

Tema 4.2 - Navegación

Descargar estos apuntes [pdf](#) o [html](#)

Índice

- Introducción
- ▼ Conceptos Básicos
 - Dependencias necesarias
 - NavController
 - NavHost
- ▼ Ejemplo básico de navegación
 - Implementación mínima
 - Refactorizando con buenas prácticas
- ▼ Pasando datos entre pantallas
 - Estrategias para pasar datos entre pantallas
 - Paso de argumentos de navegación
- ▼ Integrando Hilt + ViewModel + Animaciones
 - Cambiando las transiciones entre pantallas
 - Integrando los ViewModels en la navegación
- Gestionar grafos de navegación complejos
- Integrando navegación y NavigationBar
- Anexo I - Integrando navegación y NavigationDrawer

Introducción

- **Navegación con Jetpack Compose**

- Documentación oficial general tanto con XML como Compose UI: [Principles of navigation](#)
- Documentación oficial compose: [Navigation with Compose](#)
- Codelab Básico Oficial de Google: [Navigation with Compose](#)
- Codelab Avanzado Oficial de Google: [Navigation with Compose](#)
- Seguridad de tipos en la navegación (Vídeo Inglés) [Android Developers](#)
- **New** Navegación con seguridad de tipos (Vídeo Castellano): [AristiDevs](#)
- Navegación en Jetpack Compose (Lista de Reproducción): [Stevdza-San](#)
- Compartir datos entre pantallas (Vídeo Inglés): [Philipp Lackner](#)
- Navegación con seguridad de tipos (Vídeo Inglés): [Philipp Lackner](#)

La necesidad de navegar entre pantallas es una de las características más importantes de cualquier aplicación. Android Jetpack Compose proporciona una biblioteca de navegación que le permite navegar entre pantallas, pasar datos, administrar el historial de navegación y mucho más.

Esta biblioteca, **inicialmente** se implementó para las aplicaciones de Android basadas en vistas XML (Activities y Fragments), incluso dispone de una herramienta visual para diseñar la navegación de la aplicación.

Ahora, la biblioteca de navegación también se puede usar con aplicaciones de **Android Jetpack Compose**. La biblioteca de navegación de Compose proporciona una API declarativa para definir la navegación, y una API de navegación para navegar entre pantallas. Pero sin embargo no dispone de una herramienta visual para diseñar la navegación de la aplicación.

Como la mayoría de clases y el sistema de navegación es común a las aplicaciones basadas en vistas XML y a las basadas en Compose, **la documentación oficial** de la biblioteca de navegación **es común para ambas**. Por lo que en la documentación oficial, en la mayoría de ejemplos, se muestra la implementación con vistas XML y no con Compose. Esto puede llevarnos a confusión y a pensar que la biblioteca de navegación no es compatible con Compose, pero no es así, simplemente hay que saber interpretar los ejemplos y adaptarlos a Compose. De todas formas, tienes una entrada específica para Compose en este [enlace](#)

Desde sus inicios, la biblioteca de navegación para Compose ha tenido críticas por parte de la comunidad de desarrolladores, debido a su complejidad, falta de documentación y constantes cambios en su API. Es por eso que han surgido *multitud* de **librerías de terceros**, que en principio, facilitan la implementación evitando excesivo código "boilerplate" o incluso algunas son multiplataforma (Android, iOS, Desktop y Web)

Algunas de estas librerías son: **Compose Destinations**, **Appyx**, **Voyager**, **Reimagined**, **Decompose**.

Al final muchas de estas librerías son una capa de abstracción sobre la biblioteca de navegación oficial, por lo que es recomendable conocer la biblioteca oficial. Este [vídeo en inglés](#), Philipp Lackner nos hace una reflexión sobre este tema y el porqué conocer la biblioteca oficial de Google y en todo caso hacernos nosotros mismos nuestra propia abstracción de navegación.

Incluso utilizando la biblioteca oficial, hay muchas formas de implementar la navegación y que podréis ver en los diferentes tutoriales y vídeos que hay en la red, teniendo en cuenta que en cada uno se siguen diferentes patrones de diseño.



Importante

Nosotros en este tema vamos a seguir las recomendaciones de uso y mejores prácticas de implementación que en la actualidad recomienda Google y que pueden encontrar en el siguiente [enlace](#) que **recomendamos que visites y leas** tras ver el tema.

Conceptos Básicos

Dependencias necesarias

Recuerda que la versión puede cambiar en el futuro, por lo que es recomendable que consultes la última versión en el [enlace](#). También debes tener en cuenta que un cambio en el primer número de la versión, puede implicar cambios importantes en la API que vamos a describir.

Para poder utilizar la biblioteca de navegación en Compose, debemos añadir las siguientes dependencias ...

En el `libs.versions.toml` ...



Nota

Aunque en el ejemplo hemos puesto las entradas en varias líneas indentadas para más claridad y que quepa todo en la versión en pdf. El intérprete de Gradle para el toml no admite esta sintaxis, por lo que debes ponerlo **en una sola línea**.

```
[versions]
composeNavigation = "2.8.5"
kotlinxSerializationJson = "1.7.3"
```

```
[libraries]
compose-navigation = {
    group = "androidx.navigation",
    name = "navigation-compose",
    version.ref = "composeNavigation"
}
kotlinx-serialization-json = {
    group = "org.jetbrains.kotlinx",
    name = "kotlinx-serialization-json",
    version.ref = "kotlinxSerializationJson"
}
androidx-hilt-navigation-compose = {
    group = "androidx.hilt",
    name = "hilt-navigation-compose",
    version.ref = "hiltNavigationCompose"
}
```

```
[plugins]
kotlinx-serialization = {
    id = "org.jetbrains.kotlin.plugin.serialization",
    version.ref = "kotlin"
}
```

En el DSL definido en `build.gradle.kts` del **proyecto** ...

```
plugins {
    alias(libs.plugins.kotlinx.serialization) apply false
}
```

En el DSL definido en `build.gradle.kts` del **módulo app** ...

```
plugins {
    alias(libs.plugins.kotlinx.serialization)
}

dependencies {
    implementation(libs.compose.navigation)
    implementation(libs.kotlinx.serialization.json)

    // y su estamos usano Hilt y no está ya añadida
    implementation(libs.androidx.hilt.navigation.compose)
}
```

NavController

El `NavController` es el **encargado de gestionar la navegación entre destinos**. El controlador **ofrece métodos para navegar** entre destinos, manejar enlaces profundos, **administrar la pila de retroceso** y más.

Para crear un `NavController` en Jetpack Compose haremos:

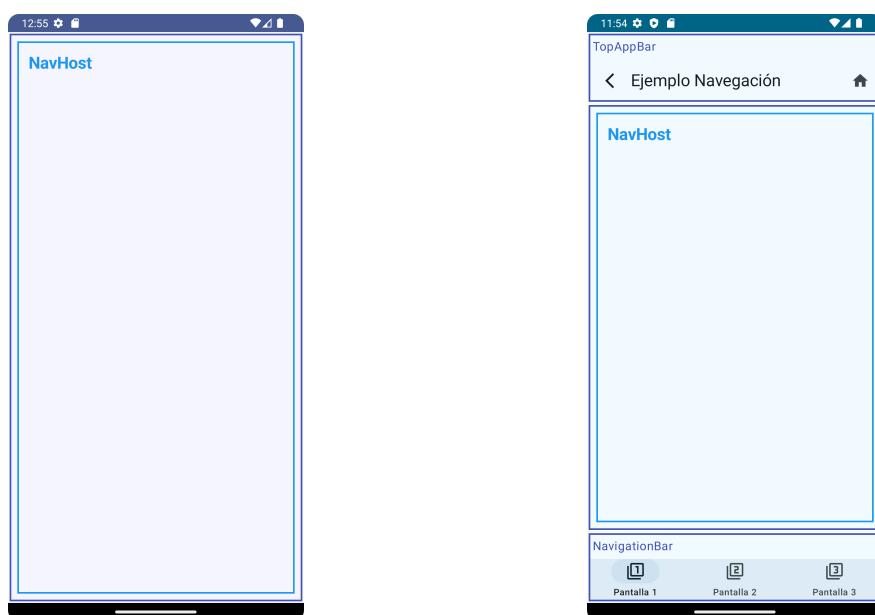
```
val navController = rememberNavController()
```

Puesto que `rememberNavController` es una función `@Composable` NO puede ser creado en un `ViewModel`. Así pues, si quieres que la mayoría de tus componentes puedan acceder a la navegación, **debes crear el objeto `NavController` en el componente más alto de la jerarquía de composición** esto es junto al `NavHost` del que hablaremos a continuación.

