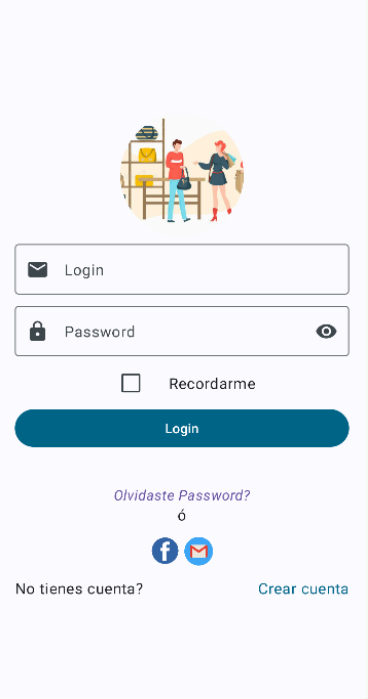
Primera versión de Login

Descargar estos apuntes

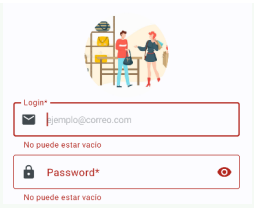
Ejercicio

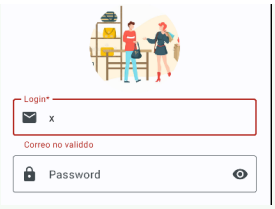
Vamos a crear una aplicación con aspecto similar al siguiente, usaremos los **TexField** explicados en el tema con el tipo **Validacion**, será necesario crear un TextField propio para el password que permita visualizar o no la contraseña (será sencillo encontrarlo en la web). La pantalla de la imagen, la crearemos a partir de la función **LoginScreen** que deberemos situar en el lugar correcto, según la arquitectura explicada en temas anteriores.

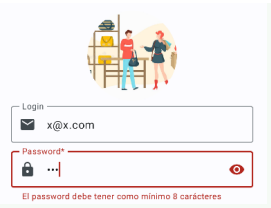


> ⚠️ **Aviso:** Como ya hemos visto a lo largo del tema y ejercicios, para acceder a los componentes TextField y controlar su validación, deberemos importar la librería de components alojada en **github.pmdmiesbalmis.components**.

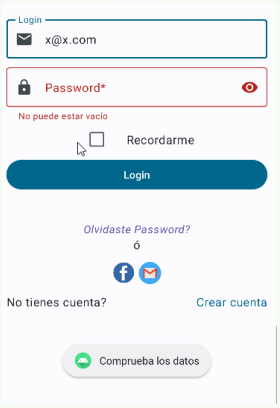
Habrá que validar las **entradas incorrectas** de los TextField, de forma que se mostrarán los mensajes de error: indicando que no pueden estar vacíos, para el correo que debe cumplir el formato de correo y para el password que debe ser mayor o igual a 8.

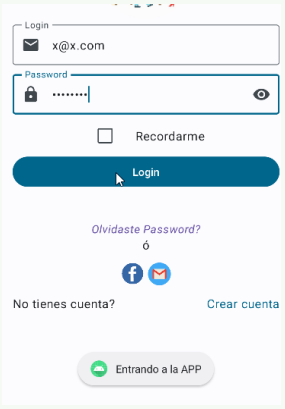






Si se pulsa el botón Login con datos que tengan el formato correcto, se mostrará un Toast con el mensaje de que se está entrando en la App. Mientras si alguno de los formatos o ambos son incorrecto, el mensaje será de aviso.

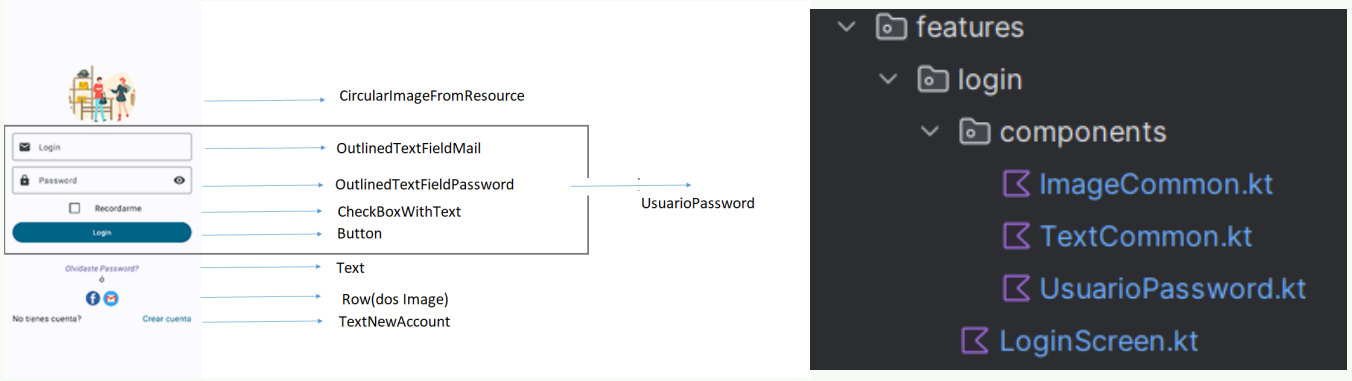




⚠️ **Aviso:** como en ejercicios anteriores, la lógica de la app se manejará fuera de los Composables que forman la screen (Preview o Activity), por lo que toda la parte de las validaciones tendrán que ir fuera de la función LoginScreen, necesitando pasar como variables de tipo State **validacionLogin** y **validacionPassword** además de las necesarias para los TextField. Para definir una interfaz como estado deberemos de concretarle el tipo con `as`, por ejemplo:

```
var validacionLogin by remember { mutableStateOf(object : Validacion {} as Validacion) }
```

💡 **Tips:** Los componentes que debemos definir (la mayoría los podrás importar de las componentes de la librería y otros se os proporciona el código) son:



- Definidos en **FieldTextCommon.kt**
  `OutlinedTextFieldMail` se basa en un `OutlinedTextFieldWithErrorState`
  `OutlinedTextFilePassword` basado en `OutlinedTextField`

- Nos descargaremos los siguientes archivos que adjuntaremos en la carpeta componets del paquete login:
  - ImageCommon.kt que corresponderá al la imagen circular del inicio de la pantalla (CircularImageFromResource)
  - TextCommon.kt que corresponde al texto de nueva cuenta (TextNewAccount).
- Definidos en **ImageCommon.kt**
  `CircularImageFromResource` que incluirá un `Image`