PRÁCTICA 09 EVA 1: Validamos login y contraseña

Vamos a realizar una aplicación web que pida al usuario un login y una contraseña.

Entrada:

- ✓ Pediremos ambos datos con cuadros de entrada de texto (recordamos que son herramientas didácticas y que no vamos a emplearlas de modo profesional).
- ✓ Suponemos que el usuario está introduciendo esta información para darse de alta en algún servicio. Aunque no es realista, la contraseña será visible y no será necesario repetirla en otro campo (para ello, más adelante, usaremos formularios).

Funcionamiento:

- Pedirá login y contraseña hasta que estos se introduzcan según los parámetros exigidos.
- Login: El nombre de usuario solo puede estar formado por 1 o más letras minúsculas y 1 o más cifras, de otro modo, indicaremos el error y pediremos de nuevo el nombre. No es necesario controlar caracteres no alfanuméricos (ej. ¡¿%...).
- Password: Lo que validaremos de la contraseña es que, al menos, tenga un elemento de los siguientes:
 - Una letra mayúscula
 - Una letra minúscula
 - Un número
 - Un carácter que no sea letra ni número

Otros datos:

- No se permite el uso de expresiones regulares.
- > Dado el tamaño del código, se usará un fichero externo en una carpeta JS.
- Pista:

Un modo de resolver este problema con las herramientas que hemos visto es creando un string con minúsculas, mayúsculas y otro con números. Iremos validando carácter a carácter si se encuentran en los strings creados. Ej (alfabeto español):

```
const minus = "aábcçdeéfghiìjklmnñoópqrstuúüvwxyz";
const mayus = "AÁBCÇDEÉFGHIÍJKLMNÑOÓPQRSTUÚÜVWXYZ";
const num = "0123456789";
```

Página 1 de 2 PRÁCTICAS EVA1

Salida:

- ➤ Si la contraseña no cumple lo indicado en el apartado de *Funcionamiento*, pediremos al usuario que la indique de nuevo. Cuando lo cumpla indicaremos con un mensaje que se ha almacenado correctamente la información.
- ➤ Ante cualquier cancelación en los cuadros, la aplicación termina. Lo indicaremos también con un mensaje apropiado.

Entrega:

Página 2 de 2 PRÁCTICAS EVA1