NavHost

Para poder navegar entre pantallas, debemos tener **un contenedor donde se muestren las pantallas**. En las **aplicaciones basadas en compose** este contenedor **es un 'composable'** llamado **NavHost**. Al ser un contenedor, puede ocupar todo la pantalla o solo una parte de ella como se muestra en las imágenes más a la derecha.

NavHost recibirá un **NavController** e irá definiendo los destinos de navegación a través de un **NavGraph**, este componente lo recibirá como parámetro o será creado y gestionado por el propio **NavHost** de forma interna, solo si no se le ha pasado. El **NavGraph** es básicamente por tanto, una colección de destinos recuperables.



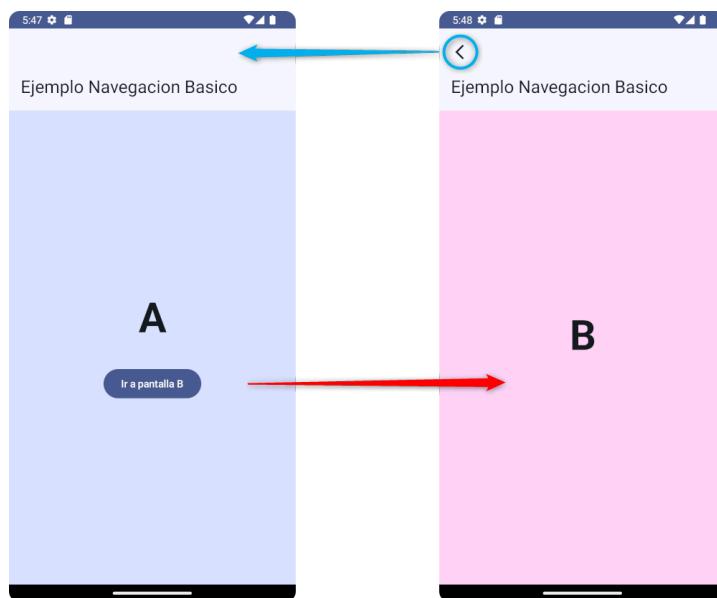
Ejemplo básico de navegación

Implementación mínima

Vamos a aplicar los conceptos anteriores a un ejemplo básico de navegación entre dos pantallas **A** y **B**.

Tal y como se muestra en la imagen de ejemplo. La pantalla **A** será la pantalla principal y tendrá un **Scaffold** con un **TopAppBar** y un botón que nos permitirá navegar a la pantalla **B**. La pantalla **B** tendrá un **Scaffold** con un **TopAppBar** y en ella tendrá un **IconButton** de vuelta a la pantalla anterior que solo puede ser pantalla **A**.

Descarga proyecto de [ejemplo 1: EjemploNavegacionBasico1.zip](#)



Los pasos serían los siguientes:

1. Primero definiremos las pantallas en el paquete **ui.features**

Definimos **PantallaAScreen.kt** que emite en la composición la **pantalla A** y recibe un callback que será llamado cuando se pulse el botón de navegación a la **pantalla B**:

```
@Composable  
fun PantallaAScreen(onNavigatePantallaB: () -> Unit)
```

Definimos **PantallaBScreen.kt** que emite en la composición la **pantalla B** y recibe un callback que será llamado cuando se pulse el botón de navegación a la pantalla anterior que solo puede ser la **pantalla A**:

```
@Composable  
fun PantallaBScreen(onNavegarAtras: () -> Unit)
```



Importante

Como ves, en ambos casos pasamos callbacks que serán llamados cuando se pulse el botón de navegación y así evitamos dependencias con el `NavController` y **tendremos centralizadas todas las acciones de navegación en el `NavHost`**.

2. Decidimos en que punto vamos a tener nuestro `NavHost` y como ya hemos comentado tendremos varias opciones. Para este ejemplo, lo normal es que esté lo más alto en la jerarquía de composición, por lo que lo pondremos en el `setContent` de la `MainActivity` y es en este punto donde crearemos al `NavController`.

```
// MainActivity.kt  
class MainActivity : ComponentActivity() {  
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
        super.onCreate(savedInstanceState)  
        setContent {  
            EjemploNavegacionTheme {  
                Surface(modifier = Modifier.fillMaxSize()) {  
                    val navController = rememberNavController()  
                    NavHostEjemploBasicoInicial(navController = navController)  
                }  
            }  
        }  
    }  
}
```

3. Para ello hemos definido la función composable `NavHostEjemploBasicoInicial` que recibe una instancia de `NavController`.

```
@Composable
private fun NavHostEjemploBasicoInicial(navController: NavController) {
    NavHost(
        navController = navController,
        startDestination = "pantalla_A"
    ) {
        composable(route = "pantalla_A") { backStackEntry ->
            PantallaAScreen {
                navController.navigate("pantalla_B")
            }
        }
        composable(route = "pantalla_B") { backStackEntry ->
            PantallaBScreen {
                navController.popBackStack()
            }
        }
    }
}
```

Vamos a comentar más detalladamente el código del punto anterior:

```
@Composable
private fun NavHostEjemploBasicoInicial(navController: NavHostController) {
    NavHost(
        navController = navController, // Pasamos el NavController
        startDestination = "pantalla_A" // Indicamos el destino inicial
    ) {
        // En este contexto estamos definiendo un objeto NavGraphBuilder
        // encargado de crear el grafo de navegación.
        // Por lo que solo podemos usar métodos de esta clase.

        ...
    }
}
```

```
@Composable
private fun NavHostEjemploBasicoInicial(navController: NavHostController) {
    NavHost(navController = navController, startDestination = "pantalla_A") {
        ...
        // composable es uno de los métodos de NavGraphBuilder y crea un o
        // destin de navegación en el grafo.
        // Como parámetro obligatorio recibe la ruta del destino que será
        // una cadena de texto similar a una URL de consumo de un API REST.
        // Más adelante comentaremos otros parámetros opcionales.

        composable(route = "pantalla_A") { backStackEntry ->
            ...
            // Aquí irá el composable con la pantalla o Screen que se
            // emite en el NavHost en esta ruta del grafo.
            PantallaAScreen {

                ...
                // Callback que será llamado cuando se pulse el botón de navegación
                // de ir a pantalla B. Si la ruta especificada no existe en el grafo
                // obtendremos una excepción en tiempo de ejecución.
                navController.navigate("pantalla_B")
            }
            ...
        }
    }
}
```

Por último, al definir el callback de navegación en la pantalla **B** hemos usado el método **navigateUp** que nos permite volver a la pantalla anterior, que en este caso es la pantalla **A**.

Refactorizando con buenas prácticas

En este punto ya tenemos un ejemplo básico de navegación, pero **en una aplicación real donde los destinos de navegación pueden ser muchos**, podremos pasar parámetros entre pantallas, definir transiciones, usaremos ViewModel para acceder a la lógica de negocio, etc. El **uso de cadenas para las rutas** puede volver el código muy complejo. Esto **hará que sea fácil cometer errores que no se detecten en tiempo de compilación** y consecuentemente también será difícil de mantener o ampliar, testear y depurar.

