

## APP INVENTOR + MYSQL + PHP – Parte 03

### DDM – Prof. Anderson Vanin

#### Design do Aplicativo

Figura 1 - Design do Aplicativo de Exemplo



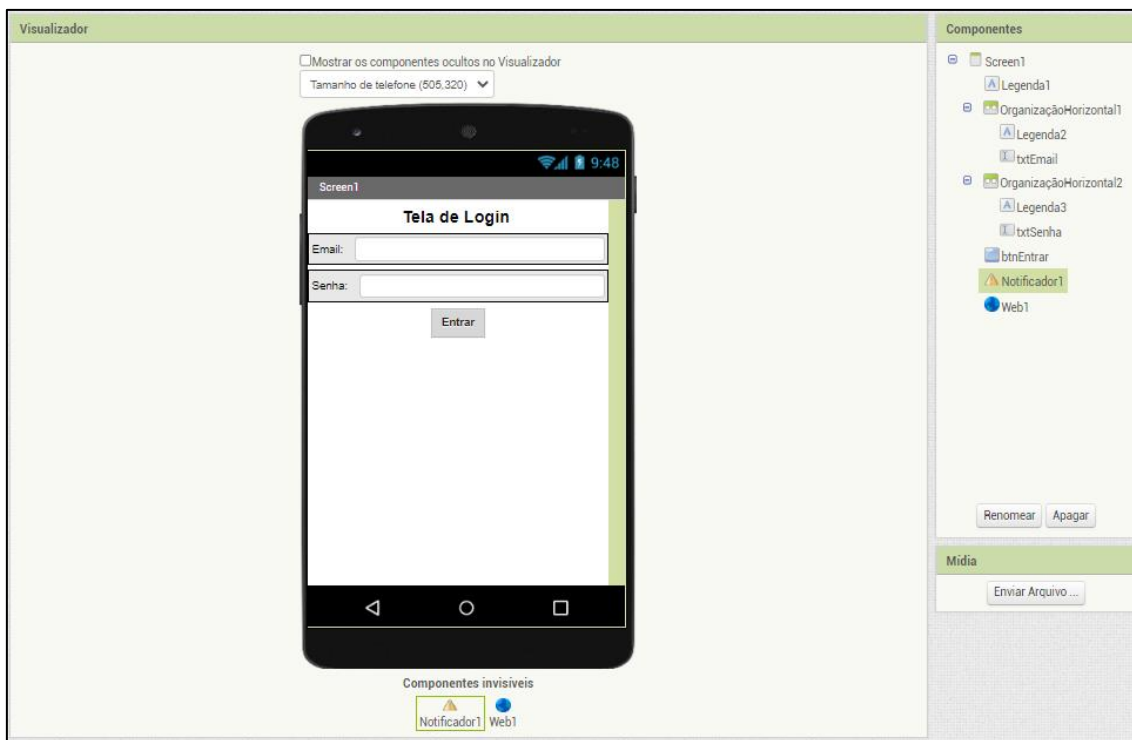
Fonte: O autor, 2022.

Nesta segunda parte vamos criar as telas no App Inventor para realizarmos a conexão com o Banco de Dados que foi hospedado no servidor 000WebHost e realizar as conexões através das páginas php colocadas lá.

## 1 – Tela de login (Screen1)

Abra o AppInventor e crie uma tela de login que solicite email e senha para o usuário.

Figura 2 - Tela Inicial do Aplicativo



Fonte: O autor, 2022.

