

## Logowanie

W tym rozdziale znajdziesz informacje jak dodać do lekcji mechanizm obsługujący procedurę rejestracji nowych użytkowników i ich logowania w lekcji lp.

Logowanie umożliwia:

- ograniczenie dostępu do zasobów lekcji,
- tworzenie i korzystanie z historii pracy z programem,
- przechowywanie wyników rozwiązanych ćwiczeń osobno dla każdego użytkownika,
- rozróżnianie nagrań dźwiękowych tworzonych przez poszczególnych użytkowników.

## Przydatne informacje

Zanim przystąpimy do obsługi logowania, zwróćmy uwagę na kilka faktów:

- rejestracja i logowanie mogą być przeprowadzone na dowolnym ekranie budowanej lekcji, a więc nie musi to być ekran pierwszy!
- rejestracja i logowania mogą być przeprowadzone na różnych ekranach (na jednym ekranie umożliwiamy użytkownikom nie zarejestrowanym podanie swoich danych i dopisanie ich do bazy użytkowników (to jest właśnie procedura rejestracji), a na innym ekranie udostępniamy mechanizm logowania,
- rekord użytkownika w bazie jest tworzony za pomocą sześciu pól tekstowych, spośród których jedno (zmienna: pass) przeznaczone jest do przechowywania hasła, pozostałe pola (zmiennie: log#1 .. log#5) mogą mieć dowolną zawartość,
- w bazie użytkowników danej lekcji wszystkie wpisy tworzone są na podstawie zmiennych log#1 .. log#5 i pass, w związku z tym zmiennie te powinny być stosowane konsekwentnie do wszystkich użytkowników. Jeżeli przyjmiemy, że log#1 odpowiada za imię, a log#3 za nazwisko użytkownika, to taką funkcjonalność te zmiennie muszą posiadać dla wszystkich użytkowników danej lekcji (w innej lekcji log#1 może być odpowiedzialna np. za nazwę szkoły).

## Opis zadania

Na wybranym ekranie użytkownik może zarejestrować się w bazie podając imię i nazwisko lub zalogować podając hasło (jeżeli był już kiedyś zarejestrowany). W przypadku zarejestrowania, które automatycznie loguje danego użytkownika lub pozytywnej weryfikacji hasła użytkownika w przypadku logowania, program wyświetli przycisk umożliwiający przejście na następny ekran lekcji. W przypadku niepowodzenia program wyświetli stosowny komunikat.

Procedura rejestracji nowych użytkowników i logowania zarejestrowanych użytkowników realizowana jest za pomocą obiektu tekstowego HTML z polami edycyjnymi umożliwiającymi wprowadzenie danych przez użytkownika, zestawu przycisków i/lub odsyłaczy odpowiedzialnych m.in. za wczytanie danych z pól edycyjnych i sprawdzenia zgodności haseł oraz akcji realizowanych w zależności od powiedzenia się lub nie logowania. Sekcję tekstową z polami edycyjnymi najłatwiej stworzyć wykorzystując edytor ćwiczeń i ćwiczenie z lukami.

## Realizacja zadania

1. Dołącz do ekranu tekst HTML (w tym obiekcie zostaną wyświetlone polecenia i pola edycyjne do wprowadzania danych tekstowych).
2. Uruchom edytor ćwiczeń i wybierz **tekst z lukami (wpisywanie ręczne)**. Ustaw liczbę pytań na 3 (potrzebujemy trzy luki-pola edycyjne: imię, nazwisko i hasło).
3. Klikając na odpowiednie fragmenty podkreślonego tekstu, wpisz odpowiednie polecenia dla użytkownika (jeżeli nie potrzebujesz tekstu za ostatnim polem edycyjnym, to możesz wprowadzić tam spację).
4. Zamknij edytor ćwiczeń.
5. Przejdź do podglądu ekranu - pozycjonowanie i właściwości obiektów. Ustal położenie i rozmiar sekcji tekstowej.
6. Wstaw na ekran 3 przyciski, ustal ich położenie i właściwości zgodnie z tabelką. Zwróć uwagę, że jeden przycisk ma być domyślnie ukryty, zostanie wyświetlony dopiero po pozytywnej weryfikacji hasła użytkownika.
7. Wróć do edycji ekranu. Przejdź na kartę (zakładkę) Nawigacja.
8. Przypisz odpowiednie akcje do zdarzeń: logowanie powiodło się i logowanie nie powiodło się, zgodnie z poniższym wzorem.

