

Universidad Autónoma de Nuevo León  
Facultad de Ciencias Físico Matemáticas

Laboratorio Diseño Orientado a Objetos

Semana #4

Profesor:

Miguel Angel Salazar

Estudiante:

Angel Adolfo Pacheco Mazuca

1656991

Empezamos creando un nuevo proyecto al cual le llamaramos laboratorio 4 en el estara conotenido un html llamado html, lo borramos y creamos un nuevo archivo llamada login.jsp el cual tendra la siguiente estructura:

```
<form name="Formulario" action="loginController" method="post">

    <br>
    <label>Usuario: </label>
    <br>
    <input type="text" id="user" name="txt-username" />
    <br><br>
    <label>Contraseña: </label>
    <br>
    <input type="password" id="pass" name="txt-password" />
    <br><br>
    <br>
    <input type="submit" id="sent" name="btn-enviar" value="Envar" />

</form>
```

Tenemos un formulario que tiene de action la funcion loginController y dentro de este tendremos variables que validaremos en la clase de user este seria el formato que debemos de tener en el loginController

```
User user = new User();

String txtUsername = request.getParameter("txt-username");
String txtPassword = request.getParameter("txt-password");

boolean isValidUser = Authentication.authenticate(txtUsername, txtPassword);

if(isValidUser) {

    request.setAttribute("username", user.getUsername());
    request.setAttribute("email", user.getEmail());
    request.setAttribute("name", user.getName());
    request.setAttribute("apellido", user.getApellido());
    request.setAttribute("ocupacion", user.getOcupacion());

    dispatcher = request.getRequestDispatcher("success.jsp");
    dispatcher.forward(request, response);
}
else {

    response.sendRedirect("error.jsp");
}
```

En user tendremos unas variable declaradas de la siguiente manera, y un constructor que inicialice las variables con un valor especifico:

```
private String username;  
private String password;  
private String email;  
private String apellido;  
private String name;  
private String ocupacion;
```

```
public User() {  
    this.username = "Sofia_s";  
    this.password = "12345";  
    this.email = "sof.123@gmail.com";  
    this.name = "Sofia";  
    this.apellido = "Pecina";  
    this.ocupacion = "Estudiante";  
}
```

Tambien tendremos los metodos get que los utilizaremos mas adelante:

```
public String getUsername() {  
    return this.username;  
}  
  
public String getPassword() {  
    return this.password;  
}  
  
public String getEmail() {  
    return this.email;  
}  
  
public String getName() {  
    return this.name;  
}  
  
public String getApellido() {  
    return this.apellido;  
}  
  
public String getOcupacion() {  
    return this.ocupacion ;  
}
```

Crearemos otro archivo el cual se llamara sucess.jsp que tendra la siguiente y obtendremos los valores que enviamos desde el loginController:

```
<h1>Inicio de sesión válido</h1>

<h2>Hola <%= request.getAttribute("username") %></h2>

<br>
<br>

<h3>Informacion:</h3>
<label>Nombre: </label> <%= request.getAttribute("name") %>
<br>
<label>Apellido: </label> <%= request.getAttribute("apellido") %>
<br>

<label>E-MAIL: </label> <%= request.getAttribute("email") %>
<br>
<label>Ocupacion: </label> <%= request.getAttribute("ocupacion") %>
<br>
<label>Username: </label> <%= request.getAttribute("username") %>
```

Nuestra estructura quedara de la manera y por ultimo tendremos otro archivo llamado error.jsp el cual solo contendra un mensaje que nos indique que nos equivocamos

```
<h1>
    Usuario o contraseña incorrecta.
</h1>
<p>
    Intentalo de nuevo, solo da click al siguiente enlace: <a href="login.jsp">Regresar a login</a>
</p>
```

Provaremos la aplicación para ver que que todo funciona de la forma en que especificamos:

## Bienvenido, por favor inicia sesion.

Usuario:

Contraseña:

El login (no soy sofia :v solo le pedi un usuario) la contraseña es 5

## Inicio de sesión válido

### Hola Sofia\_s

**Informacion:**

Nombre: Sofia  
Apellido: Pecina  
E-MAIL: sof.123@gmail.com  
Ocupacion: Estudiante  
Username: Sofia\_s

Nos abrira la pagina succes que contendra la informacion que pusimos en la clase user