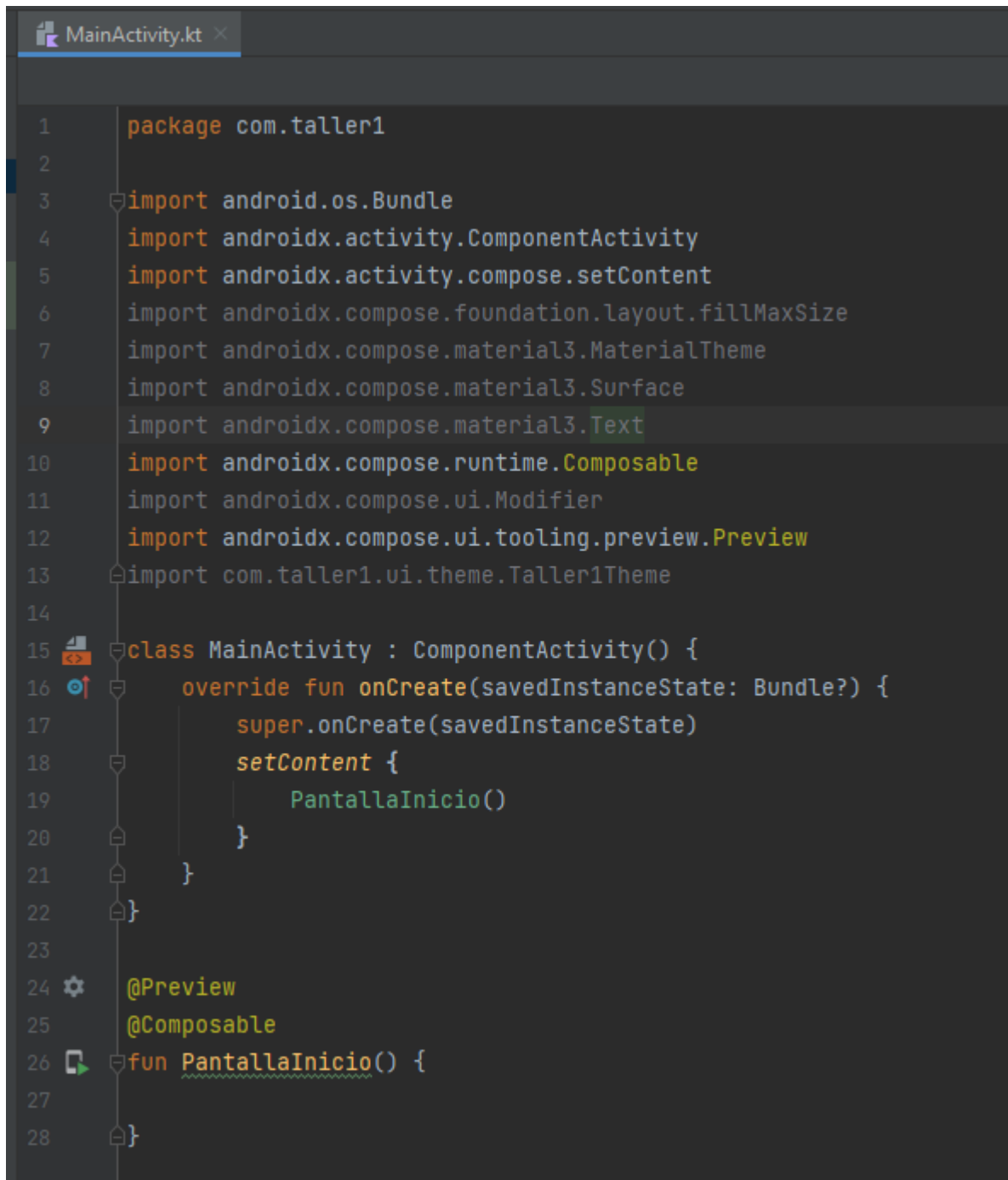
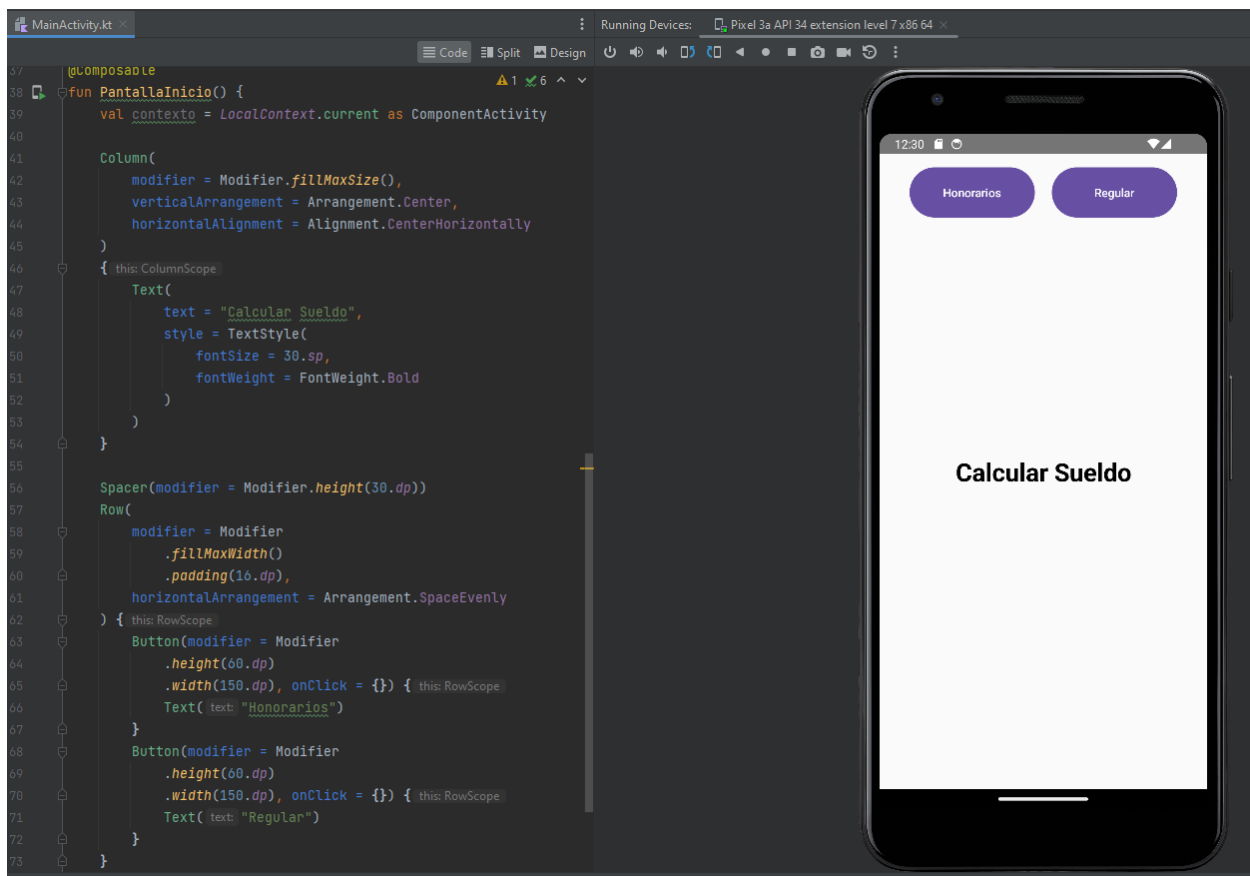


