

Definiendo ButtonLike recetas

[Descargar estos apuntes](#)

Ejercicio

Vamos a definir la siguiente **prueba de un Card** donde se visualizará información de una receta. En el *preview* se muestra una card siguiendo los convenios de Material Design 3 (M3).

En la parte inferior derecha se muestra un botón de tipo **Like** que vamos a definir nosotros a partir de otros componentes de M3. Dicho botón, mostrará un contador de los *likes* que ha recibido la receta de todos los usuarios y un icono que indicará si el usuario actual ha pulsado el botón o no. Además, abajo fuera del *card*, un botón que simulará que otro usuario ha pulsado el botón **Like** incrementando la cuenta de los mismos.

- Puedes partir del siguiente proyecto:

[Recetas_vacio.zip](#)



Paso 1: Definiendo un componente ButtonLike

En el paquete `com.pmdm.recetas.ui` vamos a crear el paquete `composables` donde según la arquitectura propuesta en el curso, se definirán componentes de la capa de UI que se puedan reutilizar en diferentes `features` y `aplicaciones`. Dentro crearemos el paquete `buttonlike` donde definiremos el componente en el fichero `ButtonLike.kt`.



El aspecto de la preview del componente **ButtonLike** será el de la imagen de la derecha donde tenemos en un row un botón al que no se le ha dado like e indica **4** likes en total y otro donde hemos pulsado like y además **hemos sobrepasado los 100 likes** y por tanto la muestra es **99+** indicando que tenemos 100 o más likes.



El interface de la función composable que define nuestro componente **ButtonLike** será el siguiente:

```
@OptIn(ExperimentalMaterial3Api::class)
@Composable
fun ButtonLike(
    iLike: Boolean,           // Estado que indica si se ha pulsado like o no.
    numberOfLikes: Int,      // Número de likes que llevamos.
    onILikePressed: () -> Unit // Función que se ejecutará cuando se pulse el botón.
)
```

El componentes estará formado por:

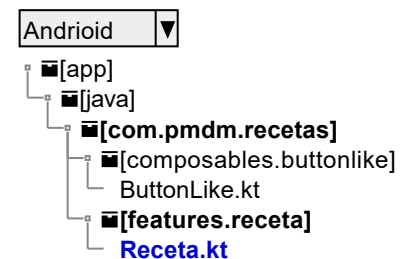
Un **Box** que contendrá:

- Un **IconButton** de **M3** que gestionará el **onILikePressed** y que tendrá los modificadores **clip** y **background** con los valores correspondientes definidos en **ButtonDefaults** de M3.
 - Un **Icon** con el tamaño de los iconos en los botones y el color del contenido en los botones definidos en **ButtonDefaults** de M3.
- Un **Badge** de **M3** alineado abajo a la derecha y un componente **Text** que mostrará el número de likes.

Define un **@Preview** para que se muestre como la imagen de ejemplo anterior.

Paso 2: Definiendo el Card Receta

En el paquete **com.pmdm.recetas.ui** vamos a crear el paquete **features** donde según la arquitectura propuesta en el curso, se definirán componentes de la capa de UI que serán características de la aplicación como visualizar una receta. Dentro crearemos el paquete **receta** donde definiremos el componente en el fichero **Receta.kt**.



Definiremos una clase **ButtonLikeUiState** que contendrá el estado del componente **ButtonLike** para nuestra receta y que será el siguiente:

```
data class ButtonLikeUiState(
    val numberOfLikes: Int,
    val iLike: Boolean
)
```

El interface de la función composable que define nuestro componente **Receta** será el siguiente:

```

@Composable
fun Receta(
    iLike: ButtonLikeUiState,
    recipeName: String,
    recipeDescription: String,
    recipeChef: String,
    onILikePressed: () -> Unit
)

```

El componente estará formado por:

Un **Card** con similar al ejemplo de los apuntes. Pero con la diferencia de que el primer texto tendrá el tamaño **MaterialTheme.typography.headlineSmall**. EL resto de componentes los dejamos a tu criterio para que se parezca lo máximo posible a la imagen de ejemplo.

Paso 3: Definiendo el **@Preview**

A continuación tienes el código del **preview** de la primera imagen de este ejercicio y en el cual debes completar el código donde se defines los estados y los manejadores de los mismos.

```

@Preview(showBackground = true)
@Composable
fun RecetaPreview() {

    // Aquí definiremos los estados.

    RecetasTheme {
        Column(
            modifier = Modifier.padding(16.dp),
            horizontalAlignment = Alignment.CenterHorizontally
        ) {
            Receta(
                iLike = iLikeState,
                recipeName = "Magdalemas de la abuela",
                recipeDescription = "Fabulosas magdalenas con pepitas de chocolate y un suave",
                recipeChef = "Carlos Arguiñano",
                onILikePressed = onLocallyLikePressed
            )
            Spacer(modifier = Modifier.size(20.dp))
            Button(onClick = onRemoteLikePressed) {
                Text(text = "Otro usuario pulsa Like")
            }
        }
    }
}

```