



A partir da tela de login elaborada anteriormente, no arquivo **MainActivity.java**:

- Declare e vincule variáveis que irão interagir com os elementos já criados na tela;
- Utilizando uma das formas vistas em sala, dê ação para o Botão de Login e para os TextViews;
- Ao clicar em um dos elementos (Button e/ou TextViews), certifique-se que:
  - a) os campos não estejam vazios. Caso estejam: exiba mensagem no respectivo campo, utilizando `setError()`;
  - b) o primeiro campo deve conter um e-mail. Para esta verificação, utilize `"Patterns.EMAIL_ADDRESS.matcher(emailDigitado).matches()"` em uma condicional, onde *emailDigitado* é a *String* capturada do campo; Caso o valor digitado não coincida com o padrão de um e-mail, exiba mensagem ao usuário utilizando `setError()`.
  - c) Caso todos os campos estejam devidamente preenchidos, capture os valores informados pelo usuário e os exiba no log utilizando `Log.e("valores: ", valoresDigitados)`, onde a segunda string deve ser uma variável contendo os valores recuperados do formulário;
  - d) Exiba ainda uma mensagem na aplicação utilizando *Toast*, da seguinte forma:  
  
`Toast.makeText(getApplicationContext(), "Usuário Logado", Toast.LENGTH_SHORT).show();`
- Submeter no moodle. Caso o projeto exceda o limite da plataforma: no Android Studio -> Build -> Clean Project para diminuir a pasta;