1. Crear "Nuevo proyecto" tipo "Empty", con nombre del proyecto Taller1 y com.taller1 el package.
2. Crear la función vacía "PantallaInicio()" como @Preview y @Composable
3. Limpiar la clase principal "MainActivity" y agregar la llamada "PantallaInicio()" dentro de onCreate y setContent.
4. Borrar los @Composable "Greeting" y "GreetingPreview" que vienen por defecto en el proyecto.
5. Limpiar las librerías no utilizadas que marca el editor



```
1 package com.taller1
2
3 import android.os.Bundle
4 import androidx.activity.ComponentActivity
5 import androidx.activity.compose.setContent
6 import androidx.compose.foundation.layout.fillMaxSize
7 import androidx.compose.material3.MaterialTheme
8 import androidx.compose.material3.Surface
9 import androidx.compose.material3.Text
10 import androidx.compose.runtime.Composable
11 import androidx.compose.ui.Modifier
12 import androidx.compose.ui.tooling.preview.Preview
13 import com.taller1.ui.theme.Taller1Theme
14
15 class MainActivity : ComponentActivity() {
16     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
17         super.onCreate(savedInstanceState)
18         setContent {
19             PantallaInicio()
20         }
21     }
22 }
23
24 @Preview
25 @Composable
26 fun PantallaInicio() {
27
28 }
```

6. Dentro de “PantallaInicio()” declaramos el contexto
7. Creamos un objeto “Column” con propiedades de centrado vertical y horizontal, y que ocupe toda la pantalla. Dentro de la columna, agregamos un texto que diga “Calcular Sueldo” en negrita y de tamaño 30 sp.
8. Agregamos un espaciador de 30 dp de altura.
9. Agregamos un “Row” que va a contener los dos botones para las pantallas.
10. Las propiedades de “Row” son llenar el ancho de la pantalla, espaciado de 16 sp, y espaciado uniforme horizontal.
11. Agregamos dos botones de 60 dp de alto y 150 dp de ancho, con leyendas “Honorarios” y “Regular”, también se agrega el evento onClick vacío.
12. Se importan las librerías correspondientes.

