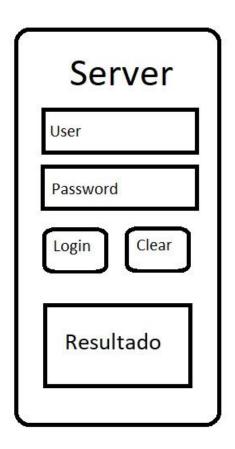
Exercício 01 de Android Tela de Login

Crie um projeto Android com a API 8.1 (Oreo), pelo menos e utilizando a linguagem Kotlin. Reproduza o mais próximo possível a interface da figura a seguir. "Server" e "Resultado" são TextView, "User" e "Password" são PlainText (EditText), e Login e Clear são Buttons.



Troque o Layout default, ConstraintLayout, por LinearLayout, como feito no exemplo do programa de Índice de Massa Corporal, ou RelativeLayout, como no exemplo do cadastro de email. Isto vai facilitar posicionar os elementos. Use a propriedade "Hint" para fazer os textos "User", "Password" e "Resultado" aparecerem nos componentes correspondentes.

Crie dois Arrays de strings na classe Kotlin, ou use um Map (Dictionary em Python, HashMap em Java) se quiser tentar uma única estrutura de

dados. Para o Map, usuário é a Key e a Password o Value. Se for utilizar arrays, suponha que o mesmo índice no array de usuários corresponde ao mesmo índice no array de passwords. Inclua pelo menos 5 usuários/passwords nos arrays (map).

Crie duas funções na classe Kotlin para responder a cada um dos botões. O botão "Login" deve chamar a função que verifica se o usuário e a password digitados existem nos arrays (map). "Resultado" deve mostrar "Login efetuado" se o usuário e a password existirem e "Usuário Não Existente" se o usuário, a password, ou ambos, não existirem nos arrays (map).

Botão de "Clear" apaga os textos em "User", "Password" e "Resultado".

Entrega do exercício será mostrar o projeto executando no emulador na aula seguinte.