Zobacz:

**Kroki I-IV: Przygotowanie sekcji tekstowej**

**Kroki V-VI: Przyciski sterujące**

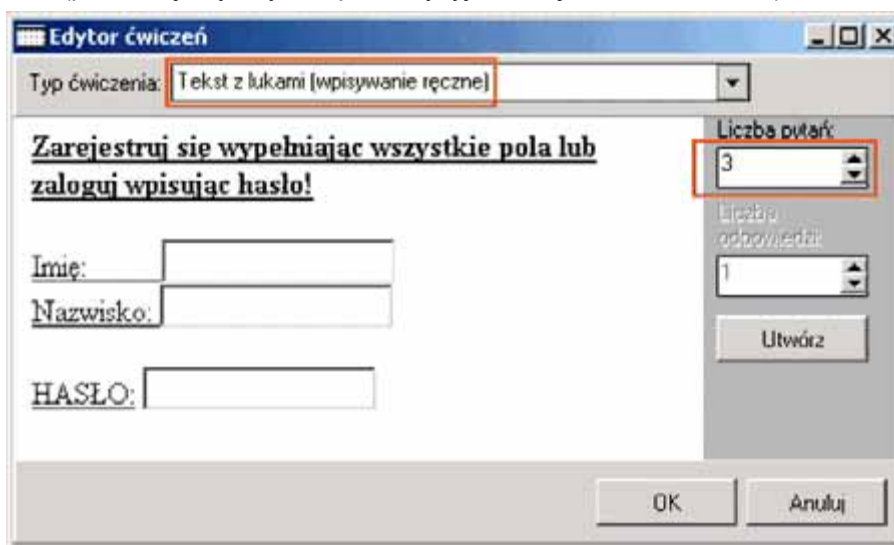
**Kroki VII-VIII: Reakcja na pomyślne/niepomyślne logowanie**

**LOGOWANIE - Realizacja zadania /krok 1-4/**

Krok 1. Dołącz do ekranu **tekst HTML** (w tym obiekcie zostaną wyświetlone polecenia i pola edycyjne do wprowadzania danych tekstowych).

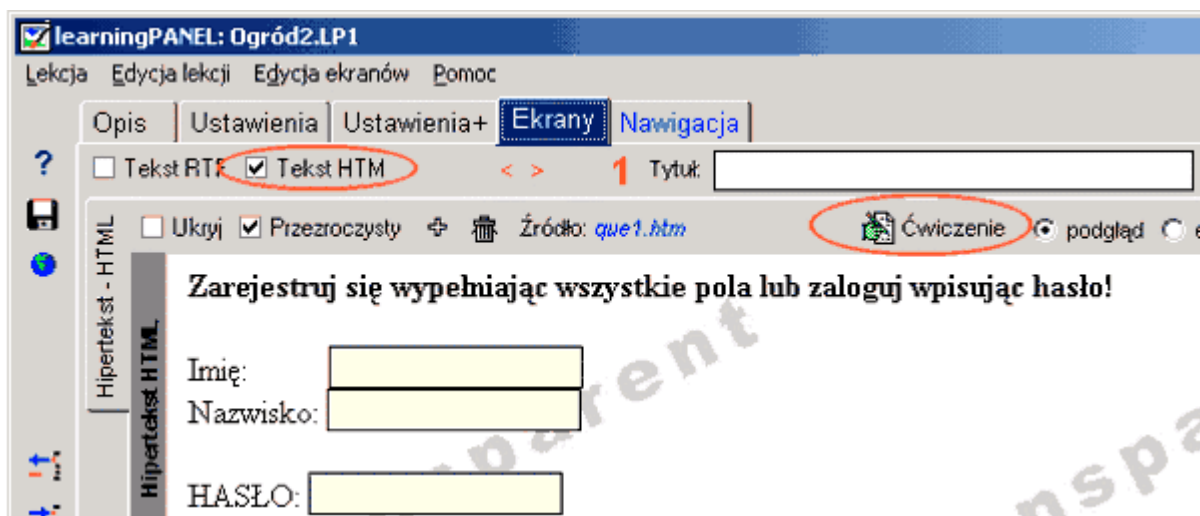


Krok 2. Uruchom **edytor ćwiczeń** i wybierz **tekst z lukami (wpisywanie ręczne)**. Ustaw liczbę pytań na **3** (potrzebujemy trzy luki-pola edycyjne: imię, nazwisko i hasło).