Para solucionar esto, como comentamos en la introducción del tema, vamos a usar tipos seguros que es la recomendación actual Google y que pueden encontrar en el siguiente [enlace](#). Por lo que vamos a refactorizar el código siguiendo los siguientes pasos:

1. Crearemos un paquete `ui.navigation` donde definiremos los destinos y el grafo de navegación.
2. Por cada destino de navegación crearemos un fichero `<PantallaDestino>Route.kt` donde definiremos la gestión de la **ruta o rutas** que nos lleven a esa pantalla de destino.

```
// Definimos la ruta y como no recibe parámetros será un data object.  
// Debe ser serializable para ser pasado como parámetro en la navegación.  
  
@Serializable  
object PantallaARoute  
  
    // Definimos un método de extensión de NavGraphBuilder para poder  
    // usarlo en el contexto de nuestro NavHost  
    // Fíjate que le hemos añadido el sufijo Destination indicando que es  
    // un "nodo de destino" en el grafo de navegación.  
    fun NavGraphBuilder.pantallaADestination(  
        onNavigatePantallaB: () -> Unit  
    ) {  
        // Aquí es donde realmente definimos el destino de navegación para la  
        // ruta que hemos definido en el objeto PantallaARoute  
        // y donde realmente se emite la pantalla A dentro del NavHost.  
        composable<PantallaARoute> { backStackEntry ->  
            PantallaAScreen(onNavigatePantallaB)  
        }  
    }  
}
```

Definir `NavGraphBuilder.pantallaADestination` me ayuda a simplificar la definición del grafo de navegación, **manteniendo así la emisión del NavHost limpia y fácil de leer**. Además, podrá recibir el ViewModel de la pantalla destino y descomponer en la emisión del componente de la pantalla destino, lo que me ayudará a mantener la lógica de negocio fuera de la vista y así poder hacer previews test de mis pantallas.

Ahora definiremos `PantallaBRoute.kt` donde haremos lo mismo que antes pero **definiendo una nueva ruta ...**

```

@Serializable
object PantallaBRoute

fun NavGraphBuilder.pantallaBDestination(
    onNavegarAtras: () -> Unit
) {
    composable<PantallaBRoute> { backStackEntry ->
        PantallaBScreen(
            onNavegarAtras = onNavegarAtras
        )
    }
}

```

3. Por último definiremos `NavHostEjemploBasico.kt` donde definiremos el `composable` con el `NavHost` usando los métodos de extensión que hemos definido en los ficheros anteriores y que usaremos en el método `setContent` de la `MainActivity`.

```

@Composable
fun NavHostEjemploBasico(navController: NavController) {
    NavHost(
        navController = navController,
        startDestination = PantallaARoute
    ) {
        pantallaADestination { navController.navigate(PantallaBRoute) }
        pantallaBDestination { navController.popBackStack() }
    }
}

```

Como vemos el código queda mucho más limpio y modularizado. Además, no usamos literales de cadena y tendremos una metodología de definición.

Pasando datos entre pantallas

- **Pasando datos entre pantallas**
 - Documentación oficial compose: [Navigate with arguments](#)
 - Navegación con seguridad de tipos (Vídeo Castellano): [DevExperto](#)

En el ejemplo anterior hemos visto como navegar entre pantallas, pero en una aplicación real, es muy probable que necesitemos pasar datos entre pantallas.

Estrategias para pasar datos entre pantallas



Importante

En el siguiente [vídeo tutorial](#) de **Philipp Lackner** se explica las diferentes estrategias de cómo pasar datos entre pantallas y las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas. Es interesante que le eches un vistazo antes y después de ver este tema.

De entre las estrategias posibles vamos a destacar las siguientes:

1.  **Pasar argumentos de navegación:** **La más adecuada** si queremos evitar acoplamiento entre pantallas y de esta manera usar una misma pantalla en diferentes contextos. La librería de navegación de Jetpack Compose para Android nos permite pasar argumentos de navegación entre pantallas.
Estos argumentos **se pasan en la ruta de navegación** soporta el paso de **argumentos de tipo primitivo** y objetos parcelables o serializables.
Lo más común es pasar un argumento de tipo primitivo que sea la **clave primaria** de un objeto que queremos recuperar en el ViewModel de la pantalla destino (**es la recomendación de Google**). Por ejemplo, si queremos recuperar un objeto de tipo **Usuario** en la pantalla destino, pasaremos como argumento de navegación el **id** del usuario y en la pantalla destino recuperaremos el objeto de nuestros repositorios a partir de ese **id**.
2.  **Compartir un ViewModel:** Básicamente consiste en tener el dato en un ViewModel que sea compartido por ambas pantallas. Para ello debemos asegurarnos que el **ViewModelOwner** sobreviva a ambas pantallas como por ejemplo el **ViewModelOwner** de la **MainActivity**. **Aunque también hay otras estrategias como usar un ViewModel donde el ViewModelOwner sea un NavGraph**.
3.  **Compartir una dependencia con estado:** Básicamente consiste en usar Hilt para definir una clase que se pueda **inyectar** en los ViewModels que necesiten compartir datos y esté marcada como **@Singleton**. De esta manera tendremos una única instancia de la clase y por tanto los datos que almacene serán compartidos por todos los ViewModels que la inyecten. Las propiedades de dicha clase deben ser **MutableState** para que los cambios sean observables por los ViewModels que la inyecten.

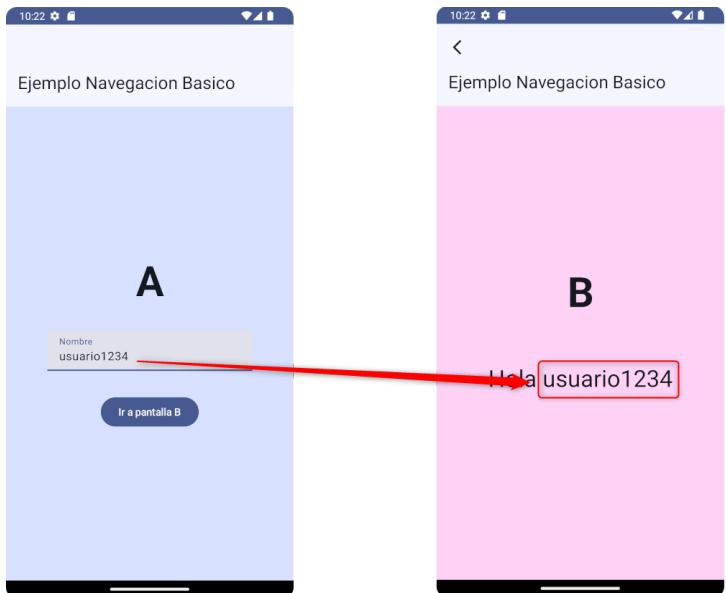
Paso de argumentos de navegación

Veamos el proceso de paso de argumentos de navegación entre pantallas completando el ejemplo anterior donde navegábamos entre las pantallas **A** y **B**.

Vamos a realizar una **paso simple de datos** entre pantallas. Como puedes ver en la imagen de ejemplo, en la pantalla **A** tendremos un **TextField**

donde el usuario introducirá su nombre y en la pantalla **B** mostraremos un **Text** con el nombre introducido.

