



Universidad Autónoma de Nuevo León

Facultad de Ciencias Físico Matemáticas

Laboratorio Diseño Orientado a Objetos Practica #4

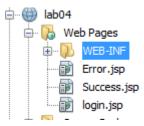
24 de septiembre 2017 Monterrey, Nuevo león Oscar Alejandro Guevara Fortuna Mat. 1623096

LABORATORIO 4

En este laboratorio se llevará a cabo la creación de una mini-aplicación web que pueda funcionar con el patrón MVC.

Actividad 1.

Primero se creó un proyecto de tipo Java Web y después se agrega tres archivos de tipo JSP de nombre "login", "succes" y "error".



Dentro de la página "login" deberá tener un título de bienvenida y un formulario que ejecute un servlet, deberá enviar los datos por el método "post" y deberá contener un "input" tipo texto, uno tipo password y otro tipo submit.

```
<%@page contentType="text/html" pageEncoding="UTF-8"%>
  <!DOCTYPE html>
- <html>
Ī
          <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
          <title>Login</title>
      </head>
阜
      <body>
          <hl> Bienvenido </hl>
          <form action="LoginController" method="post">
              Usuario: <input type="text" name="user" placeholder="usuario...">
              Contraseña: <input type="password" name="pwd" placeholder="contraseña">
              <input type="submit" value="Iniciar sesion">
          </form>
      </body>
```

La página "error" deberá contener un título que indique que el usuario o contraseña son incorrectos, y un enlace para redireccionar a la página login.

Actividad 2.

Se crea un servlet, el cual se llamará LoginController, dentro del paquete week5.controllers. Se eliminara el cuerpo del método processRequest, y a cambio se utilizará el método request.getParameter para obtener los parámetros enviados por el cliente.

Actividad 3.

Dentro de un nuevo paquete de nombre week5.models se creará un clase Java con el nombre User, la cual deberá contener dos propiedades privadas de tipo String, una username y la otra password, un constructor que reciba como parámetro una entrada String para el usuario y otro para la contraseña y un método de nombre getUsername que devuelve el valor de la variable username.

```
public class User {
    private String username, password;
    public User(String username, String password)
    {
        this.username=username;
        this.password=password;
    }
    public String getUsername()
    {
        return(username);
    }
}
```

Actividad 4.

Ahora nos regresaremos al Servlet e importamos el paquete week5.models.* y la clase requestDispatcher que se encuentra dentro del paquete javax.Servlet.

Dentro del método processRequest, se debe recuperar los valores con un request.getParameter(), se debe invocar el método Authenticate para enviar la información con los valores obtenidos, si este método regresa true, se deberá construir un usuario y enviar el valor a "login", de lo contrario, si devuelve false, este deberá redireccionar a la pagina "error".

Ahora se modificará la página "success". El título deberá decir "Inicio de sesión válido", y un mensaje con el usuario del cliente.