

REQUERIMIENTO TÉCNICO

1 IDENTIFICACIÓN DEL REQUERIMIENTO					
Proyecto	Facturacion.cl				
Folio	5	Versión	1.0		
Nombre	Creación de Interfaz de Login				
Nº de entrega	1				

2 DATOS DE ENTREGA				
Fecha Entrega	23-10-2024			
Nombre Analista	Jeremias Campos			
Observación	Implementación de la interfaz de login, con validación de usuario y contraseña, y redirección a la pantalla principal al ingresar correctamente.			

				Modificar Archivo
A	cción	Crear Pantalla: • login_screen. dart - LoginScreen	Nombre	Implementación de la Interfaz de Login en Flutter lib/login_screen.dart

Objetivo

Crear la interfaz de login de la aplicación con las características que se describen a continuación.

Componentes de la Interfaz:

1. Encabezado:

 Fondo azul en la parte superior con el texto "Facturacion.cl" centrado y en color blanco.

2. Campos de Entrada:

o Campo de Usuario:

- Debe tener un ícono de usuario a la izquierda.
- Placeholder con el texto "Usuario".

o Campo de Contraseña:

- Ícono de llave a la izquierda.
- Placeholder con el texto "Clave".
- Ícono de ojo a la derecha que permita mostrar u ocultar la contraseña.

3. Botón de Ingreso:

- Estilo del Botón:
- o Color: El botón debe tener un color de fondo azul con el texto en blanco.
- Texto del Botón: El botón debe tener el texto "Ingresar" en letras mayúsculas, centrado dentro del botón.
- o **Dimensiones**: El botón debe ocupar el ancho completo de la pantalla disponible y tener suficiente altura para facilitar su uso en dispositivos móviles.
- o Funcionalidad:
- Acción al presionar el botón:
- Si las credenciales son correctas:
- o Redirigir a la interfaz principal (MainScreen), utilizando Navigator.pushReplacement.
- o Si las credenciales son incorrectas:
- Mostrar un SnackBar en la parte inferior de la pantalla con uno de los siguientes mensajes:
- o "Contraseña incorrecta" si el correo es correcto pero la contraseña no coincide.
- o "Usuario no encontrado" si el correo no está registrado en la base de datos.

IMAGEN 1

```
Future<void> _ingresar(BuildContext context) async {
  String correo = _correoController.text;
  String contrasena = _contrasenaController.text;
 List<Map<String, dynamic>> result = await database.query(
    'usuarios',
   where: 'correo = ?',
   whereArgs: [correo],
 );
 if (result.isNotEmpty) {
   String contrasenaGuardada = result[0]['contrasena'];
   if (contrasena == contrasenaGuardada) {
     Navigator.pushReplacement(
       context,
       MaterialPageRoute(builder: (context) => MainScreen()),
     );
   } else {
     ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(SnackBar(
     — content: Text('Contraseña incorrecta'),
    )); // SnackBar
 } else {
   ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(SnackBar(
   ├─ content: Text('Usuario no encontrado'),
   )); // SnackBar
```

IMAGEN 2

```
child: TextFormField(
  controller: _contrasenaController,
  obscureText: !_isPasswordVisible,
 decoration: InputDecoration(
   labelText: 'Clave',
   labelStyle: TextStyle(fontSize: 16, color: Colors.grey),
    enabledBorder: UnderlineInputBorder(
    borderSide: BorderSide(color: Colors.grey),
   ), // UnderlineInputBorder
   focusedBorder: UnderlineInputBorder(
     borderSide: BorderSide(color: Colors.blue),
   ), // UnderlineInputBorder
   contentPadding: EdgeInsets.symmetric(vertical: 10),
   suffixIcon: IconButton(
   ├ icon: Icon(
        _isPasswordVisible ? Icons.visibility : Icons.visibility_off,
       color: Colors.grey,
     onPressed: () {
        setState(() {
          _isPasswordVisible = !_isPasswordVisible;
        });
```