

Ejercicio 1

Crea una función que devuelva un componente de tipo Text, llamado MyText. Esta función tendrá tres parámetros, String, TextUnit y Color. Este componente será configurable según los valores que se le den por argumento. Este nuevo componente deberás crearlo dentro del paquete 'components'.

Estos podrían ser unos resultados de la vista del componente en una pantalla:



Ejercicio 2

Crea dos botones, **MyButtonText.kt** y **MyButtonColor.kt** y guárdalos dentro de la carpeta 'components'.

Al primer botón, se le llamará sin ningún argumento y en su texto tendrá 'Pulsa aquí', al pulsarlo, el texto del botón cambiará a 'Botón pulsado'.



Al segundo botón, se le llamará con dos argumentos "String" y "Color". Al pulsar el botón, el texto y el color de fondo del botón cambiarán, además de otros cambios que puedes ver en la siguiente imagen.

En la primera imagen:

- Color de fondo: `Color.DarkGray`
- Color de texto: `Color.White`
- Borde: `BorderStroke(1.dp, Color.Black)`
- Shape: `RoundedCornerShape(20.dp)`

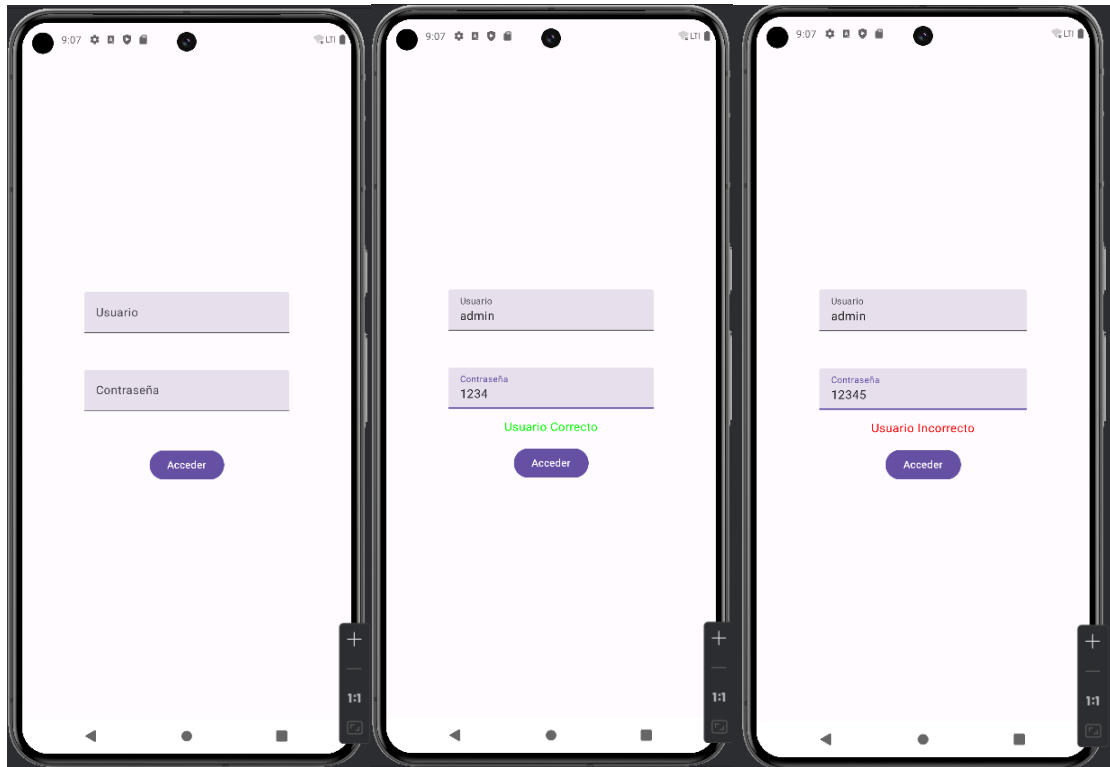
Segunda imagen:

- Color de fondo: Por argumento
- Color de texto: `Color.Black`
- Borde: `BorderStroke(3.dp, Color.Black)`
- Shape: `RoundedCornerShape(4.dp)`



Ejercicio 3

En este tercer ejercicio, jugaremos con la disposición con los elementos en la pantalla, por lo que vamos a crear una pequeña pantalla de login.



Ejercicio 4

Vamos a crear una pequeña pantalla de formulario añadiendo algo de complejidad a la disposición de los elementos. Crea un nuevo componente que se llame **Screen.kt**, donde tendrás todo el diseño/lógica de la pantalla del formulario.



A tener en cuenta.

- Los colores de la pantalla **NO** son importantes, podéis cambiarlos. Lo que **SÍ** es importante es la disposición de los elementos en la pantalla, hay que respetar tamaños, formas y posicionamiento.
- La parte de los Círculos tiene un scroll horizontal que podréis mover para ver más círculos que los que se ven en la pantalla.
- El texto tiene un scroll vertical que podréis mover para leer el texto completo.
- El **botón actualizar** hará que lo rellenado a la izquierda en el formulario, aparezca a la derecha.