



## TAREA PRÁCTICA 3 U2

**Luis A. Simbaña**

**Universitario Japón**



**Lunes, 8 de septiembre del 2025.**



## **Diseño e Implementación de Interfaces de Login y Registro en Flutter**

### **Introducción**

Este proyecto consiste en una aplicación móvil desarrollada con **Flutter** que permite el inicio de sesión de un usuario hincha del club Liga Deportiva Universitaria de Quito (L.D.U). El objetivo principal es crear una interfaz amigable y personalizada para los fanáticos del equipo, incorporando temas visuales y mensajes que refuercen la identidad del hincha liguista.

### **Descripción del Diseño de las Interfaces**

#### **Pantalla de Login:**

- Fondo rosado claro (Colors.pink[100]).
- AppBar rosado con el título: “INICIO DE SESIÓN L.D.U”.
- Campos de texto con bordes redondeados para correo y contraseña.
- Botón rosado personalizado con el texto “INICIAR SESIÓN L.D.U”.
- Validación de formularios con mensajes personalizados.

#### **Pantalla de Bienvenida:**

- Se muestra tras una autenticación exitosa.
- Fondo rosado con mensaje de bienvenida personalizado.
- AppBar rosado con título emocional: “BIENVENIDO LIGUISTA DE CORAZÓN”.
- Texto central: “¡HOLA, LUIS HINCHA DE LIGA DEPORTIVA UNIVERSITARIA!”.

### **Explicación del Almacenamiento Elegido**



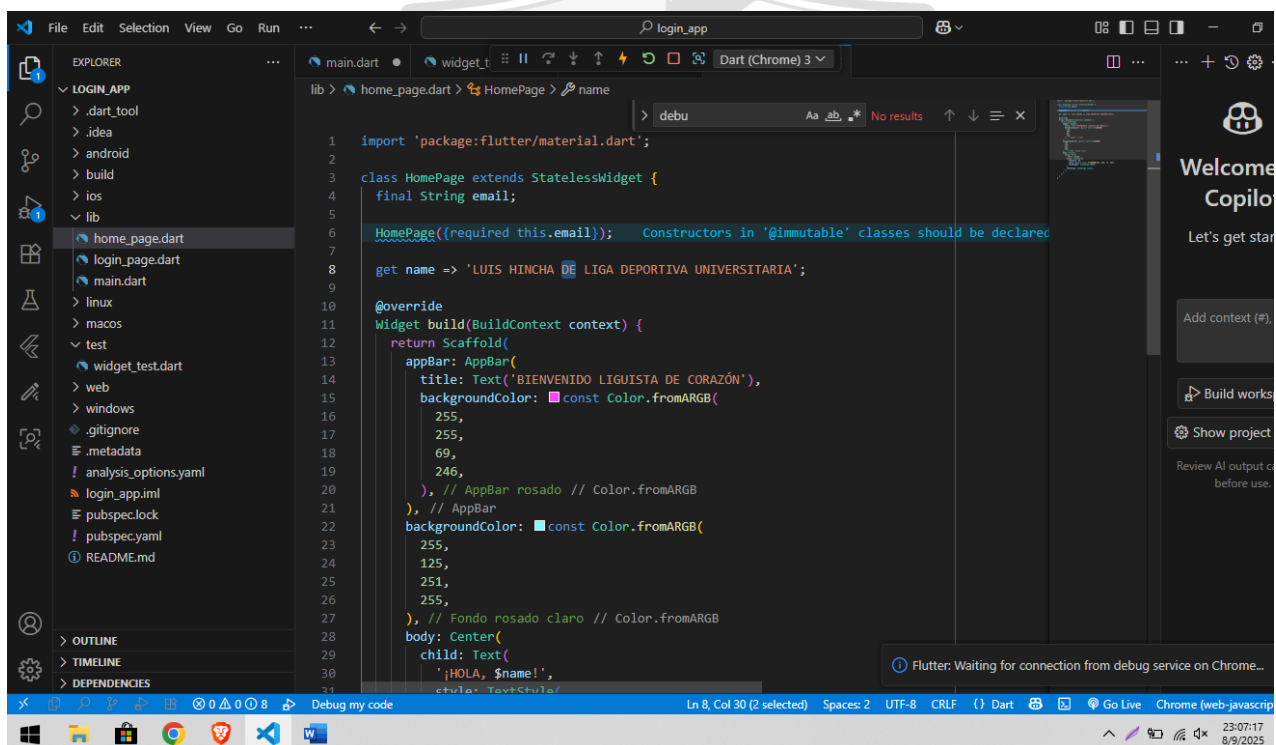


Para este proyecto no se ha implementado un almacenamiento persistente ni remoto (como SQLite, API REST o Sybase), ya que es una demostración básica del flujo de inicio de sesión.