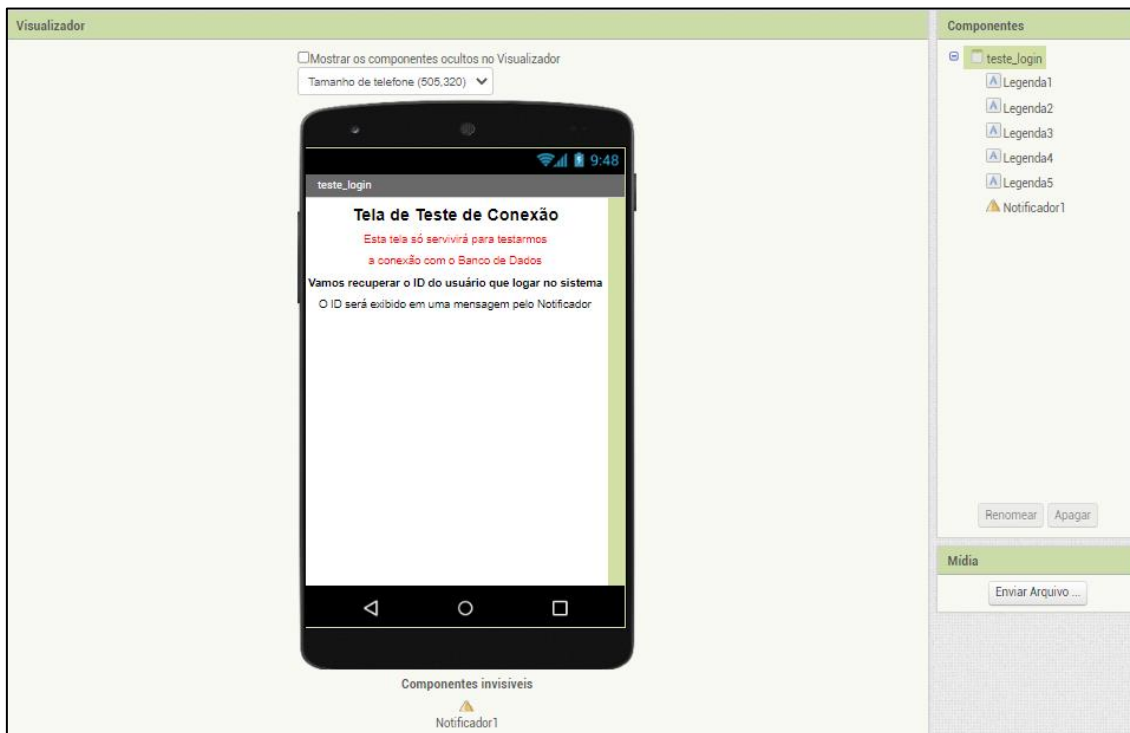
**NOTA: Lembre-se de renomear os componentes em sua tela para facilitar a programação destes!**

**Precisaremos de 2 componentes invisíveis: Notificador e Conexão Web.**

## 2 – Tela de teste (teste\_login)

Abra o AppInventor e crie uma tela de teste para realizar a conexão com o banco de dados, para a partir daí criarmos as outras telas.

Figura 3 - Tela de Testes de Conexão e Exibição do ID do usuário logado



Fonte: O autor, 2022.

### 3 – Programação da Tela de login (Screen1)

Acesse a área de programação de blocos da tela Screen1 (Tela de Login)

Lembre-se que, quando enviamos os dados de um formulário, queremos que esses dados sejam enviados para a página: ***processa\_login.php***.

Então vamos criar uma variável chamada ***end\_servidor*** que conterà a url da página hospedada.

