

로그인 구현

목표 : 액티비티간의 이동을 이해한다.

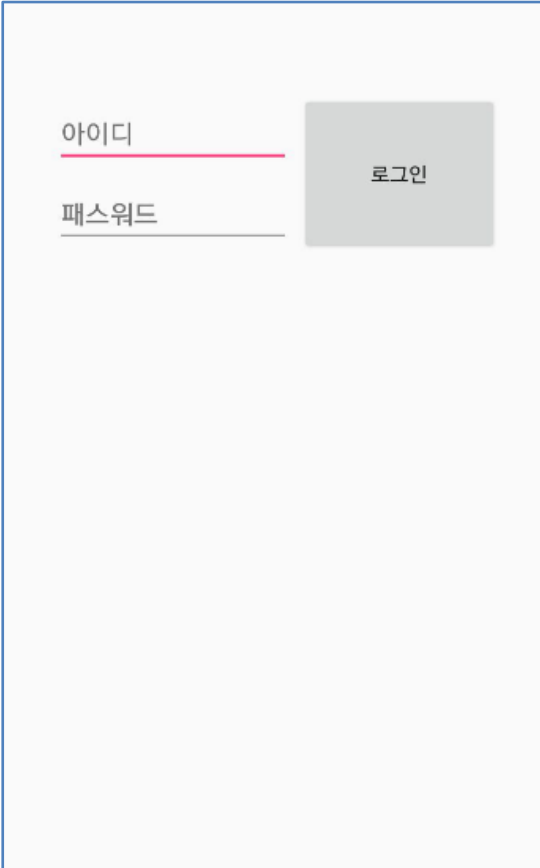
전체 작성 파일

MainActivity, LoginActivity, activiti_main.xml, login.xml, AndroidManifest.xml

1. 메인 화면 구성

- 아래 구성된 화면과 동일하게 작성합니다.
- 로그인 정보를 입력받는 화면을 구성합니다.
- 아이디와 패스워드를 입력받고 로그인 버튼을 누르면 로그인을 처리하는

액티비티를 호출(LoginActivity)

A UI mockup of a login screen. It features two input fields on the left: the top one is labeled '아이디' (ID) with a pink underline, and the bottom one is labeled '패스워드' (Password) with a grey underline. To the right of these fields is a grey rectangular button with the text '로그인' (Login) in black. The entire UI is contained within a light grey rectangular area with a thin blue border.

2. LoginActivity 클래스 작성

- 사용자 정보는 LoginActivity 클래스에 아래의 코드를 이용하여 지정한다.

```
private Map<String, String> database = new HashMap<>();
```

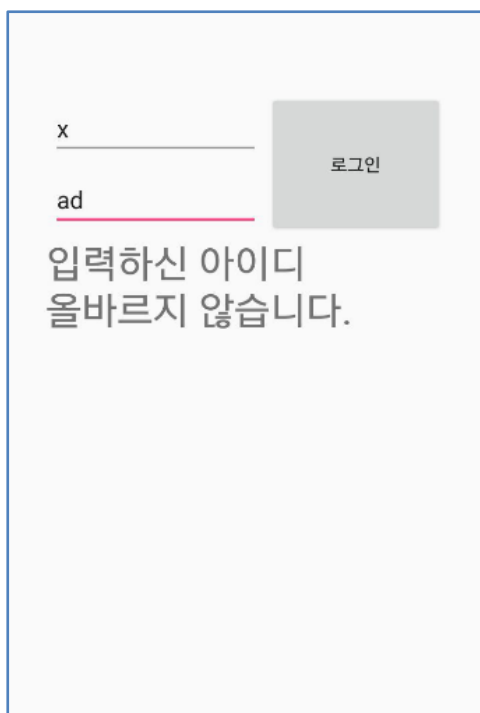
```
database.put("a", "a");    // 아이디 a, 암호 a
```

```
database.put("b", "b");    // 아이디 b, 암호 b
```

```
database.put("c", "c");    // 아이디 c, 암호 c
```

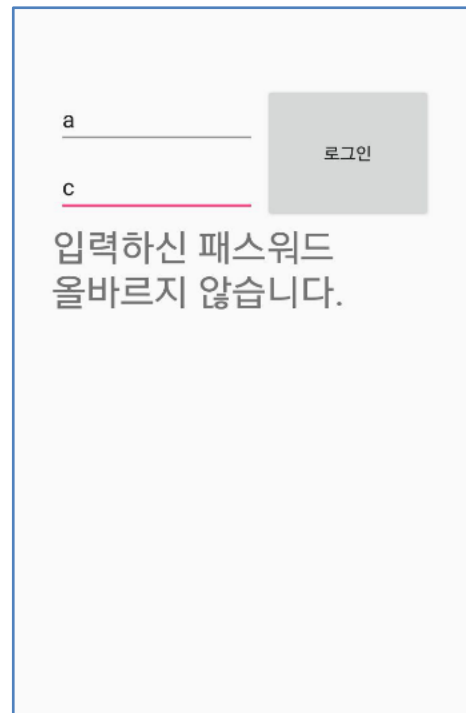
```
database.put("d", "d");    // 아이디 d, 암호 d
```

- 메인화면에서 입력한 정보가 등록된 사용자 정보와 같지 않은 경우 MainActivity 로 아이디 또는 패스워드가 잘못 되었음을 전송한다.



The screenshot shows a login interface with two input fields. The first field contains 'x' and the second field contains 'ad'. A pink underline is under the second field. To the right is a grey button labeled '로그인'. Below the input fields, a message reads: '입력하신 아이디 올바르지 않습니다.'

[아이디가 올바르지 않은 경우]



The screenshot shows a login interface with two input fields. The first field contains 'a' and the second field contains 'c'. A pink underline is under the second field. To the right is a grey button labeled '로그인'. Below the input fields, a message reads: '입력하신 패스워드 올바르지 않습니다.'

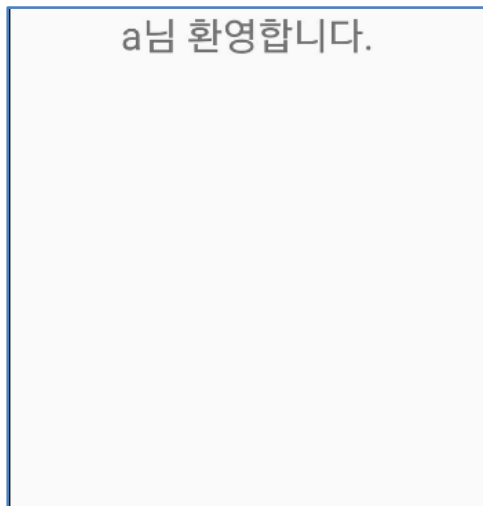
[패스워드가 올바르지 않은 경우]

MainActivity 화면

- 메인화면에서 입력한 정보가 올바른 경우

LoginActivity 화면으로 로그인을 요청한 사용자의 id를 "환영합니다"

메시지와 함께 화면에 보여준다.



LoginActivity 화면