

REUTILIZAR COMPONENTES

REUTILIZAR COMPONENTES

Tomando como ejemplo uno de los códigos de la lección anterior:

- Los hijos de **Column** son iguales y estamos añadiendo código repetitivo.
- Podemos hacer una abstracción del componente **Surface**.

```
@Composable
fun MainScreen() {
    Surface(
        color = Color.LightGray,
        modifier = Modifier.fillMaxSize()
    ) {
        Row { this: RowScope
            Surface(
                color = Color.Green,
                modifier = Modifier.size(60.dp)
            ) {}
            Surface(
                color = Color.Black,
                modifier = Modifier.size(60.dp)
            ) {}
        }
    }
}
```

REUTILIZAR COMPONENTES

El componente **Surface** puede abstraerse en una función de composición específica: **MySquare**.

```
@Composable
fun MySquare() {
    Surface(
        color = Color.Green,
        modifier = Modifier.size(60.dp)
    ) {}
}
```

REUTILIZAR COMPONENTES

Y utilizarse en el componente **MyScreen** haciendo la función mucho más sencilla y legible.

```
@Composable
fun MainScreen() {
    Surface(
        color = Color.LightGray,
        modifier = Modifier.fillMaxSize()
    ) {
        Column { this: ColumnScope
            MySquare()
            MySquare()
            MySquare()
        }
    }
}
```


REUTILIZAR COMPONENTES

Podemos parametrizar el nuevo componente **MySquare** pasándole como argumento el color.

```
@Composable
fun MySquare(color: Color) {
    Surface(
        color = color,
        modifier = Modifier.size(60.dp)
    ) {}
}
```

REUTILIZAR COMPONENTES

De esta forma podemos tener instancias del componente **MySquare** con distinta apariencia.

```
@Composable
fun mainScreen() {
    Surface(
        color = Color.LightGray,
        modifier = Modifier.fillMaxSize()
    ) {
        Column {
            MySquare(Color.Red)
            MySquare(Color.Yellow)
            MySquare(Color.Green)
        }
    }
}
```