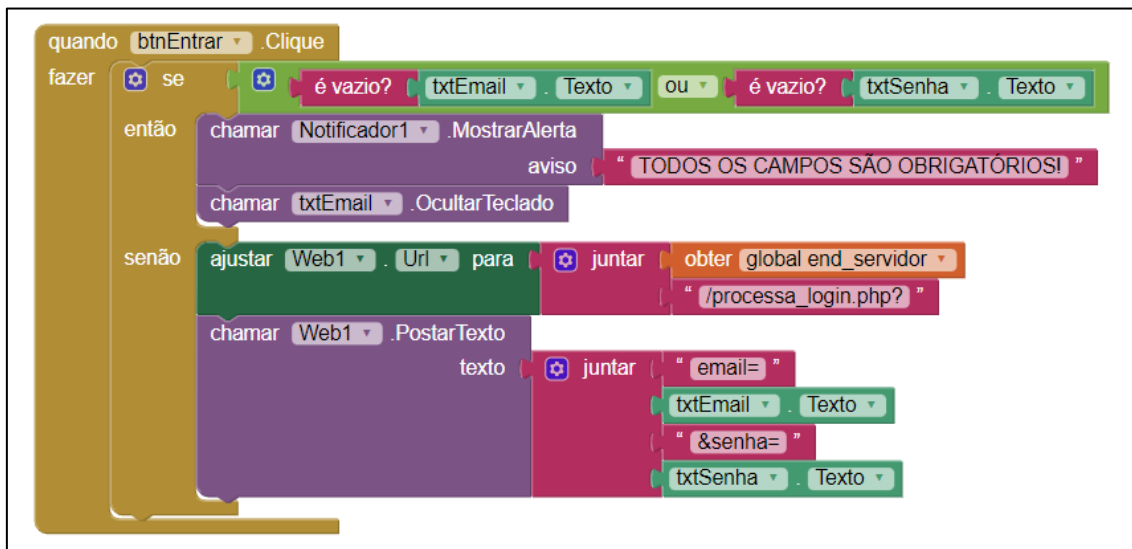
Figura 4 - Endereço da URL do servidor



Fonte: O autor, 2022.

Agora precisamos fazer com que ao clicar no botão Entrar, seja feita uma primeira verificação dos campos email e senha, para garantir que não sejam enviados vazios, em seguida ajustar o endereço do servidor para que essas informações (email e senha) sejam direcionadas para a página ***processa\_login.php***.

Figura 5 - Blocos de ação do botão Entrar na tela inicial do aplicativo.



Fonte: O autor, 2022.

Ao passarmos email e senha para a página **processa\_login.php**, essa retornará algumas informações, que as chamaremos de resposta do servidor. Geralmente podemos obter estas respostas pelo comando **echo** do PHP. Vamos rever a página **processa\_login.php**.

Figura 6 - Código da página processa\_login.php no servidor

```

/public_html/processa_login.php
1 <?php
2 include 'conexao.php';
3
4 $email = $_POST['email'];
5 $senha = $_POST['senha'];
6
7 $consulta = $conexao->query("SELECT * FROM usuarios WHERE email_usuario ='$email' AND senha_usuario ='$senha'");
8
9 // Pega o Id do usuário
10 $linha = mysqli_fetch_assoc($consulta);
11 $id_usuario = $linha["id"];
12
13
14 if(mysqli_num_rows($consulta)==0){
15     echo "usuario_incorreto";
16 }else{
17     //echo "usuario_ok";
18     //echo "Usuario: $id_usuario";
19     header('Location: mostra_clientes.php?id='.$id_usuario);
20 }
21 >>

```

Fonte: O autor, 2022.

As duas linhas marcadas são as linhas que nos interessam neste momento:

- Para usuário INCORRETO; ou
- Para usuário OK e seu respectivo ID.

Vamos alterar o código desta página, para que estas sejam as únicas repostas possíveis desta página.

Figura 7 - Resposta do servidor ao processar as informações enviadas: email e senha.

```

14  if(mysqli_num_rows($consulta)==0){
15      echo "usuario_incorreto";
16  }else{
17      //echo "usuario ok";
18      echo "usuario_ok => $id_usuario";
19      //header('Location: mostra_clientes.php?id='.$id_usuario);
20  }
21  ?>

```

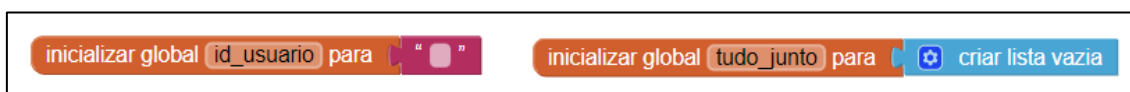
Fonte: O autor, 2022.