El proceso de validación se realiza de forma **local**, utilizando una validación simple con valores estáticos:

```
if (email ='luisadrian199809@gmail.com' password = 'Luis199800')
```

### Capturas de Pantalla del Funcionamiento





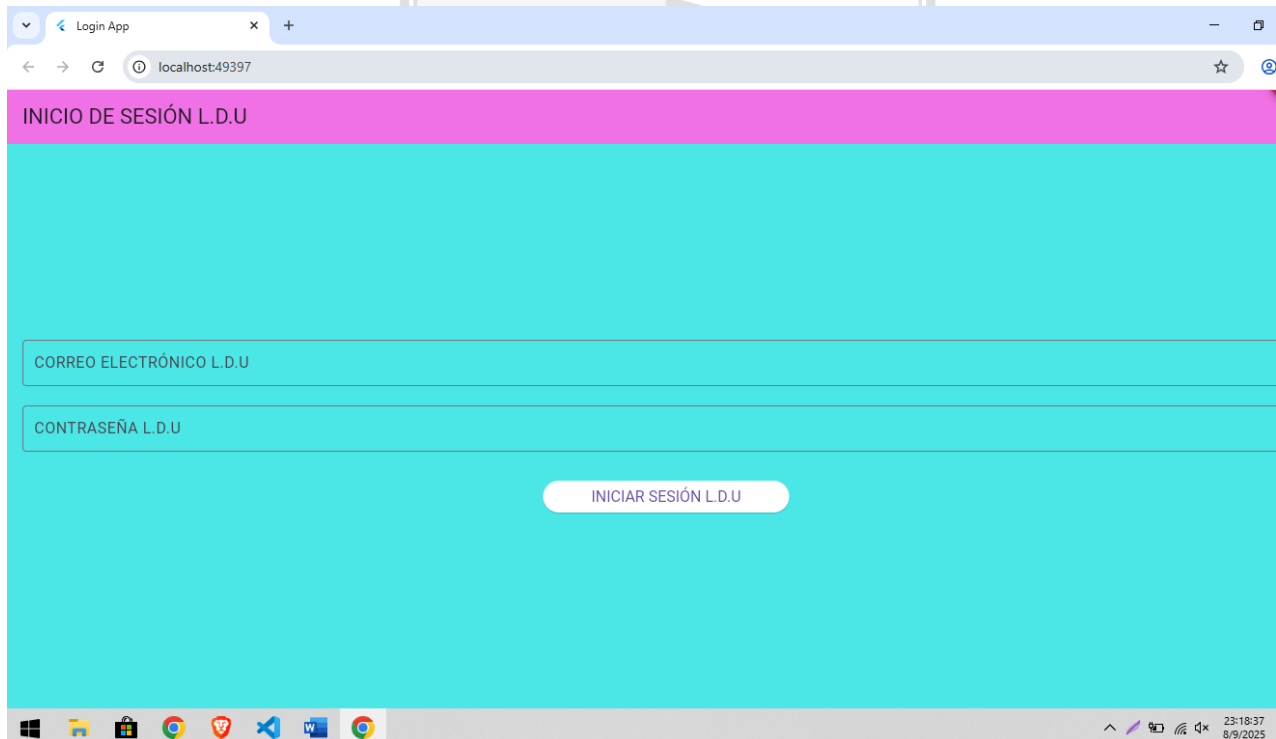
```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'home_page.dart';
3
4 class LoginPage extends StatefulWidget {
5   @override
6   _LoginPageState createState() => _LoginPageState();
7 }
8
9 class _LoginPageState extends State<LoginPage> {
10   final _formKey = GlobalKey<FormState>();
11   final TextEditingController _emailController = TextEditingController();
12   final TextEditingController _passwordController = TextEditingController();
13
14   void _login() {
15     if (_formKey.currentState!.validate()) {
16       final String email = _emailController.text.trim();
17       final String password = _passwordController.text;
18
19       if (email == 'luisadrian199809@gmail.com' && password == 'Luis199800') {
20         Navigator.push(
21           context,
22           MaterialPageRoute(builder: (context) => HomePage(email: email)),
23         );
24       } else {
25         ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(
26           SnackBar(content: Text('CORREO O CONTRASEÑA INCORRECTOS')),
27         );
28       }
29     }
30   }
31 }
```

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'login_page.dart';
3
4 void main() {
5   runApp(MyApp());
6 }
7
8 class MyApp extends StatelessWidget {
9   @override
10   Widget build(BuildContext context) {
11     return MaterialApp(
12       title: 'Login App',
13       theme: ThemeData(primarySwatch: Colors.pink),
14       home: LoginPage(),
15     ); // MaterialApp
16   }
17 }
```





```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'package:flutter_test/flutter_test.dart';
3 import 'package:login_app/main.dart';
4 import 'package:login_app/login_page.dart';
5 import 'package:login_app/home_page.dart';
6
7 void main() {
8   testWidgets('App carga la pantalla de login', (WidgetTester tester) async {
9     // Construye nuestra app y la renderiza
10    await tester.pumpWidget(MyApp());
11
12    // Verifica que la pantalla de login aparece
13    expect(find.byType(LoginPage), findsOneWidget);
14    expect(find.text('Inicio de Sesión'), findsOneWidget);
15    expect(find.text('Iniciar Sesión'), findsOneWidget);
16  });
17
18  testWidgets('Formulario de login muestra errores si está vacío', (
19    WidgetTester tester,
20  ) async {
21    await tester.pumpWidget(MyApp());
22
23    // Presiona el botón de login sin llenar nada
24    await tester.tap(find.text('Iniciar Sesión'));
25    await tester.pump();
26
27    // Valida que aparezcan los mensajes de error
28    expect(find.text('Ingresa tu correo'), findsOneWidget);
```







Login App

localhost:49397

INICIO DE SESIÓN L.D.U

CORREO ELECTRÓNICO L.D.U

luisadrian199809@gmail.com

CONTRASEÑA L.D.U

.....

INICIAR SESIÓN L.D.U

Login App

localhost:49397

← BIENVENIDO LIGUISTA DE CORAZÓN

¡HOLA, LUIS HINCHA DE LIGA DEPORTIVA UNIVERSITARIA!