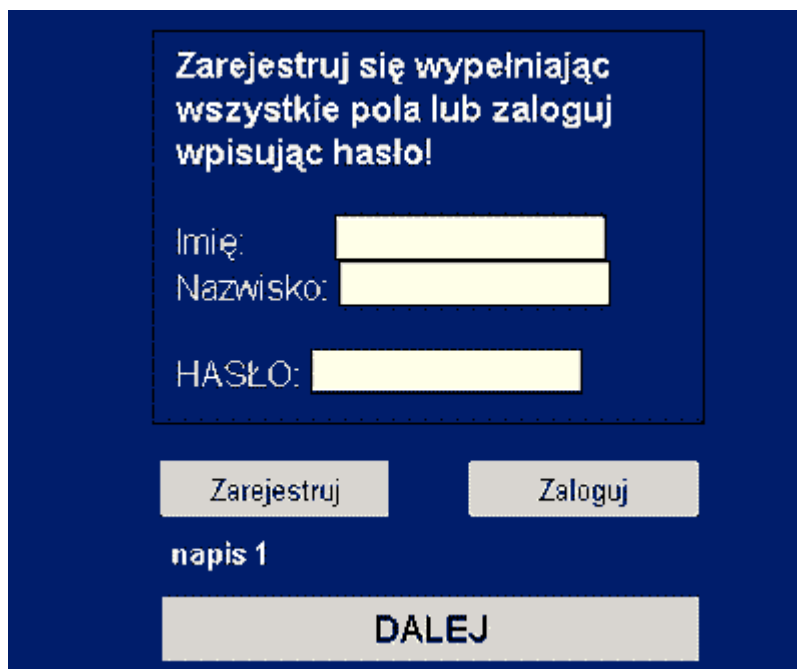
Krok 3. Klikając na odpowiednie fragmenty podkreślonego tekstu, wpisz odpowiednie polecenia dla użytkownika (jeżeli nie potrzebujesz tekstu za ostatnim polem edycyjnym, to możesz wprowadzić tam spację).

Krok 4. Zamknij edytor ćwiczeń.