Estas serão as 2 possíveis respostas do servidor nesta página:

- **usuario\_incorreto**
- **usuario\_ok => \$id\_usuario**

A última opção de resposta, se trata de uma resposta concatenada com uma variável do php que é a que nos interessa. Vamos criar duas variáveis no app inventor para que essa variável seja decomposta em duas partes e armazenadas em uma lista.

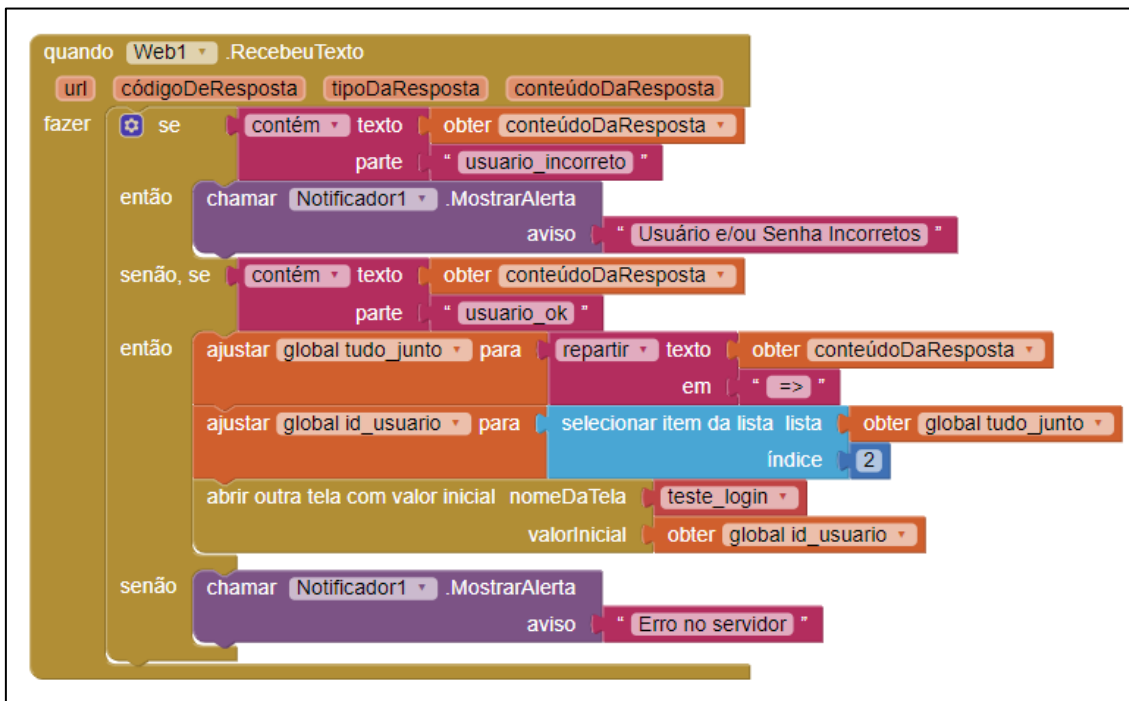
Figura 8 - Variáveis para receber a resposta do servidor na tela inicial do aplicativo.



Fonte: O autor, 2022.

Agora vamos para a programação do tratamento da resposta do servidor.

Figura 9 - Programação da resposta do servidor na tela inicial do aplicativo.



