



## Práctica II Actividades

### Sistema de Login

Desarrollar el login de su proyecto final, el diseño es a su gusto y será evaluado en la práctica. Tener en cuenta las siguientes instrucciones:

1. Realizar una aplicación que tenga 4 actividades:
  - a. **Splash** (SplashActivity.kt): con logotipo de su aplicación, se cargará máximo 2 segundos, al final de esta guía está el código de cómo se programa esta actividad.
  - b. **Login** (LoginActivity.kt): El login será con correo electrónico, una contraseña de mínimo 6 dígitos y una opción de ir a la actividad de registro
  - c. **Actividad de Registro** (RegistroActivity.kt): Se utiliza la actividad de registro de la práctica 1 con las validaciones necesarias y los campos que usted considere necesitará en su proyecto
  - d. **Actividad Principal** (MainActivity.kt): En esta actividad se visualiza un textview con el correo electrónico de registro, un menú de overflow con la opción "Cerrar Sesión"
2. Tener en cuenta los siguientes aspectos para definir la navegación:
  - Al abrir la aplicación se abre el **Splash** por máximo 2 segundos, al cerrarse se abre el **Login**
  - En **Login** inicialmente no hay datos cargados por lo que es necesario que el usuario vaya a **Registro (Click en Registro)**
  - En **Registro** se digitan los datos y al dar click en Registrar enviará el correo y la contraseña al **Login**
  - En el **Login** se digitan correo y contraseña, estos valores se deben comparar con los que recibió de la actividad de **Registro**, si son correctos entra a **Actividad principal** sino debe informar al usuario que hay un error en correo o contraseña.
  - En **Actividad principal** se puede visualizar a su gusto el correo electrónico del usuario, el menú de overflow tiene una opción de "**Cerrar sesión**", al presionarlo debe volver a la interfaz de login
  - Al Cerrar sesión el usuario debe poder loguearse con los datos entrados inicialmente
  - Verifique que el funcionamiento del onBackPressed sea el adecuado
  - No se puede utilizar SQLite, ROOM, ni Preferencias Compartidas

### Observaciones

- Se calificará 80% funcionalidad y 20% Diseño



- Enviar el .apk y la dirección de su repositorio de la aplicación.

```
import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.support.v7.app.AppCompatActivity
import android.view.Window
import java.util.*
import kotlin.concurrent.timerTask

class SplashActivity : AppCompatActivity() {

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        this.supportRequestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE)
        setContentView(R.layout.activity_splash)

        val timer = Timer()
        timer.schedule(timerTask { this: TimerTask
            goToMainActivity()
        }, delay: 1000
        )
    }

    private fun goToMainActivity() {
        val intent = Intent(packageContext: this, MainActivity::class.java)
        startActivity(intent)
        finish()
    }
}
```