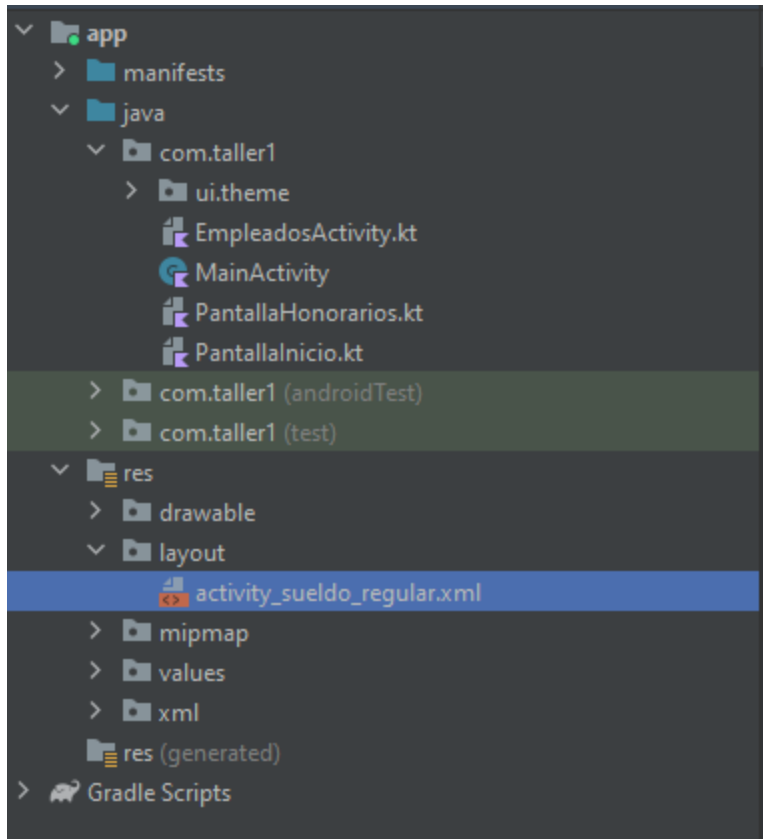


13. Separo la clase MainActivity de la vista PantallaInicio en dos archivos distintos.
14. Creo un archivo PantallaHonorarios.kt donde declaro la función vacía con Preview y Composable.
15. Creo un archivo EmpleadosActivity.kt donde se declaran las clases controladoras que llaman a las pantallas de los empleados.
16. La primera clase es SueldoHonorariosActivity que llama a PantallaHonorarios.
17. Creo un directorio llamado “layout” dentro de la carpeta “res”

18. Creo el archivo "activity_sueldo_regular.xml" de tipo ConstraintLayout, dentro de esta carpeta layout.
19. Creo la clase SueldoRegularActivity en EmpleadosActivity.kt, que llama al layout que acabamos de crear.
20. Instalamos las librerías necesarias con ayuda del compilador.

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
4      android:layout_width="match_parent"
5      android:layout_height="match_parent"
6      tools:context=".SueldoRegularActivity">
7
8  </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

```
MainActivity.kt x EmpleadosActivity.kt x activity_sueldo_regular.xml x PantallaHonorarios.kt
Code Split Design
1 package com.taller1
2
3 import android.os.Bundle
4 import androidx.activity.ComponentActivity
5 import androidx.activity.compose.setContent
6 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
7
8 class SueldoHonorariosActivity : ComponentActivity() {
9     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
10         super.onCreate(savedInstanceState)
11         setContent { PantallaHonorarios() }
12     }
13 }
14
15 class SueldoRegularActivity : AppCompatActivity() {
16     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
17         super.onCreate(savedInstanceState)
18         setContentView(R.layout.activity_sueldo_regular)
19     }
20 }
```