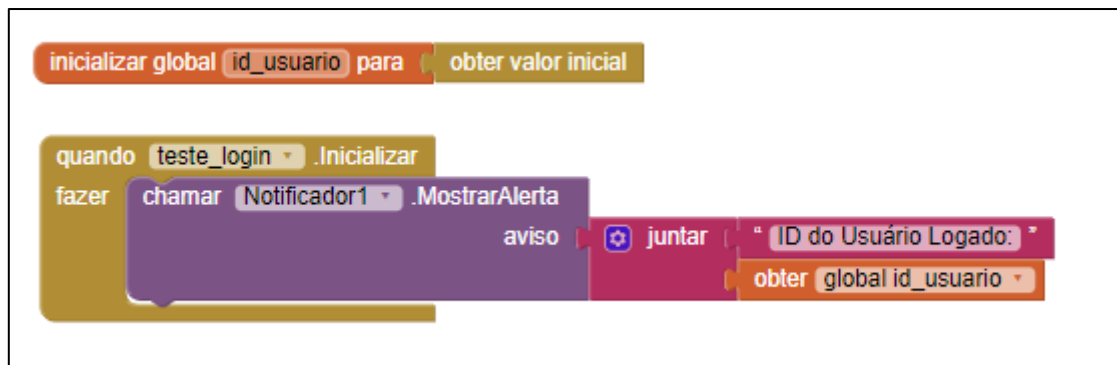
Fonte: O autor, 2022.

Antes de efetuarmos um primeiro teste, verifique que no tratamento da resposta do servidor, enviamos o valor do ID do usuário obtido para outra tela no app inventar chamada: **teste\_login**. Vamos fazer a programação da tela **teste\_login**, para que ela possa receber este valor e exibir em uma caixa de notificação.

Abra a aba de blocos da tela **teste\_login**.

Insira os blocos:

Figura 10 - Programação em blocos da tela teste\_login no aplicativo.

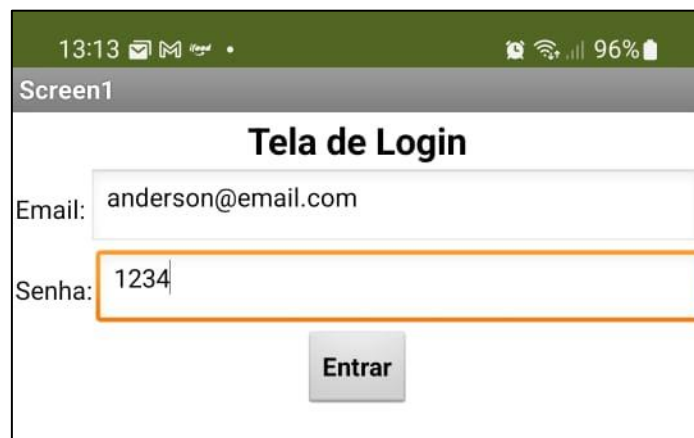


Fonte: O autor, 2022.

Pronto. Agora vamos ao teste:

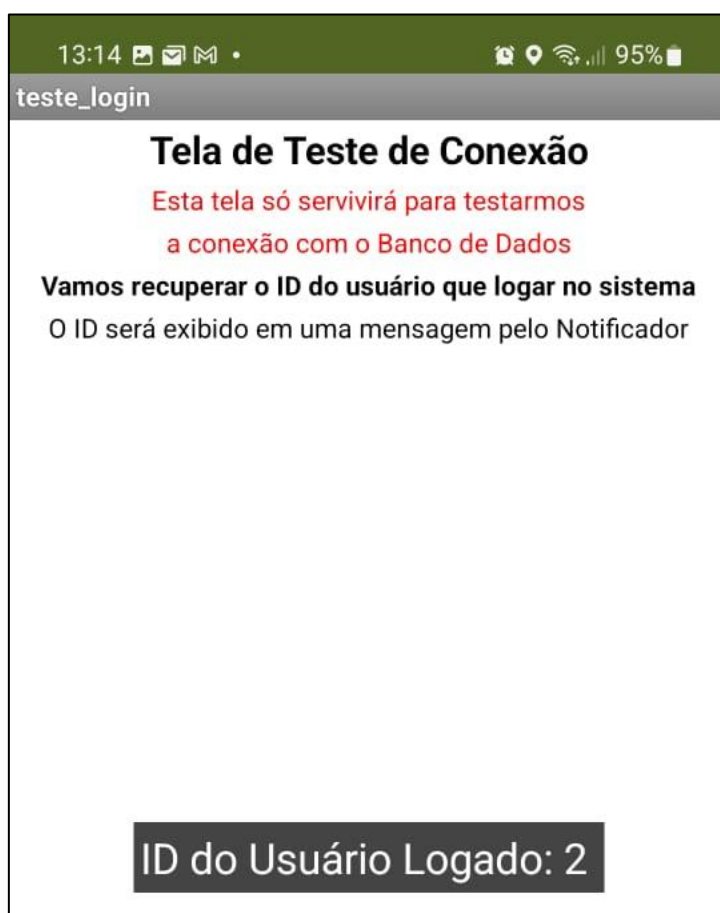
- Transfira os códigos do App Inventor para seu celular com Android.

