la función HelloApp(), que contiene toda la lógica visual.

## 2. Declaración de estados

```
1 Usage
@Composable
fun HelloApp() {
    var name by remember { mutableStateOf( value = TextFieldValue( text = "")) }
    var showGreeting by remember { mutableStateOf( value = false) }
```

Se crean dos variables de estado:

**name**, que almacena el texto que el usuario escribe.

**showGreeting**, que controla si se muestra la pantalla de saludo o la pantalla inicial.

## 3. Diseño de la pantalla principal

```
if (!showGreeting) {
    Text(text = "¿Cómo te llamas?", style = MaterialTheme.typography.headlineSmall)
    Spacer(modifier = Modifier.height( height = 16.dp))
    TextField(
        value = name,
        onValueChange = { name = it },
        label = { Text( text = "Escribe tu nombre") }
    )
    Spacer(modifier = Modifier.height( height = 16.dp))
    Button(onClick = {
        if (name.text.isNotBlank()) {
            showGreeting = true
        }
    }) {
        Text( text = "Enviar")
    }
}
```

Este bloque define la pantalla inicial.

Aparece un texto “¿Cómo te llamas?”, un campo de texto TextField donde el usuario puede escribir su nombre, y un botón Button que, al pulsarse, cambia el valor de showGreeting a true si el campo no está vacío.

#### 4. Diseño de la pantalla de saludo

```
} else {  
    Text(  
        text = "¡Bienvenida, ${name.text}!",  
        style = MaterialTheme.typography.headlineSmall  
    )  
    Spacer(modifier = Modifier.height( height = 16.dp))  
    Button(onClick = { showGreeting = false }) {  
        Text( text = "Volver")  
    }  
}
```

En esta parte se muestra el saludo personalizado utilizando el nombre que el usuario introdujo. El botón “Volver” cambia showGreeting a false, lo que hace que Compose reconstruya la interfaz y vuelva a la pantalla inicial.

De esta forma, la app tiene dos “pantallas” dentro de una sola actividad, gestionadas por estados.

#### **RESULTADO:**