Pantalla Honorarios

1. Agregamos la anotación `OptIn` a la función `PantallaHonorarios`
2. Declaramos las variables `contexto`, `sueldoBruto`, y `resultado` que nos ayudarán más adelante para calcular el sueldo líquido.
3. Creamos el objeto `Column` que ocupará toda la pantalla, parecido a la pantalla de inicio.
4. Agregamos un texto que diga "Empleado a Honorarios".
5. Agregamos un `TextField` con el texto "Sueldo Bruto" para guardar el monto ingresado por el usuario.
6. Agregamos un botón que dice "Calcular sueldo", que al hacer click, crea las variables de `sueldoBrutoInput`, y guarda la cantidad ingresada en el `TextInput` anterior en "resultado". En caso de que no sea ingresado ningún monto, la entrada será 0.0. El tipo de datos de las variables que estamos utilizando es `Double`.
7. Creamos el botón volver, para volver a la pantalla principal.
8. Como aún no hemos implementado la clase "Empleado", no se hará ningún cálculo.
9. Agregamos los estilos e importamos las librerías necesarias.
10. En la pantalla de inicio, agregamos la acción al botón de honorarios hacia la nueva pantalla.

```

    } { this: RowScope
        Button(modifier = Modifier
            .height(60.dp)
            .width(150.dp), onClick = {
                val intent = Intent(contexto, SueldoHonorariosActivity::class.java)
                contexto.startActivity(intent)
            }) { this: RowScope
                Text( text: "Honorarios")
            }
        }
    }
}

```

11. Agregamos la nueva pantalla al manifiesto.

```

<activity android:name=".SueldoHonorariosActivity"
    android:exported="false"
    android:label="Activity_sueldo_honorarios"
    android:theme="@style/Theme.Taller1" />

```

1:52



Empleado a Honorarios

600000

Calcular Sueldo

El sueldo es de 600000.0

<- Volver

1

2

3

-

4

5

6

⌋

7

8

9

✕

,

0

.

←



Pantalla regular

1. Agregamos los elementos layout al xml.
2. Un TextView de "Empleado Regular", un EditText para que el usuario ingrese el monto a calcular, un Button para llamar a la función del cálculo de sueldo, un TextView para ver el cálculo del monto, y un Button para volver a la pantalla principal.
3. Agregamos los estilos dentro de cada elemento.
4. Agregamos los strings constantes al archivo strings.xml dentro de res/values
5. Ahora editamos la clase SueldoRegularActivity dentro del archivo EmpleadosActivity. Declaramos la variable del botón de calcular, buscándolo por ID en la vista XML.
6. Agregamos un eventListener que guardara el valor que hay en el EditText, para mostrarlo en el TextView, a través de sus IDs.
7. Parseamos el resultado de String a Double, como aún no hemos implementado las clases de "Empleado", el resultado es el sueldo bruto.
8. Creamos la función "Volver atrás" que recibe como parámetro el Objeto View. Esta función es llamada por el botón volver atrás de la vista XML.
9. Ahora agregamos la lógica para pasar de la pantalla de inicio a la pantalla de empleado regular que acabamos de crear, dentro del archivo PantallaInicio.kt

```
Button(modifier = Modifier
    .height(60.dp)
    .width(150.dp), onClick = {
    val intent = Intent(contexto, SueldoRegularActivity::class.java)
    contexto.startActivity(intent)
}) { this: RowScope
    Text(text = "Regular")
}
```

10. Agregamos la activity al Android Manifiesto
11. Finalmente, limpiamos el código e instalamos las librerías necesarias con las sugerencias del Editor.

```
android:theme="@style/Theme.AppCompat.Light" />
<activity android:name=".SueldoRegularActivity"
    android:exported="false"
    android:theme="@style/Theme.AppCompat.Light" />
</activity>
```


