

Programación de Plataformas Móviles

Laboratorio 5

Instrucciones: Descargue el archivo: *designing_states.fig*. Abrirlo en Figma y analizar las ventanas que muestra, detalle qué elementos de Jetpack Compose utilizaría para la creación de las ventanas que se muestran en este diseño, explique qué características sería importante modificar para hacer que se vea la aplicación tal como el diseño.

Diseño General

El diseño consiste en varias pantallas para una aplicación de recetas con diferentes secciones como recetas populares, lista de compras, y configuraciones. Cada una de estas secciones está bien estructurada con encabezados, listas, imágenes y botones.

Componentes de Jetpack Compose

1. Scaffold y TopAppBar

- Utilizaría un *Scaffold* para la estructura general de la pantalla.
- Un *TopAppBar* podría ser usado para mostrar la barra de herramientas con el título o acciones, por ejemplo, "Popular Recipes", "Saved Recipes", etc.

2. LazyColumn para Listas

- Utilizaría un *LazyColumn* para mostrar las listas de recetas. Este componente permite crear listas eficientes en rendimiento, similares a los *RecyclerView* en Android tradicional.
- Dentro de cada ítem de la lista, se podrían usar *Card* para contener la información de cada receta, como el título, imagen y descripción breve.

3. Imagen (Image)

- Para mostrar imágenes de recetas, utilizaría el componente *Image*. Es posible cargar imágenes desde recursos locales o a través de URL.
- Para mejorar el aspecto visual, podría ser útil modificar las propiedades de *contentScale* para ajustar cómo se muestra la imagen dentro de su contenedor.

4. Text para Encabezados y Descripciones

- El componente *Text* sería ideal para los encabezados como "POPULAR RECIPES", así como para las descripciones y comentarios debajo de cada receta.
- Es importante modificar las propiedades como *fontSize*, *fontWeight*, y *color* para hacer que el texto se vea similar al diseño.

5. Buttons y IconButton

- Para los botones como "Leave a review", utilizaría un *Button* o *OutlinedButton* dependiendo del diseño exacto que se desea replicar.
- *IconButton* se puede utilizar para acciones dentro de la barra superior, como configuraciones o lista de compras.

6. BottomNavigation

- Si la aplicación tiene un menú de navegación en la parte inferior para moverse entre "Popular Recipes", "Saved Recipes", etc., un *BottomNavigation* es ideal.

Modificaciones Específicas

1. Estilización de Textos

- Modificar *fontSize*, *fontWeight*, *color*, y *padding* para que los textos coincidan con el diseño proporcionado.

2. Card Elevation y Bordes Redondeados

- Las *Card* pueden personalizarse con *elevation* para dar un efecto de sombra y *shape* para bordes redondeados.

3. Espaciado y Alineación

- Usar modificadores como *padding*, *margin*, y *alignment* para asegurar que los elementos estén correctamente alineados y espaciados, de manera que el diseño se vea limpio y ordenado.

4. Theme y Colores

- Definir un tema que coincida con los colores y tipografías del diseño, utilizando *MaterialTheme* y personalizando colores y formas según sea necesario.