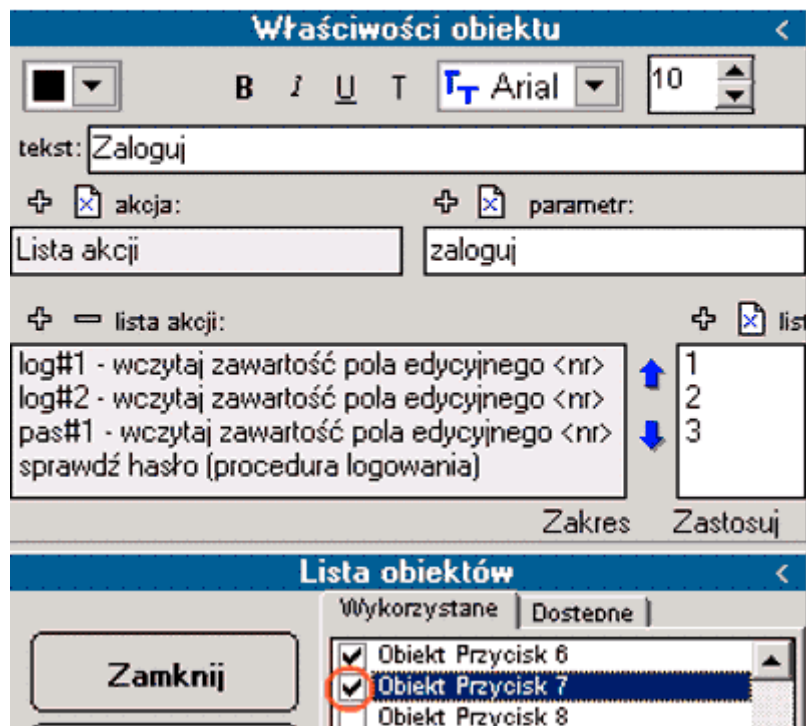


## LOGOWANIE - Realizacja zadania /krok 5-6/

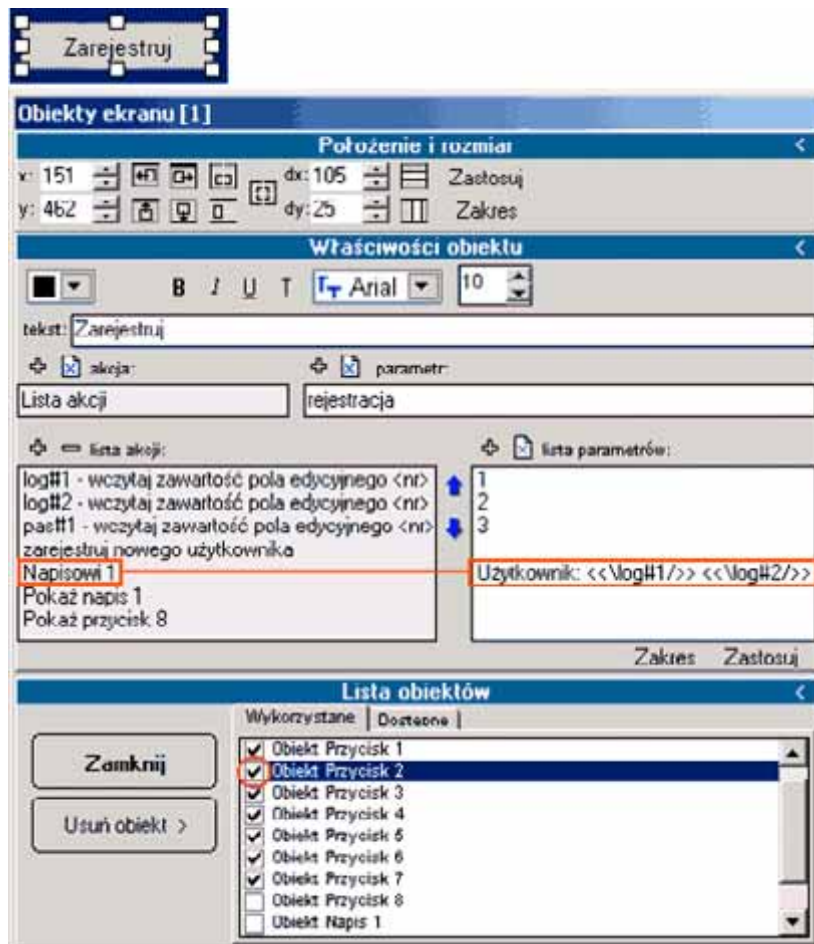
Krok 5. Przejdź do **podglądu ekranu - pozycjonowanie i właściwości obiektów**. Ustal położenie i rozmiar sekcji tekstowej.



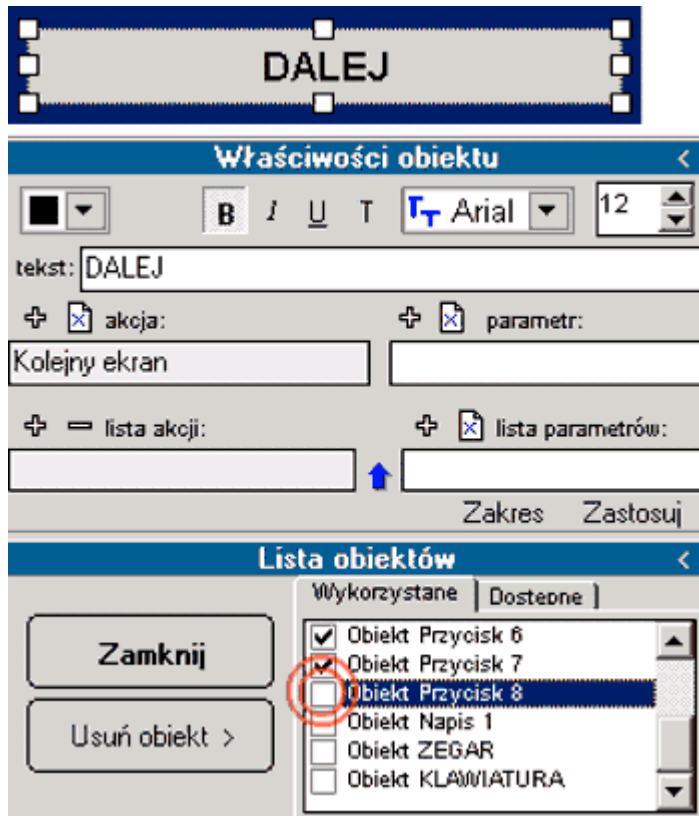
Krok 6. Wstaw na ekran **3** przyciski (Zarejestruj, Zaloguj, Dalej) oraz napis (Napis 1), ustal ich położenie i właściwości zgodnie ze wzorem. Zwróć uwagę, że przycisk **Dalej** ma być domyślnie ukryty (zostanie wyświetlony dopiero po pozytywnej weryfikacji hasła użytkownika).