2:18



Taller1

Empleado Regular

500000

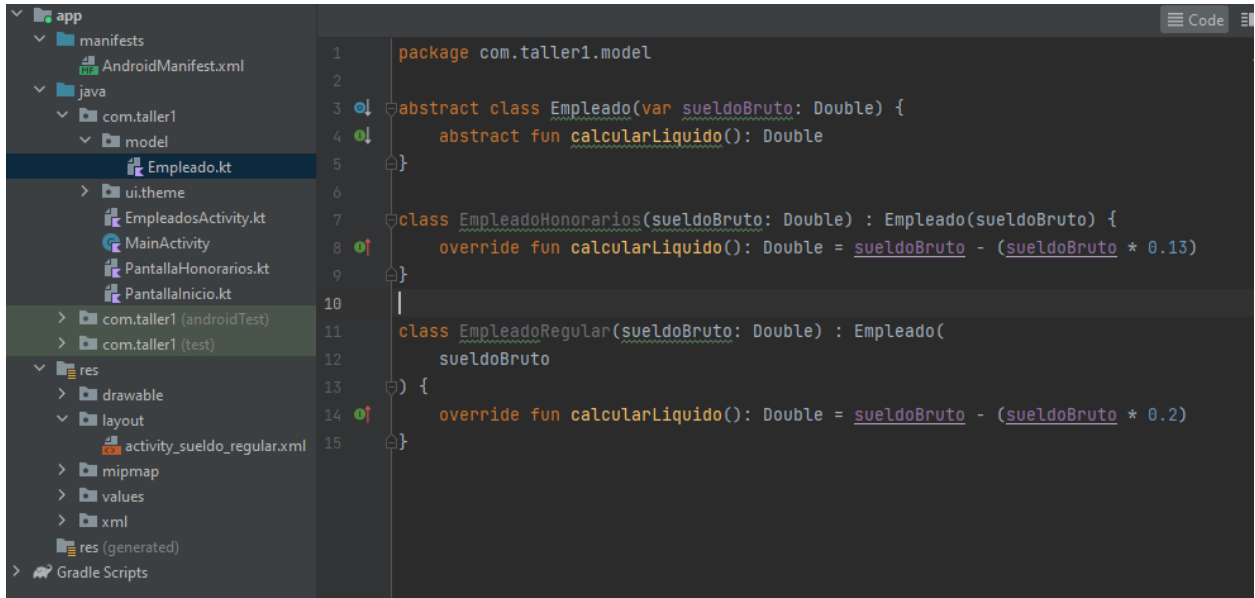
CALCULAR

El sueldo es 500000.0

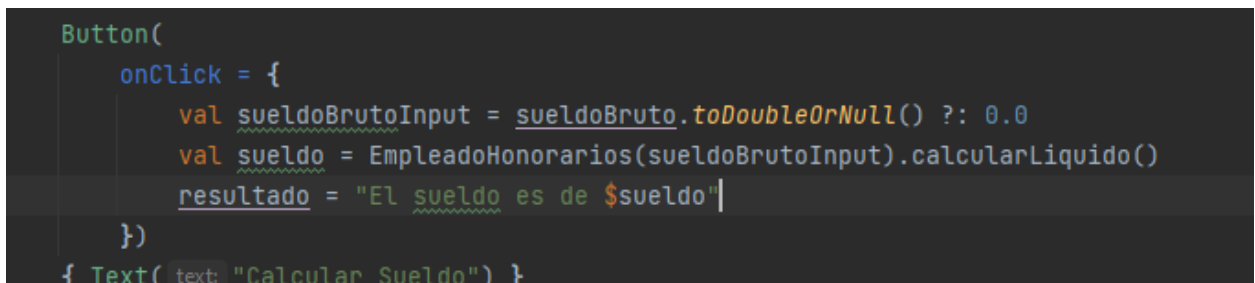
<- VOLVER

Modelos

1. Creamos la carpeta “model” con el archivo “Empleado.kt” dentro del proyecto.
2. Creamos la clase abstracta Empleado con sueldoBruto de tipo Double como argumento, y sus extensiones “EmpleadoHonorarios” y “EmpleadoRegular”.
3. Declaramos la función calcularLiquido de tipo Double en la clase Empleado.
4. Definimos las funciones calcularLiquido a las clases EmpleadoHonorarios y EmpleadoRegular, donde se realizan los cálculos correspondientes (13% y 20% de retención)



5. Para el cálculo en la pantalla de honorarios, debemos importar ahora nuestro modelo, y utilizar la función calcularLiquido, de la instancia EmpleadoHonorarios que debemos crear, pasándole como argumento el sueldo bruto que guardamos anteriormente.





6. Finalmente, importamos el modelo en el archivo EmpleadosActivity, para utilizarlo en el controlador de la pantalla de empleados regulares. Declarando las variables necesarias, y llamando a la función calcularLiquido de la instancia EmpleadoRegular, con sueldoBruto como parámetro.

```
val resultado = findViewById<TextView>(R.id.tvResultado)
val sueldoBruto = findViewById<EditText>(R.id.etSueldoBruto)
val sueldoBrutoInput = sueldoBruto.text.toString().toDoubleOrNull() ?: 0.0
val empleadoRegular = EmpleadoRegular(sueldoBrutoInput)
val sueldo = empleadoRegular.calcularLiquido()
resultado.text = "El sueldo es $sueldo"
}
```

