

En esta práctica vamos a trabajar con los objetos “InputField”, “Button”, “Image” y “Toggle”.

Se pide:

- Crear una interfaz de autenticación, como la que se muestra en la imagen:



- El Canvas tiene que estar ajustado para una resolución de 1920x1080.
- Los objetos deben de estar correctamente anclados a su contenedor, de tal forma, que no se desvirtúe nuestra GUI con un cambio de resolución.
- Cuando el cursor pasa por encima de los objetos “InputField” o del “Button”, se debe de producir una animación de zoom sobre ellos.
- El dato usuario, debe de tener un formato de dirección de mail.
- El dato password, debe aparecer oculto bajo asteriscos.
- Cuando activamos el objeto “Toggle”, se debe de visualizar la contraseña.
- Si pulsamos el botón Aceptar y nos falta o es incorrecto, uno de los dos campos de texto, debe aparecer un mensaje dando el aviso y se debe de poner en rojo el campo que está mal.