Figura 11 - Teste na tela inicial do aplicativo. Entrada de email e senha.



Fonte: O autor, 2022.

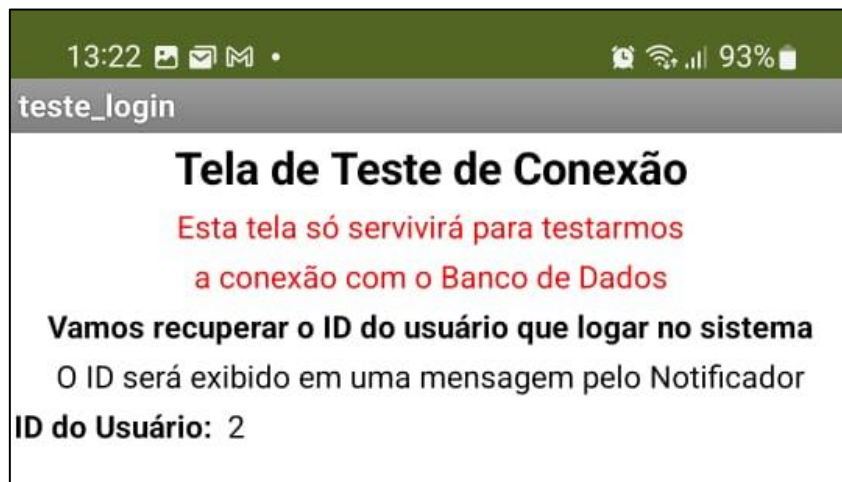
Figura 12 - Tela teste\_login mostrando em uma notificação o ID do usuário logado.



Fonte: O autor, 2022.

A notificação do id do usuário fica por apenas alguns segundos na tela e some, podemos então atribuir este valor para um rótulo que ficará sendo exibido com esse valor até finalizarmos esta tela.

Figura 13 - Modificação da tela teste\_login para a exibição do ID do usuário em um rótulo fixo.



Fonte: O autor, 2022.

Figura 14 - Dados contidos no banco de dados remoto.

	id	nome_usuario	email_usuario	senha_usuario	tipo_usuario
<input type="checkbox"/> Editar  Copiar  Apagar	1	ADMINISTRADOR	adm@email.com	1234	1
<input type="checkbox"/> Editar  Copiar  Apagar	2	ANDERSON VANIN	anderson@email.com	1234	2
<input type="checkbox"/> Editar  Copiar  Apagar	3	FULANO DA SILVA	fulano@email.com	1234	2
<input type="checkbox"/> Editar  Copiar  Apagar	4	ZEZINHO DA SILVA	zezinho@email.com	1234	2

Fonte: O autor, 2022.

Podemos pegar qualquer informação da tabela de usuários armazenada no banco de dados, basta alterarmos o arquivo ***processa\_login.php*** e construirmos a resposta desejada pelo comando ***echo*** do PHP, em seguida trabalhar a resposta recebida no App Inventor.