

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`.

O diagrama mostra uma interface de login dentro de um container retangular com cantos arredondados. No topo, o texto "Server" está centralizado. Abaixo dele, há dois campos de entrada de texto, um para "User" e outro para "Password", também centralizados. Logo abaixo dos campos, há dois botões: "Login" à esquerda e "Clear" à direita, ambos centralizados horizontalmente. No fundo, há um campo de texto grande para o "Resultado", centralizado.

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.