Descarga proyecto de **ejemplo 2:**
[EjemploNavegacionBasico2.zip](#)



Vamos los pasos lógicos que debemos seguir:

1. Modificamos **PantallaBScreen.kt** para gestionar el argumento de navegación:

PantallaBScreen recibe ahora un parámetro de tipo **String?** que si es distinto de **null** mostrará el nombre en un **Text** justo debajo del rótulo **B**

```
@Composable  
fun PantallaBScreen(  
    ③     nombre: String? = null,  
    onNavegarAtras: () -> Unit)
```

2. Modificamos `PantallaAScreen.kt` para enviar el argumento de navegación:

Fíjate que `onNavigatePantallaB` ahora recibe un parámetro de tipo `String` que será el estado con el nombre introducido por el usuario.

```
@OptIn(ExperimentalMaterial3Api::class)
@Composable
fun PantallaAScreen(
    4    onNavigatePantallaB: (String) -> Unit
) {
    val comportamientoAnteScroll = TopAppBarDefaults.pinnedScrollBehavior()
    7    var nombreState by remember { mutableStateOf("anónimo") }
    8    val onNombreChange: (String) -> Unit = { nombreState = it }
    Scaffold(
        content = { innerPadding ->ContenidoPantalla(...) },
    )
}

@Composable
private fun ContenidoPantalla(
    16   nombreState: String,
    onNombreChange: (String) -> Unit,
    18   onNavigatePantallaB: (String) -> Unit,
    modifier: Modifier = Modifier) {
    ...
    Button(onClick = {
        22   onNavigatePantallaB(nombreState)
    }) {
        Text(text = "Ir a pantalla B")
    }
    ...
}
```

3. Modificamos `PantallaBRoute.kt` para redefinir la ruta de navegación con el parámetro de entrada y en lugar de un `object` definimos una `data class` con una propiedad de tipo `String` que será el dato que pasaremos entre pantallas.



Nota

Estas **propiedades deben ser tipos simples del propio lenguaje** que ya que por defecto son serializables y parcelables. En caso de ser tipos compuestos definidos por nosotros el paso de parametros no funcionaría y el proceso se complicaría ya que tendríamos que indicarle a la navegación como se serializan dichos tipos.

```
// Definimos la ruta con un parámetro de tipo String
@Serializable
data class PantallaBRoute(val nombre: String)

fun NavGraphBuilder.pantallaBDestination(
    onNavegarAtras: () -> Unit
) {
    composable<PantallaBRoute> { backStackEntry ->
        // Con el método toRoute podemos recuperar el objeto PantallaBRoute
        // con el parámetro de entrada.
        val datos : PantallaBRoute = remember { backStackEntry.toRoute<PantallaBRoute>() }
        PantallaBScreen(
            nombre = datos.nombre,
            onNavegarAtras = onNavegarAtras
        )
    }
}
}
```

4. Modificamos `NavHostEjemploBasico.kt` fíjate que ahora en el callback de navegación de la pantalla **A** creamos un objeto de tipo `PantallaBRoute` con el nombre introducido por el usuario que será el argumento de navegación.

```
@Composable
fun NavHostEjemploBasico(navController: NavHostController) {
    NavHost(...) {
        pantallaADestination(
            onNavigatePantallaB = { nombre ->
                navController.navigate(PantallaBRoute(nombre))
            }
        )
        ...
    }
}
```

Integrando Hilt + ViewModel + Animaciones

Si nos fijamos en el ejemplo anterior, al volver de la pantalla **B** a la pantalla **A** el texto introducido en el `TextField` se pierde. Esto es debido a que la pantalla **A** se vuelve a crear y por tanto el estado del `TextField` se reinicia.

Para evitar esto vamos a introducir un `ViewModel` para cada una de las pantallas. **La forma más simple de hacerlo** es usando `Hilt`. Además, como comentamos también podría ayudarnos a compartir datos entre pantallas. Recuerda que debemos tener la dependencia de `hilt-navigation-compose` en el fichero `build.gradle.kts` del módulo app:

```
implementation(libs.androidx.hilt.navigation.compose)
```

Otro aspecto que vamos a mejorar, es la transición entre pantallas durante la navegación. Para ello, Google ha incorporado en la biblioteca de navegación de Jetpack Compose, un nuevo sistema de animaciones que nos permite definir animaciones de entrada y salida de las pantallas. Recuerda que debes tener añadida la siguiente librería de animaciones en el fichero `build.gradle.kts` del módulo app:

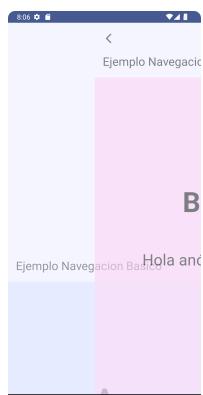
```
implementation(libs.compose.navigation)
```

Descarga proyecto de [ejemplo 3: EjemploNavegacionBasico3.zip](#)

Cambiando las transiciones entre pantallas

Vamos a continuar con nuestro ejemplo anterior, pero vamos a cambiar las transiciones entre pantallas. Para ello, lo más sencillo será aplicar la mismas transiciones a todas nuestras navegaciones y para ello nos hemos inventado la transición, en la imagen de ejemplo puedes ver como la pantalla **B** tiene una transición de entrada de derecha a izquierda con un fade-in y la pantalla **A** una transición de salida de arriba a abajo con un fade-out.

Cuando hagamos un volver atrás con un popBackStack las direcciones de las transiciones se invertirán.



Podemos crear una **biblioteca de funciones de extensión de**

`AnimatedContentTransitionScope<NavBackStackEntry>` para definir las transiciones de navegación. Para ello siguiendo la documentación de Accompanist hemos definido las siguientes. Podríamos, por ejemplo, llevarlas a algún tipo de fichero del paquete `utilities` de nuestro proyecto.

```
fun AnimatedContentTransitionScope<NavBackStackEntry>
    .entradaDesdeDerecha(duracion: Int) =
        fadeIn(animationSpec = tween(duracion)) +
        slideIntoContainer(
            AnimatedContentTransitionScope.SlideDirection.Left,
            tween(duracion)
        )
fun AnimatedContentTransitionScope<NavBackStackEntry>
    .salidaAlaDerecha(duracion: Int) =
        fadeOut(animationSpec = tween(duracion)) +
        slideOutOfContainer(
            AnimatedContentTransitionScope.SlideDirection.Right,
            tween(duracion)
        )
fun AnimatedContentTransitionScope<NavBackStackEntry>
    .salidaHaciaAbajo(duracion: Int) =
        fadeOut(animationSpec = tween(duracion)) +
        slideOutOfContainer(
            AnimatedContentTransitionScope.SlideDirection.Down,
            tween(duracion)
        )
fun AnimatedContentTransitionScope<NavBackStackEntry>
    .entradaHaciaArriba(duracion: Int) =
        fadeIn(animationSpec = tween(duracion)) +
        slideIntoContainer(
            AnimatedContentTransitionScope.SlideDirection.Up,
            tween(duracion)
        )
```

Posteriormente, para conseguir el efecto descrito, simplemente tendremos que usarlas en los parámetros de las transiciones de navegación en el `NavHost`. Por ejemplo:

```
val duracionAnimacion = 1100
NavHost(
    navController = navController,
    startDestination = PantallaARoute,
⑤    enterTransition = { entradaDesdeDerecha(duracionAnimacion) },
    exitTransition = { salidaHaciaAbajo(duracionAnimacion) },
    popEnterTransition = { entradaHaciaArriba(duracionAnimacion) },
⑧    popExitTransition = { salidaAlaDerecha(duracionAnimacion) }
)
```

Integrando los ViewModels en la navegación

Como sabemos, normalmente nuestras pantallas van a tener toda los '*UIStates*', lógica y acceso a datos en un `ViewModel`. Veamos los pasos para hacerlo en nuestro ejemplo:

1. Integraremos `Hilt` en nuestro proyecto como vimos en temas anteriores. No hace falta definir, de momento, el paquete `di` pues no vamos a preparar ningún módulo.
2. Definiremos el VM de la pantalla **A** en `PantallaAViewModel.kt`. En el ascendemos los estados utilizados en la misma. En nuestro caso el nombre introducido y el callback llamado desde el `TextField`.

```
@HiltViewModel
class PantallaAViewModel @Inject constructor() : ViewModel() {
    var nombreState by mutableStateOf("anónimo")
        private set
    fun onNombreChange(nombre: String) {
        nombreState = nombre
    }
}
```

3. Definiremos el VM de la pantalla **B** en `PantallaBViewModel.kt`. En el ascendemos los estados utilizados en la misma. En nuestro caso el estado con el nombre que vamos a visualizar en el `Text` de la pantalla **B**.

```
@HiltViewModel
class PantallaBViewModel @Inject constructor() : ViewModel() {
    var nombreState: String = "anónimo"
}
```

👉 Fíjate que **NO hemos hecho el `private set`** a la propiedad. De esta manera podremos modificar el estado antes de navegar y no pasar parámetro o pasar el parámetro, y al recibarlo 'setearlo' en el VM de **B**. Nosotros vamos a optar por la segunda opción.

4. En `NavHostEjemploBasico.kt` crearemos las instancias de los VM mediante `hiltViewModel<TipoDelViewModel>`. De esta manera los VM tendrán como `ViewModelOwner` la `MainActivity` y por tanto no se destruirán al navegar entre pantallas y al regresar a una pantalla anterior se mantendrán los estados.

```
@Composable
fun NavHostEjemploBasico(
    navController: NavController
) {
    val vmPantallaA = hiltViewModel<PantallaAViewModel>()
    val vmPantallaB = hiltViewModel<PantallaBViewModel>()
    NavHost(
        navController = navController,
        ...
    ) {
        ...
    }
}
```

5. En `PantallaARoute.kt` vamos a definir la ruta y el builder del nodo del grafo de navegación para la pantalla **A**. Al recibir el VM desde el navHost cualquier cambio de estado del nombre que se produzca en el VM se reflejará en la vista,

```
@Serializable
object PantallaARoute

fun NavGraphBuilder.pantallaADestination(
    vm: PantallaAViewModel,
    onNavigatePantallaB: (String) -> Unit
) {
    composable<PantallaARoute> { backStackEntry ->
        PantallaAScreen(
            nombreState = vm.nombreState,
            onNombreChange = vm::onNombreChange,
            onNavigatePantallaB = onNavigatePantallaB
        )
    }
}
```

Si hubiéramos creado el VM en el momento de emitir la pantalla como en el siguiente ejemplo...

```

fun NavGraphBuilder.pantallaADestination(
    onNavigatePantallaB: (String) -> Unit
) {
    composable<PantallaARoute> { backStackEntry ->
        val vm = hiltViewModel<PantallaAViewModel>()
        PantallaAScreen(
            nombreState = vm.nombreState,
            onNombreChange = vm::onNombreChange,
            onNavigatePantallaB = onNavigatePantallaB
        )
    }
}

```

entonces el `ViewModelOwner` sería el `NavGraph` creado por el `NavGraphBuilder` en el momento de la navegación y **el VM se destruiría al volver atrás en la navegación**. Esto puede ser útil en algunos casos, pero no en este porque perderíamos el estado del nombre introducido por el usuario.

Solo si usamos **grafos de navegación anidados** y el VM está asociado a un grafo anidado. El VM se destruirá al salir del grafo anidado en la navegación. Nosotros en este curso no vamos a tratar este tema por simplificar, pero puedes ver en el enlace anterior como se hace.

6. En `PantallaBRoute.kt` vamos 'setear' en el VM de **B** el nombre recibido como parámetro en la navegación.



Nota

En este caso podríamos pasar directamente como parámetro el nombre a `PantallaBRoute` pues no se trata de un estado que vaya a modificar. Pero hemos querido mostrar el caso más común de que el parámetro recibido tenga un efecto en algún estado del `ViewModel` asociado a la pantalla a emitir.

```

@Serializable
data class PantallaBRoute(val nombre: String)

fun NavGraphBuilder.pantallaBDestination(
    vm: PantallaBViewModel,
    onNavegarAtras: () -> Unit,
) {
    composable<PantallaBRoute>{ backStackEntry ->
        9. vm.nombreState = remember { backStackEntry.toRoute<PantallaBRoute>().nombre }
        PantallaBScreen(
            nombre = vm.nombreState,
            onNavegarAtras = onNavegarAtras
        )
    }
}

```

En este ejemplo simple, 'Setear' el nombre el el `ViewModel` de la **pantalla B** no desencadena más cambios de estado ni búsquedas en un repositorio, etc. Pero esto no es lo normal. Lo más habitual es que pasemos algún tipo de id o clave primaria de un objeto y que en el `ViewModel` de la pantalla destino recuperemos el objeto de nuestros repositorios a partir de ese `id` produciendo el consecuente cambio de estado.



Importante

En este último caso es importante comprobar que el id ha cambiado realmente para evitar hacer búsquedas y recomposiciones innecesarias si se proyese alguna recomposición del `NavHost`.

Por ejemplo, definiendo el setter de la propiedad `id` del `ViewModel` de la pantalla destino de la siguiente manera:

```

@HiltViewModel class PantallaBViewModel @Inject constructor(
    private val repositorio: Repositorio
) : ViewModel() {
    var datosState: Datos by mutableStateOf(Datos())
        private set
    fun setDatos(id : Int) {
        if (id != datosState.id) datosState = repositorio.getDatos(id)
    }
}

```

Caso de estudio:

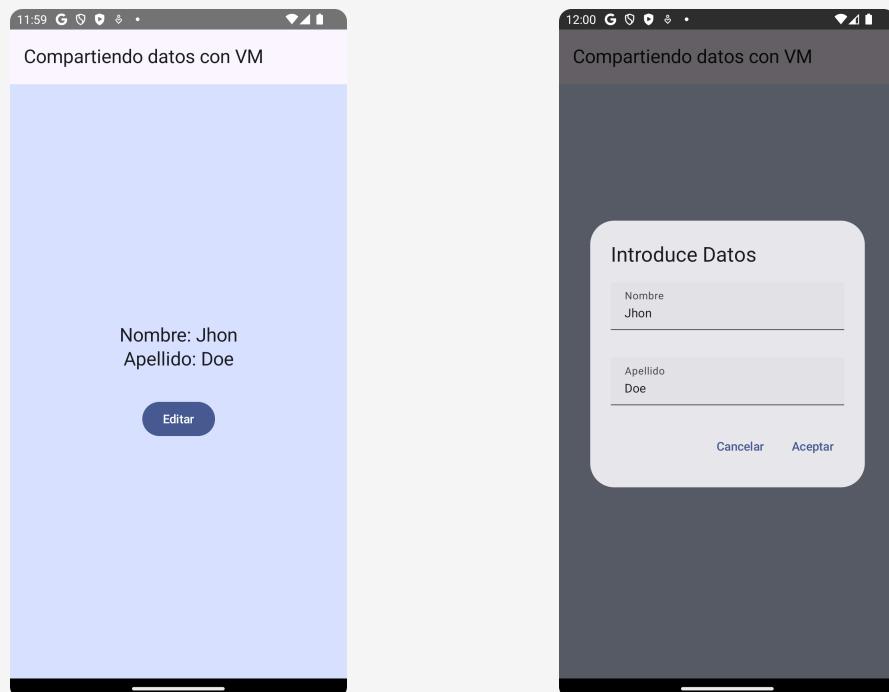
Puedes descargar el código aquí: [EjemploNavegacionCompartiendoVM.zip](#) si no sabes seguir alguno de los ejemplos.

Aunque como hemos comentado, no es la opción recomendada por Google. En el siguiente caso de estudio vamos a aplicar lo que hemos visto hasta ahora para en lugar de pasar datos en la navegación, **compartir datos complejos entre ViewModels**. Además, vamos a ver como crear un **destino de navegación que sea un diálogo**.

1. Creamos una feature `datos` con el siguiente contenido:

```
data class DatosUiState(  
    val nombre: String = "Jhon",  
    val apellido: String = "Doe"  
)
```

2. En el paquete `.features.datos.ver` definimos el `ViewModel` de la pantalla `VerDatosScreen.kt` y lo denominaremos `VerDatosViewModel.kt`. Simplemente me gestionará un estado de tipo `DatosUiState`.
3. En el paquete `.features.datos.editar` definimos `EditarDatosDialog.kt` y `EditarDatosEvent.kt` que agrupe los eventos de modificar nombre y apellido. Así mismo definiremos `EditarDatosViewModel.kt` que además de los eventos contenga como antes un estado de tipo `DatosUiState`.



4. En el paquete `.ui.navigation` definimos `VerDatosRoute.kt` donde **la destinación que recibirá su correspondiente `VerDatosViewModel`** y el callback de navegación desde donde centralizamos la misma.
5. En el paquete `.ui.navigation` definimos `EditarDatosRoute.kt` con el siguiente código.

```
@Serializable
object EditarDatosRoute

    fun NavGraphBuilder.editarDatosDestination(
        vm: EditarDatosViewModel,
        onAceptar: (DatosUiState) -> Unit,
        onCancelar: () -> Unit
    ) {
        dialog<EditarDatosRoute> {
            EditarDatosDialog(
                datosState = vm.datosState,
                onPantallaPrincipalEvent = vm::onEditarDatosEvent,
                onAceptar = onAceptar,
                onCancelar = onCancelar
            )
        }
    }
}
```

Fíjate que en lugar de `composable<EditarDatosRoute>` usamos `dialog<EditarDatosRoute>` para definir un destino de navegación se comporte como un diálogo modal.

`EditarDatosDialog.kt` emite el componente de material3 `AlertDialog` que ya hemos visto en temas anteriores.

6. La opción de compartir datos entre los ViewModel la centralizaremos al definir el **NavHost** y en los callback de navegación al diálogo y volver de la misma.

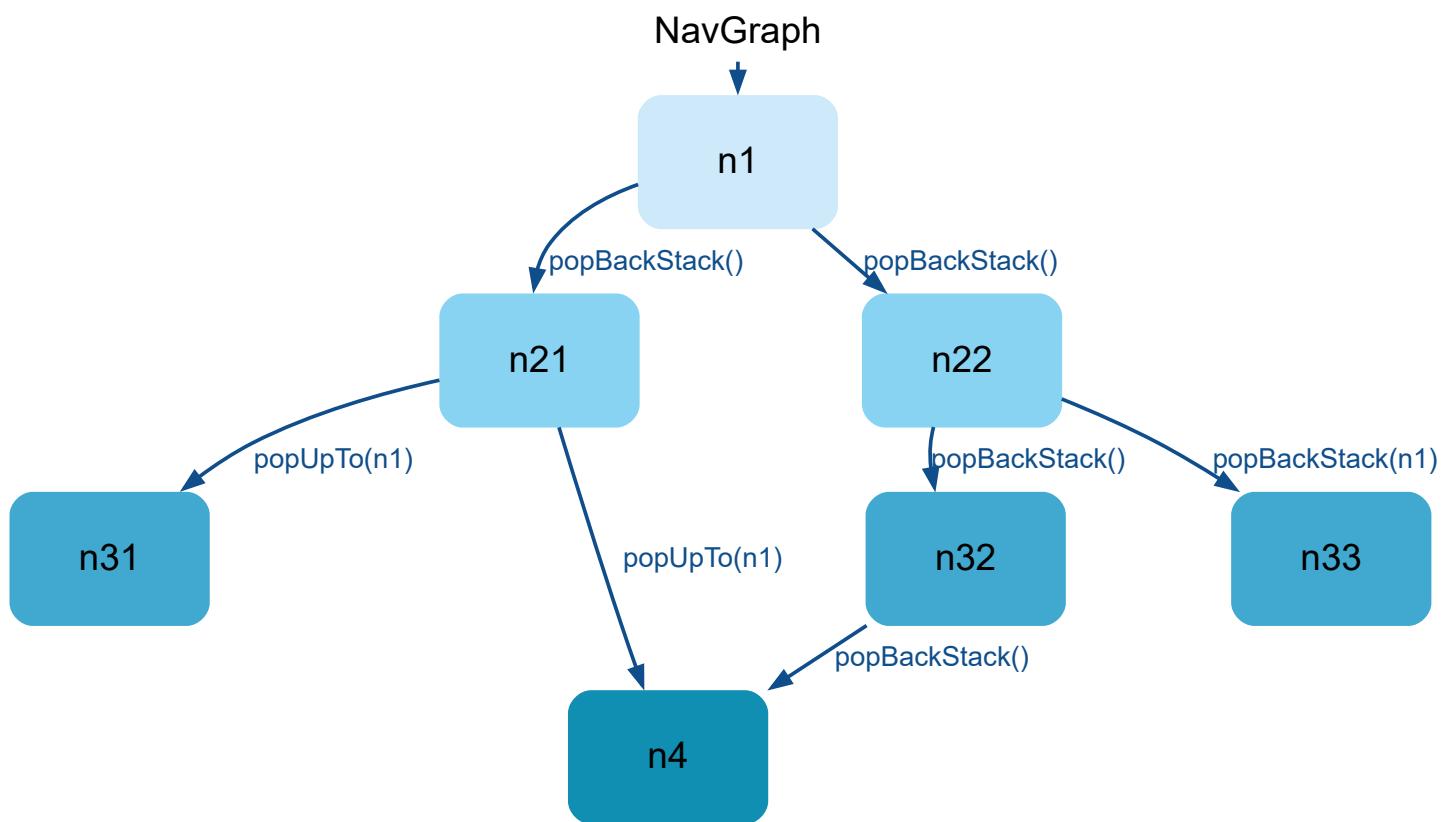
```
@Composable
fun NavHostCompartiendoVm(
    navController: NavController
) {
    5    val vVm = hiltViewModel<VerDatosViewModel>()
    6    val eVm = hiltViewModel<EditarDatosViewModel>()

    NavHost(
        navController = navController,
        startDestination = VerDatosRoute
    ) {
        verDatosDestination(
            vm = vVm,
        13        onEditar = {
            eVm.setDatos(vVm.datosState)
            navController.navigate(EditarDatosRoute)
        16        }
        )
        editarDatosDestination(
            vm = eVm,
        20        onAceptar = { datos ->
            navController.popBackStack()
            vVm.setDatos(datos)
        23        },
        onCancelar = { navController.popBackStack() }
    )
}
}
```

Gestionar grafos de navegación complejos

Descarga proyecto: [EjemploNavegacionJerarquiaCompleja.zip](#)

En dicho proyecto hemos definido el siguiente grafo de navegación. Donde hay pantallas que me pueden llevar a **dos posibles destinos** como `n1`, `n21` y `n22`. Otras que me llevan a **un único destino** como `n32` y pantalla finales que **no tienen destinos** como `n31`, `n33` y `n4`.



Pero fijémonos en la gestión que se hace de los retornos indicada en cada arista del grafo:

- Si indicamos `popBackStack()` indicaremos que cuando se vuelva de la pantalla de destino se irá justo a la anterior de donde se llamó.
- Si indicamos `popBackStack(n1)` como de `n22` a `n33` indicaremos que cuando se vuelva de la pantalla de destino se irá a la pantalla indicada en el parámetro de la función en este caso al nodo inicial.
- Si indicamos `popUpTo(n1)` como de `n21` a `n4` indicaremos que cualquier `popBackStack` en el destino siempre me llevará a `n1`. En este último caso si llegamos a `n4` desde `n21` volveremos a `n1` al hacer un `popBackStack` pero si llegamos desde `n32` volveremos justo a la pantalla de origen `n32`.

```

@Composable
fun NavHostEjemploJerarquiaCompleja(navController: NavHostController) {
    NavHost(navController = navController,
        startDestination = Nivel1Route)
    {
        nivel1Destination(
            onNavigateNivel21 = { navController.navigate(Nivel21Route) },
            onNavigateNivel22 = { navController.navigate(Nivel22Route) }
        )
        nivel21Destination(
            onNavigateNivel31 = {
                navController.navigate(Nivel31Route) {
                    popUpTo(Nivel1Route) { inclusive = false }
                }
            },
            onNavigateNivel4 = {
                navController.navigate(Nivel4Route("N1 > N2.1")) {
                    popUpTo(Nivel1Route) { inclusive = false }
                }
            },
            onNavegarAtras = { navController.popBackStack() }
        )
        nivel22Destination(
            onNavigateNivel32 = { navController.navigate(Nivel32Route) },
            onNavigateNivel33 = { navController.navigate(Nivel33Route) },
            onNavegarAtras = { navController.popBackStack() }
        )
        nivel31Destination(
            onNavegarAtras = { navController.popBackStack() }
        )
        nivel32Destination(
            onNavigateNivel4 = { navController.navigate(Nivel4Route("N1 > N2.2 > N3.2")) },
            onNavegarAtras = { navController.popBackStack() }
        )
        nivel33Destination(
            onNavegarAtras = { navController.popBackStack(Nivel1Route, inclusive = false) }
        )
        nivel4Destination(
            onNavegarAtras = { navController.popBackStack() }
        )
    }
}

```

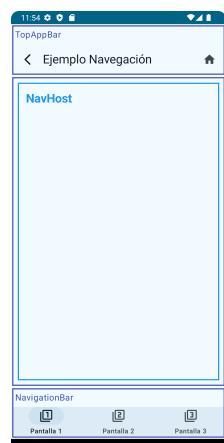
Recuerda **profundizar** en el uso de `popBackStack(...)` es muy altamente **recomendable** la lectura [documentación oficial de Android](#) ya que por su '*complejidad*' vamos a dejar fuera del Tema.

Así mimos en [este enlace](#) tienes un ejemplo de como definir un builder de opciones de navegación con más detalle.

Integrado navegación y NavigationBar

En el tema anterior ya vimos como definir diferentes componentes gráficos en la jerarquía superior de la pantalla, definidos en Material3 para navegar de una pantalla a otra. Algunos de estos serían: `NavigationBar` , `NavigationDrawer` , `PrimaryTabs` , etc. En este apartado vamos a ver el caso del `NavigationBar` . Para ello, vamos a realizar una aplicación con el esquema mostrado a la derecha.

Si nos fijamos en el mismo, el Scaffold no cambia y será el contenido del mismo el que contenga nuestro `NavHost` que intercambiará diferentes '*pantallas*' que en este caso hemos denominado **Pantalla1**, **Pantalla2** y **Pantalla3**.



Descarga proyecto de **Ejemplo NavigationBar**: [EjemploNavConNavigationBar.zip](#)

Puedes ver un esquema de funcionamiento en la siguiente imagen...



Para simplificar la implementación de la propuesta, no vamos a usar Hilt, ni ViewModel y voy a pasar como parámetro de navegación un entero con el número de la pantalla de donde vengo. Por tanto, siguiendo los pasos descritos a lo largo del tema ...

1. Definiremos los composable con las pantallas **Pantalla1**, **Pantalla2** y **Pantalla3** en el paquete **ui.features**. En nuestro caso, será un único componente pantalla denominado **PantallaScreen.kt** y que tendrá el siguiente interfaz.

```
fun PantallaScreen(  
    pantalla: Int,  
    pantallaDeDondeVengo: Int? = null,  
    onNavigatePantallaAnterior: () -> Unit  
)
```

Si el parámetro **pantallaDeDondeVengo** está a **null** significa que estoy en la primera pantalla. En caso contrario, se mostrará un texto con la pantalla de donde vengo y un botón de navegación para volver a ella que tendrá el mismo efecto que pulsar el ícono de la **TopAppBar** < tal y como se veía en la imagen anterior.

2. En el paquete **ui.navigation** definiremos nuestro componente **NavHost**. Pero antes, definiremos un fuente con la especificación de cada uno de los destinos y cómo navegar a ellos. Por ejemplo, vamos a ver la definición de **Pantalla1Route.kt** ya que **Pantalla2Route.kt** y **Pantalla3Route.kt** serán análogos.

Permitimos que **pantallaAnterior** pueda ser **null** porque al ser Pantalla1Route el primer destino de navegación, no vendrá de ninguna pantalla anterior, pero podemos volver regresar a ella desde la 2 y la 3 y en ese caso sí que tendremos un valor.

```
@Serializable  
data class Pantalla1Route(val pantallaAnterior: Int? = null)  
  
fun NavGraphBuilder.pantalla1Destination(  
    onNavigatePantallaAnterior: () -> Unit  
) {  
    composable<Pantalla1Route>{ backStackEntry ->  
        PantallaScreen(  
            pantalla = 1,  
            pantallaDeDondeVengo = backStackEntry.toRoute<Pantalla1Route>().pantallaAnterior,  
            onNavigatePantallaAnterior = onNavigatePantallaAnterior  
        )  
    }  
}
```

3. Implementados los destinos o rutas, ya podemos definir nuestro `NavHost` en `EjemploNavHost.kt`.

Este recibirá el `NavController` y lo usará en el callback que pasamos para volver a la pantalla anterior.

```
@Composable
fun EjemploNavHost(navController: NavController) {
    NavHost(
        navController = navController,
        startDestination = Pantalla1Route
    ) {
        val onNavigatePantallaAnterior: () -> Unit = {
            navController.popBackStack()
        }
        pantalla1Destination(onNavigatePantallaAnterior = onNavigatePantallaAnterior)
        pantalla2Destination(onNavigatePantallaAnterior = onNavigatePantallaAnterior)
        pantalla3Destination(onNavigatePantallaAnterior = onNavigatePantallaAnterior)
    }
}
```

4. Implementaremos `Scaffold` principal con una `TopAppBar` y la `NavigationBar` en el fuente

`EjemploNavDentroDeUnScaffold.kt` tal y como vimos en el tema anterior. Este será emitido desde el `setContent` de la `MainActivity` aunque también podremos tener un `@Preview` y su contenido principal será el `NavHost`.

Nuestro `NavigationBar` solo recibe el estado con el índice de la pantalla actual y el callback para navegar a la pantalla seleccionada.

```
@Composable
fun NavigationBarEnEjemploNav(
    iOpcionNevagacionSeleccionada: Int = 0,
    onNavigateToScreen: (Int) -> Unit
) {
    val titlesAndIcons = remember { ... }
    NavigationBar {
        titlesAndIcons.forEachIndexed { index, (title, icon) ->
            NavigationBarItem(
                icon = { Icon(icon, contentDescription = title) },
                label = { Text(title) },
                selected = iOpcionNevagacionSeleccionada == index,
                onClick = { onNavigateToScreen(index) }
            )
        }
    }
}
```

El contenido principal lo metemos dentro de un Box para poder aplicar el padding recibido desde el Scaffold.

```
@Composable
fun ContenidoPrincipalEnEjemploNav(
    navController: NavHostController,
    modifier: Modifier = Modifier
) {
    Box(modifier = modifier) { EjemploNavHost(navController)}
}
```

Definimos una función de utilidad privada que a partir de la **ruta actual** como `NavDestination` obtenida de la **pila de nevegación** `NavBackStackEntry` nos devuelve el índice de la pantalla actual.

Fíjate que usamos el método `hasRoute` indicándole el tipo de la ruta que queremos comprobar.

```
private fun iOpcionNevagacionSeleccionadaAPartirDeDestino(destino: NavDestination?): Int {
    return when {
        destino == null -> 0
        destino.hasRoute<Pantalla1Route>() -> 0
        destino.hasRoute<Pantalla2Route>() -> 1
        destino.hasRoute<Pantalla3Route>() -> 2
        else -> 0
    }
}
```

Vamos por último a definir la función `EjemploNavDentroDeUnScaffold` que como hemos comentado será llamada desde la `MainActivity`. Veamos sus diferentes partes:



Importante

Cuando pulsemos el botón de volver atrás. ¿**Cómo se actualiza el estado de la NavigationBar**? Fíjate que obtenemos un `State<NavBackStackEntry?>` con `navController.currentBackStackEntryAsState()` que se actualizará cada vez que se produzca un cambio en el destino de navegación. De él, obtenemos un estado derivado (`derivedStateOf`) con el índice de nuestro `NavigationBar` utilizando la función de utilidad que hemos definido anteriormente y a la que le pasamos la ruta actual con `entradaEnPilaDeNavegacionActuaasState.destination?`.

```

@OptIn(ExperimentalMaterial3Api::class)
@Composable
fun EjemploNavDentroDeUnScaffold() {
    val comportamientoAnteScroll = TopAppBarDefaults.exitUntilCollapsedScrollBehavior()
    val navController = rememberNavController()
    val entradaEnPilaDeNavegacionActuaasState by navController.currentBackStackEntryAsState()
    7 val iOpcionNevagacionSeleccionada by remember {
        derivedStateOf {
            iOpcionNevagacionSeleccionadaAPartirDeDestino(
                entradaEnPilaDeNavegacionActuaasState?.destination
            )
        }
    }
}

```

Definimos ya el componente **Scaffold** y le pasamos al **TopAppBar** :

- El **callback** para navegar atrás.
- El **callback** para deshacer toda la navegación.

```

Scaffold(
    modifier = Modifier.nestedScroll(
        comportamientoAnteScroll.nestedScrollConnection),
    topBar = {
        8 TopAppBarEnEjemploNav(
            comportamientoAnteScroll = comportamientoAnteScroll,
            onNavegarAtras = {
                navController.popBackStack()
            },
            11 onDeshacerNavegacion = {
                navController.popBackStack(
                    navController.graph.startDestinationRoute!!, false
                )
            }
        ),
}

```

Nuestro **NavigationBar** recibirá del índice seleccionado a partir del estado que actualizaba la navegación. De tal manera que sólo con navegar este estado cambiará. Además, le pasamos los callbacks para navegar a la pantalla seleccionada utilizando la funciones de extensión de NavHostController que hemos definido anteriormente en cada uno de los destinos.

```

bottomBar = {
    NavigationBarEnEjemploNav(
        iOpcionNevagacionSeleccionada = iOpcionNevagacionSeleccionada,
        onNavigateToScreen = { i ->
            when (i) {
                0 -> navController.navigate(
                    Pantalla1Route(pantallaAnterior = iOpcionNevagacionSeleccionada + 1)
                )
                1 -> navController.navigate(
                    Pantalla2Route(pantallaAnterior = iOpcionNevagacionSeleccionada + 1)
                )
                2 -> navController.navigate(
                    Pantalla3Route(pantallaAnterior = iOpcionNevagacionSeleccionada + 1)
                )
            }
        }
    ),
},

```

Por último, emitiremos el componente que definía el `NavHost` en el contenido principal del `Scaffold`.

```

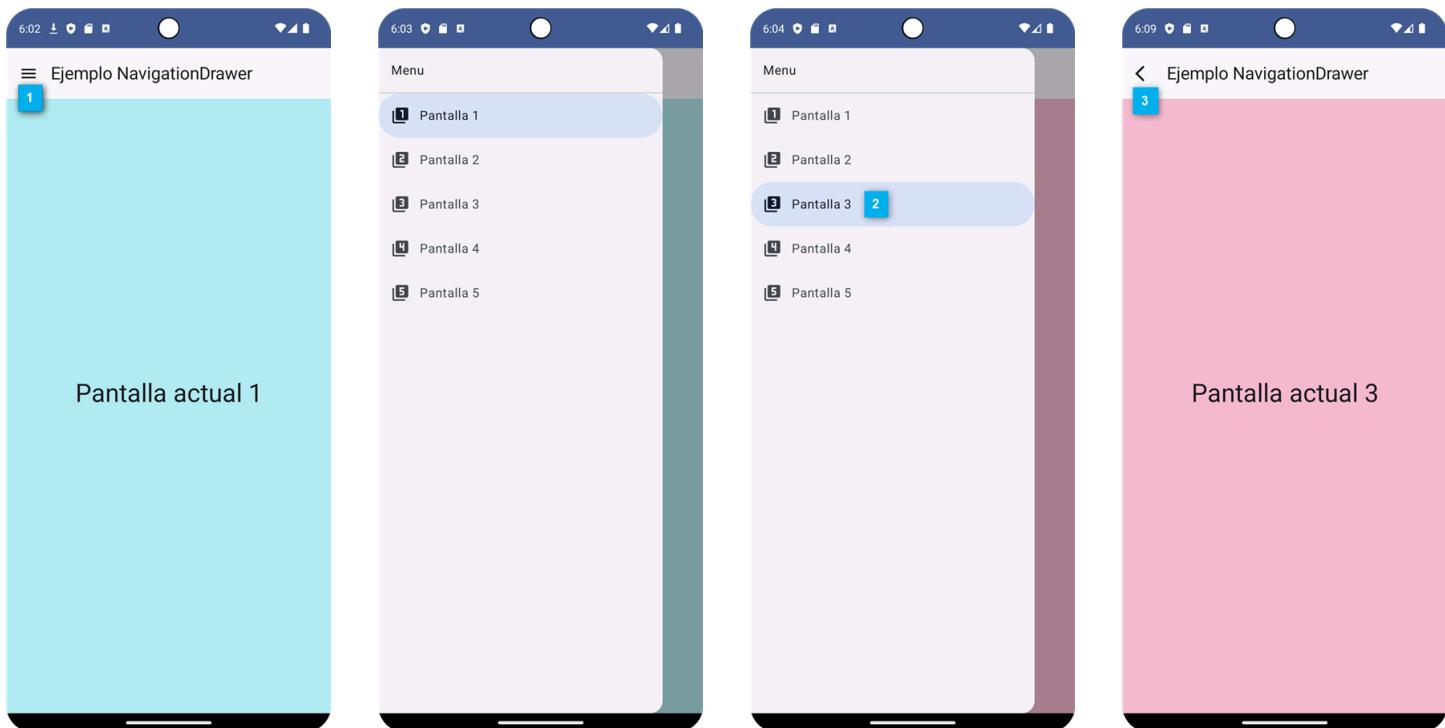
content = { innerPadding ->
    ContenidoPrincipalEnEjemploNav(
        navController = navController,
        modifier = Modifier.padding(innerPadding)
    )
}

```

Anexo I - Integrado navegación y NavigationDrawer

Descarga proyecto de **Ejemplo NavigationDrawer**: [EjemploNavConNavigationDrawer.zip](#)

En el proyecto anterior puedes encontrar un ejemplo análogo al anterior, pero usando un **NavigationDrawer**. Tendremos 5 destinos de navegación y siempre volveremos a la pantalla1. La pantalla1 además, nos permitirá desplegar el **DrawerSheet** a través de una acción en su **TopAppBar**.



- 1 En la Pantalla 1 damos por ejemplo acceso al menú y desde ella podremos ir a cualquier otra.
- 2 Por ejemplo, si seleccionamos al desplegar la Pantalla 3 se cerrará el menú e iremos a ella.
- 3 Desde cualquier Pantalla el volver irá a la Pantalla 1.