

# Práctica 1 – Pantalla de login

En esta práctica desarrollaremos una sencilla interfaz gráfica de entrada de datos de usuario a la app utilizando el editor de diseño de Android Studio.

## Práctica

1. Utiliza el **editor de diseño** de Android Studio y el diseño mediante archivos XML de Android para crear una interfaz gráfica de usuario típica de hacer login en una app. La interfaz gráfica deberá contener al menos los siguientes elementos (con la disposición en pantalla por defecto de Android: **ConstraintLayout**):
  - a. Campos de entrada para que el usuario de la app pueda introducir su nombre de usuario y su contraseña (el campo de entrada de la contraseña debe tener a su derecha una pequeña imagen de un ojo o similar por si el usuario quiere ver la contraseña que está introduciendo)
  - b. Un botón para hacer login, un enlace que pueda utilizar el usuario para que le recuerden su contraseña por si la ha olvidado, y algún elemento que le permita elegir si quiere que los datos se recuerden en futuros logins para no tener que volver a introducirlos.
  - c. Una imagen en la pantalla que puede ser el logo de la app o cualquier otra cosa que tenga sentido en una pantalla de login.
  - d. Iconos de facebook y google en los que se pueda hacer click por si el usuario quiere loguearse utilizando sus credenciales en dichos servicios.
  - e. Algún elemento que el usuario de la app pueda pulsar si no está registrado para poder crearse una cuenta.
2. Utilizando el emulador que proporciona Android Studio, prueba tu app en al menos dos dispositivos móviles diferentes, y realiza las modificaciones necesarias para que la pantalla de login se visualice correctamente en el caso de que el móvil se gire y se posicione con orientación horizontal.

Además de que todos estos elementos se hayan creado correctamente y la interfaz sea usable, se valorará la originalidad y claridad del diseño y los elementos extra que se quieran añadir (y tengan sentido) para mejorar esta pantalla de login.