



Introducción al desarrollo Web con Ant Design

Local Storage

Para crear la sesión del usuario es necesario almacenar el token en algún lado, en el caso del desarrollo web, vamos a almacenar el token en el Local Storage, Para comenzar, debemos de crear el espacio para almacenar el token, lo haremos en el directorio de src/utils/constants.js crear STORAGE y almacenar TOKEN

```
src > utils > us constants.js > [@] ENV

1 export const ENV = {

2 STORAGE: {

3 | TOKEN: "token",

4 }

5 }
```

El segundo paso es crear las funciones para almacenar, obtener y eliminar el token, creamos un archivo en el directorio src/services/token.js

Prueba que el token se está almacenando correctamente, en **AuthContext** crea la función de login (No olvides importar **storageController**) corrige data para poder usar la función fuera del contexto.

Desarrollo Web Mayo- Agosto 2024 Ing. Ana Sol Arteaga



Ahora en el componente **FormLogin** recupera por props la función **login** y dentro de la función **onFinish** reemplaza el console.log de la respuesta con la ejecución de la función **login**

const { login } = useAuthData

```
const onFinish = async (values) => {|
    setLoading(true);
    setLoginError(false);
    try {
        const response = await authService.loginF(values.username, values.pr
        if (response && response.data) {
            localStorage.setItem('token', response.data.token);
            login(response.data.token);
            navigate('/');
        } else {
            console.error('Error en el inicio de sesión: Respuesta inesperad
            setLoginError(true);
        }
}
```

Ahora solo falta verificar que el token está almacenado correctamente en AsyncStorage.

En AuthContext crea la función getSession para obtener el token almacenado en el storage.

```
useEffect(() => {
        getSession();
}, [])
const getSession = async () => {
        const token = await storageController.getToken();
        console.log('Token --> :', token);
}
const login = async (token) => {
        try {
```

