

로그인 구현

목표 : 액티비티간의 이동을 이해한다.

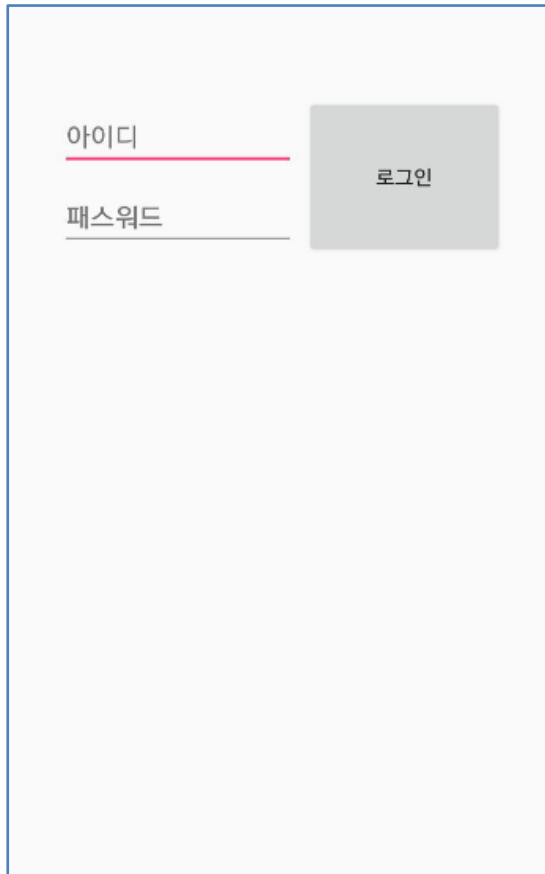
전체 작성 파일

MainActivity, LoginActivity, activiti_main.xml, activity_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 form. 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 labeled '로그인' (Login).

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.

A login screen with two input fields. The first field is labeled 'x' and contains the text 'ad'. The second field is labeled '로그인' (Login) and is a grey button. Below the first field, there is a red underline and the text '입력하신 아이디
올바르지 않습니다.' (The ID you entered is incorrect).

[아이디가 올바르지 않은 경우]

A login screen with two input fields. The first field is labeled 'a' and contains the text 'c'. The second field is labeled '로그인' (Login) and is a grey button. Below the first field, there is a red underline and the text '입력하신 비밀번호
올바르지 않습니다.' (The password you entered is incorrect).

[패스워드가 올바르지 않은 경우]

MainActivity 화면

- 메인화면에서 입력한 정보가 올바른 경우

LoginActivity 화면으로 로그인을 요청한 사용자의 id를 "환영합니다"

메시지와 함께 화면에 보여준다.

A screen with a single line of text: 'a님 환영합니다.' (Welcome, user a).

LoginActivity 화면