

Elementos

1. Text:

- ¿Para qué sirve?
Muestra texto estático o dinámico en la pantalla.
- Cómo se crea:
`Text(text = "Hola Mundo", fontSize = 18.sp)`
- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.material.Text`

2. Button:

- ¿Para qué sirve?
Un botón interactivo que realiza acciones al presionarlo.
- Cómo se crea:

```
Button(onClick = { /* Acción aquí */ }) {  
    Text(text = "Presionar")  
}
```
- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.material.Button`

3. OutlinedButton

- ¿Para qué sirve?
Botón con un borde y sin relleno.
- Cómo se crea:

```
OutlinedButton(onClick = { /* Acción aquí */ }) {  
    Text(text = "Bordeado")  
}
```
- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.material.OutlinedButton`

4. TextField:

- ¿Para qué sirve?
Permite al usuario introducir texto.
- Cómo se crea:
`TextField(value = "Texto aquí", onChange = {})`
- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.material.TextField`

5. Image:

- ¿Para qué sirve?
Muestra imágenes estáticas en la interfaz.
- Cómo se crea:
`Image(painter = painterResource(id = R.drawable.tu_imagen), contentDescription = "Imagen")`

- Biblioteca de importación:
import androidx.compose.foundation.Image
6. DropdownMenu:
- ¿Para qué sirve?
Muestra un menú desplegable con opciones.
 - Cómo se crea:
 - DropdownMenu(expanded = true, onDismissRequest = {}) {
 DropdownMenuItem(onClick = {}) {
 Text("Opción 1")
 }
}
 - Biblioteca de importación:
import androidx.compose.material.DropdownMenu
import androidx.compose.material.DropdownMenuItem
7. Checkbox:
- ¿Para qué sirve?
Representa opciones seleccionables que pueden activarse o desactivarse.
 - Cómo se crea:
Checkbox(checked = true, onCheckedChange = {})
 - Biblioteca de importación:
import androidx.compose.material.Checkbox
8. Switch:
- ¿Para qué sirve?
Un interruptor de encendido/apagado.
 - Cómo se crea:
Switch(checked = true, onCheckedChange = {})
 - Biblioteca de importación:
import androidx.compose.material.Switch
9. RadioButton:
- ¿Para qué sirve?
Selección exclusiva dentro de un grupo de opciones.
 - Cómo se crea:
RadioButton(selected = true, onClick = {})
 - Biblioteca de importación:
import androidx.compose.material.RadioButton
10. Slider
- ¿Para qué sirve?
Control deslizante para seleccionar un valor dentro de un rango.
 - Cómo se crea:

Slider(value = 0.5f, onValueChange = {})

- Biblioteca de importación:
import androidx.compose.material.Slider

11. FloatingActionButton:

- ¿Para qué sirve?
Botón flotante usado para acciones destacadas.
- Cómo se crea:

```
FloatingActionButton(onClick = { /* Acción */ }) {  
    Icon(Icons.Default.Add, contentDescription = "Agregar")  
}
```
- Biblioteca de importación:
import androidx.compose.material.FloatingActionButton

12. Row:

- ¿Para qué sirve?
Disposición horizontal de elementos.
- Cómo se crea:
- Row {
 Text(text = "Elemento 1")
 Text(text = "Elemento 2")
}
- Biblioteca de importación:
import androidx.compose.foundation.layout.Row

13. Column:

- ¿Para qué sirve?
Disposición vertical de elementos.
- Cómo se crea:

```
Column {  
    Text(text = "Elemento 1")  
    Text(text = "Elemento 2")  
}
```
- Biblioteca de importación:
import androidx.compose.foundation.layout.Column

14. LazyColumn:

- ¿Para qué sirve?
Lista eficiente de elementos desplazables.
- Cómo se crea:

```
LazyColumn {  
    items(10) { index ->  
        Text(text = "Ítem $index")  
    }  
}
```

```
}  
}
```

- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.foundation.lazy.LazyColumn`
`import androidx.compose.foundation.lazy.items`

15. Card:

- ¿Para qué sirve?
Muestra contenido dentro de un contenedor con diseño.
- Cómo se crea:
`Card(elevation = 4.dp) {`
 `Text(text = "Contenido en una tarjeta")`
`}`
- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.material.Card`

16. Scaffold:

- ¿Para qué sirve?
Contenedor principal para estructurar pantallas con barras superiores, flotantes y más.
- Cómo se crea:
`Scaffold(topBar = { TopAppBar(title = { Text("Mi App") }) }) {`
 `Text("Contenido principal")`
`}`
- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.material.Scaffold`
`import androidx.compose.material.TopAppBar`

17. Surface:

- ¿Para qué sirve?
Contenedor genérico con personalización de colores y sombras.
- Cómo se crea:
`Surface(color = Color.Gray) {`
 `Text(text = "Dentro de una Surface")`
`}`
- Biblioteca de importación:
`import androidx.compose.material.Surface`