

Definiendo ButtonLike recetas

[Descargar estos apuntes](#)

Ejercicio

Vamos a añadir al ejercicio **Card** donde se visualiza la información de una receta la lógica para elevar el estado al **ViewModel**. En el *preview* se muestra el card siguiendo los convenios de Material Design 3 (M3).



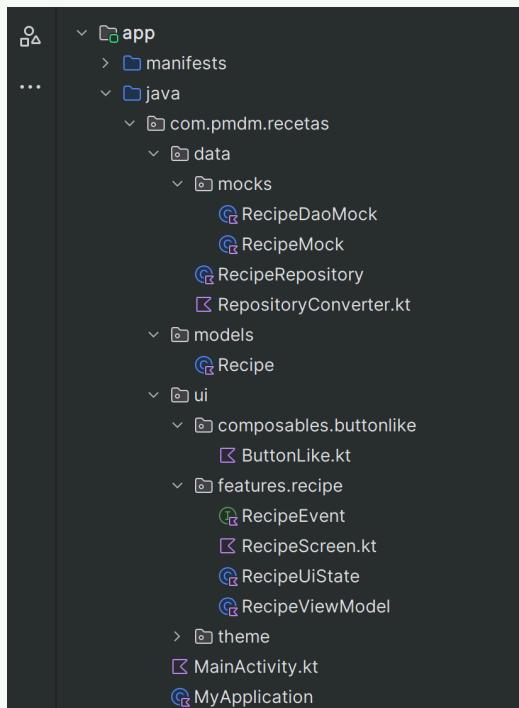
Magdalemas de la abuela
Fabulosas magdalenas con pepitas de chocolate y un suave sabor a naranja.

Carlos Arguiñano



Otro usuario pulsa Like

Siguiendo la arquitectura propuesta para nuestras aplicaciones, la estructura de paquetes y contenido de los mismos con sus correspondientes archivos **.kt** es la siguiente:



Paso 1: Definiendo el model

En el paquete `com.pmdm.recetas` vamos a crear el paquete `models` donde según la arquitectura propuesta en el curso, se definirán los modelos de datos de nuestra `app`. Dentro crearemos el fichero `Recipe.kt`

```
data class Recipe(  
    val name: String,  
    val description: String,  
    val chef: String,  
    val photo: ImageBitmap?,  
    val likes: Int,  
    val isLiked: Boolean  
)
```

Estamos simplificando bastante la solución del ejercicio, por eso vamos a suponer que el atributo `isLiked` pertenece al objeto receta. En una aplicación más desarrollada este atributo pertenecería a una relación existente entre el usuario concreto y la receta.

Paso 2: Definiendo el paquete `data.mocks`

En el paquete `com.pmdm.recetas.data.mocks` vamos a crear dos archivos: `RecipeDaoMock.kt` (una `class`) y `RecipeMock.kt` (un `data class`).

La clase `RecipeDaoMock.kt` solo contendrá una objeto de tipo receta con los métodos que me permitirán obtener la receta y actualizar la receta (cuando se modifique a través de la acción del `ButtonLike`):

```

class RecipeDaoMock {
    //solo tengo una receta
    private var recipe =
        RecipeMock(
            name = "Magdalenas de la abuela",
            description = "Fabulosas magdalenas con pepitas de chocolate y un suave sabo",
            chef = "Carlos Arguiñano",
            photo = null,
            likes = 8,
            isLiked = false
        )

    fun get(): RecipeMock = recipe
    fun updateRecipe(recipeRemote: RecipeMock){
        recipe=recipeRemote
    }
}

```

El 'data class' `RecipeMock.kt` es similar en su definición a la clase de nuestro modelo `Recipe.kt`.

Dentro del paquete `data`, pero no dentro de `data.mocks`, definimos los archivos `RecipeRepository.kt` (una `class`) y `RepositoryCoverter.kt`.

Con los conocimientos adquiridos en ejercicios previos debéis poder definir estos dos elementos.

Paso 3: Definiendo el estado de la vista

Para manejar el estado de nuestra vista definiremos el archivo `RecipeUiState.kt`:

```

data class RecipeUiState(
    val recipeName: String,
    val recipeDescription: String,
    val recipeChef: String,
    var recipeFoto: ImageBitmap?,
    val numberofLikes: Int,
    val iLike: Boolean
)

```

Con todos estos elementos definidos, es el momento de que defináis el `ViewModel`.

A tener en cuenta en esta definición es que a través de `RecipeEvent` vamos a gestionar todos los eventos sobre el `Card`. En nuestro caso solo será uno, pero mantenemos esta estructura de funcionamiento, que ya hemos utilizado en ejemplos anteriores, para fijar en nuestra mente esta forma de procesar eventos.