## Kodular - Aula 1

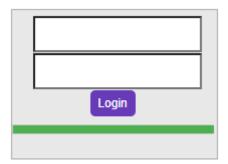
Acessem o Kodular e criem uma conta.

Em seguida, iniciem seu primeiro projeto, escolhendo o modelo de cores base que o comporá.

Assim que iniciar seu projeto, clique no seu perfil no canto superior direito e selecione Preferences.

Procure pela opção Language e mude para Português do Brasil.

Nosso primeiro conjunto de componentes que será utilizado será para criar uma tela de login simples. Na paleta da esquerda, selecione a Interface do Usuário e coloque na sua tela duas caixas de texto, um botão e uma Linear Progressbar. Na aba de Sensores, adicione um Temporizador:



Na aba logo abaixo, você encontra as opções de layout, que te permitem posicionar seus elementos da forma que achar melhor. Faça alguns testes para ver o que lhe atenderá bem.

No canto superior direito, podemos mudar para os blocos, programando nosso App.

Quando nosso app iniciar, devemos deixar a barra de progresso no início e o temporizador parado, da seguinte forma:

```
quando Screen1 · Inicializar

fazer ajustar Linear_Progressbar1 · Progresso · para 0

ajustar Clock1 · Ativado · para falso ·
```

Quando o usuário digitar login e senha, devemos conferir se estão corretos. Se estiverem, o temporizador é iniciado para rodar a barra de progresso. Se não estiverem corretos, uma mensagem de erro é mostrada:

```
quando Button1 v .Clique
fazer se Login v . Texto v = v "Rodrigo " e v Senha v . Texto v = v " 12345 "
então ajustar Clock1 v . Ativado v para (verdadeiro v senão ajustar Label1 v . Texto v para (Login e/ou senha incorreto "
```

A cada incremento do temporizador, a barra se move um pouco. Quando ela atingir seu valor total, o login é feito e entramos no aplicativo, mudando de tela:

```
quando Clock1 · .Disparo

fazer chamar Linear_Progressbar1 · .Increment Progress By

valor 1

se Linear_Progressbar1 · . Progresso · = · 100

então abrir outra tela nomeDaTela Screen2 ·
```

Nossa segunda tela contém uma legenda, uma caixa de texto, um botão e um visualizador de listas:



Toda vez que um item for digitado na caixa de texto e o botão Cadastrar for pressionado, o item deve sumir da caixa de texto e aparecer na lista. Podemos programar esse comportamento da seguinte maneira:

Inicialmente, vamos criar uma variável que receberá nossa lista de itens:

```
inicializar global (lista) para ( criar lista vazia
```

Toda vez que o botão cadastrar for pressionado, um novo item deve ser adicionado na lista, e essa lista deve ser mostrada no visualizador de listas. O item também deve sumir da caixa de texto:

## Agora é com você:

Melhore essa aplicação para que seja possível editar e apagar itens adicionados à lista. Crie outros perfis de login, dando diferentes níveis de acesso. (Por exemplo: o perfil "Usuário" consegue adicionar itens, mas apenas o "Admin" pode apagar e editar).