**Tutorial**

**1. Entendiendo la lógica del ejercicio**

Hay que mostrar cómo al hacer clic en un botón se cambian imágenes y textos dependiendo de los estados:

1. Árbol de limón
2. Apretar el limón
3. Beber la limonada
4. Vaso vacío

**2. Crear un proyecto o continuar con el existente**

* Crear un nuevo proyecto
* Selecciona "Emmpty Compose Activity"
* Configura el nombre, paquete, y directorio del proyecto

**3. Actualizar el código para seguir las mejores prácticas**

Usar los componentes recomendados de Jetpack Compose para el ejercicio

Revisando las principales funciones:

* Lemon\_Tree: Se encarga de mostsrar el árbol de limón y gestionar el primer clic.
* Lemon: Gestiona la pantalla donde se aprieta el limón.
* Glass\_\_Of\_Lemonade: Muestra la limonada lista para beber.
* Empty\_Glass: Renicia el ciclo.

En cada una de estas composables, crear una imagen y un botón que cambian el estado según las interacciones del usuario

**4. Manejo de estados y clics**

El ejercicio se enfoca en la correcta gestión del estado usando remember { mutableStateOf(...) } para cambiar lo que se muestra en pantalla. Además, esto se debe aplicar bien con la variable currentStep y el contador squeezeCount.

Ej:

var currentStep by remember { mutableStateOf(1) }

var squeezeCount by remember { mutableStateOf(0) }

Este patrón de manejo de estado sirve para interactuar con los clics en los botones

**5. Implementación de la UI y lógica de negocio**

Ahora, la funición when (currentStep) controla qué pantalla mostrar.

**6. Completando el ejercicio**

El codelab te pide manejar el ciclo de estados y cambiar entre imágenes:

1. Iniciar con el árbol de limón (currentStep = 1)
2. Después del primer clic, se muestra el limón para apretarlo (currentStep = 2)
3. Cuando squeezeCount llega a cero, se muuestra el vaso de limonada (currentStep = 3)
4. Finalmente, un vaso vacío se muestra para reiniciar el ciclo (currentStep = 4)

**7. Agregar más funcionalidades opcionales**

El codelab sugiere intentar agregar alguna funcionalidad extra, como un mensaje que indique cuántos apretones quedan. Esto se puede hacer añadiendo un texto en la pantalla de apretar el limón:

Text("Apretones restantes: $squeezeCount")

**8. Probar la aplicación**

Probar dándole debug con algún dispositivo digital

**9. Refinamiento final y posibles mejoras**

* Ajustar los estilos de UI según sea necesario
* Verificar la respuesta de la UI a diferentes tamaños de pantalla
* Asegurar de que el manejo de estados sea correcto y fluido