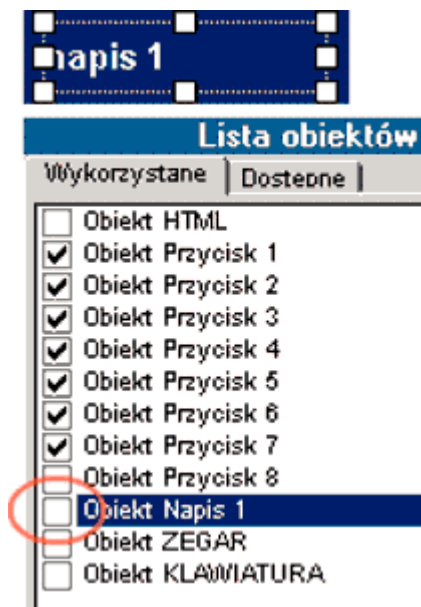
Logowanie polega na znalezieniu wpisanego hasła w bazie użytkowników. Jeżeli hasło zostanie znalezione, to logowanie się powiodło i zostaje wykonana odpowiednia akcja (logowanie powiodło się). Jeżeli takie hasło nie istnieje w bazie, to program uznaje, że logowanie się nie powiodło i realizuje akcje umieszczone w sekcji logowanie nie powiodło się.



Przycisk **Dalej** umożliwiający przejście do kolejnego ekranu zostanie wyświetlony dopiero po pozytywnej weryfikacji hasła użytkownika



Po pomyślnym zalogowaniu, w obiekcie **Napis 1** zostanie wyświetlone imię i nazwisko użytkownika (wcześniej obiekt ten jest niewidoczny=ukryty).

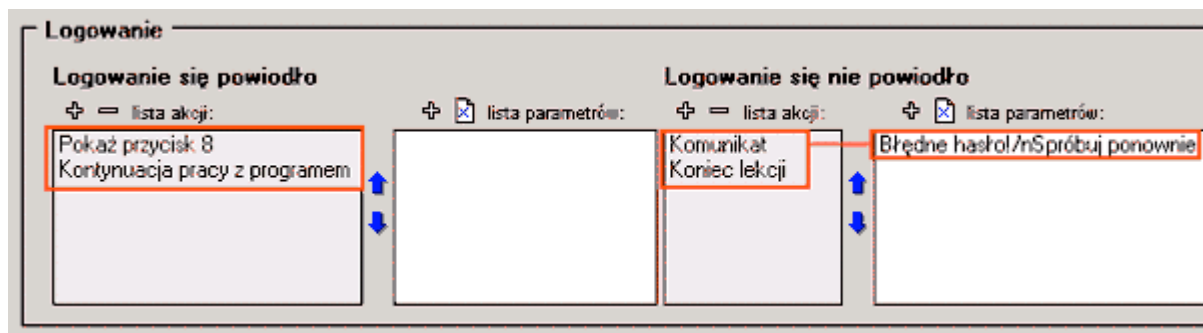


**LOGOWANIE - Realizacja zadania /krok 7-8/**

Krok 7. Wróć do edycji ekranu. Przejdź na kartę (zakładkę) **Nawigacja**.



Krok 8. Przypisz odpowiednie akcje do zdarzeń: **logowanie powiodło się** i **logowanie nie powiodło się**, zgodnie z poniższym wzorem.



Zestaw akcji możesz rozszerzyć o kontynuację pracy z programem (wczytanie ostatnio otwartego ekranu) dla użytkownika zalogowanego i zamknięcie aplikacji w przypadku błędnego hasła:

