

Ejercicio 3

Descargar este enunciado [pdf](#) o [html](#)

Partiendo de **una copia del proyecto del Ejercicio2**.

Parte 1

Define la clase `SoundSettingsViewModel` elevar la gestión del estado de la configuración de sonido y sus eventos. Utiliza la función `hiltViewModel` crear la instancia de este ViewModel en la actividad principal.

Parte 2

Agrupar los valores de volume, treble y bass en un **data class** llamado `SoundSettingsUiState` para guardar el estado de la configuración de sonido.

Utiliza el patrón **Sum-Type** para agrupar **en el interfaz** `SoundSettingsEvent` la gestión de los tres eventos de cambio en la configuración de sonido y úsalo en el VM que acabas de definir.

Cambia ahora el interfaz `SoundSettingsScreen` para que reciba un `SoundSettingsUiState` y un `SoundSettingsEvents` .

```
fun SoundSettingsScreen(  
    soundSettingsState: SoundSettingsUiState,  
    onSoundSettingsEvent: (SoundSettingsEvent) -> Unit  
)
```