

Análisis del Diseño en Figma - Pablo Orellana - 20555

Después de revisar el diseño en Figma, te presento el análisis de los componentes de Jetpack Compose que podrías usar para replicar la interfaz:

1. Barra de Navegación Superior (Top App Bar)

- **Component:** `AppBar`
- **Características:**
 - **title:** Muestra el título de la pantalla.
 - **navigationIcon:** Icono de navegación (como un botón de retroceso).
 - **actions:** Íconos de acciones adicionales a la derecha.
 - **backgroundColor:** Configura el color de fondo.
 - **contentPadding:** Define el espacio alrededor del contenido.

2. Lista de Elementos (LazyColumn)

- **Component:** `LazyColumn`
- **Características:**
 - **items:** Genera una lista de elementos.
 - **Modifier:** Se usa para el espaciado y estilo.
 - **horizontalAlignment:** Controla la alineación horizontal.
 - **verticalArrangement:** Controla el espacio vertical entre los ítems.
 - **contentPadding:** Añade espacio alrededor de los elementos.

3. Tarjeta (Card)

- **Component:** `Card`
- **Características:**
 - **shape:** Configura la forma de la tarjeta.
 - **elevation:** Define la sombra para darle un efecto de elevación.
 - **backgroundColor:** Establece el color de fondo.
 - **Modifier:** Se utiliza para aplicar `padding`, `size`, etc.
 - **content:** Área donde se coloca el contenido de la tarjeta.

4. Campo de Entrada de Texto (TextField)

- **Component:** `TextField`
- **Características:**
 - **value:** Controla el texto dentro del campo.
 - **onValueChange:** Callback para manejar cambios en el texto.
 - **placeholder:** Texto guía cuando el campo está vacío.
 - **Modifier:** Aplica `padding`, `background`, etc.
 - **keyboardOptions:** Configura el tipo de teclado que aparece.

5. Botón de Acción (Button)

- **Component:** `Button`
- **Características:**
 - **onClick:** Acción que se ejecuta al presionar.
 - **Modifier:** Aplica estilos como tamaño, padding, etc.
 - **enabled:** Controla si el botón está habilitado o no.
 - **shape:** Cambia la forma del botón.
 - **content:** Texto o ícono dentro del botón.

Características a Modificar

Para que la aplicación se vea como el diseño en Figma, sería importante:

- **Estilo y Tematización:** Aplicar un tema consistente usando `MaterialTheme` para manejar colores, tipografía y formas.
- **Alineación y Espaciado:** Utilizar `Modifier` para ajustar el `padding`, `margin` y `alignment` de los componentes.
- **Comportamiento de la UI:** Implementar `state` y `onClick` handlers correctamente para que la UI responda a la interacción del usuario tal como se muestra en el diseño.