

# Tester un mot de passe stocké dans la base de données



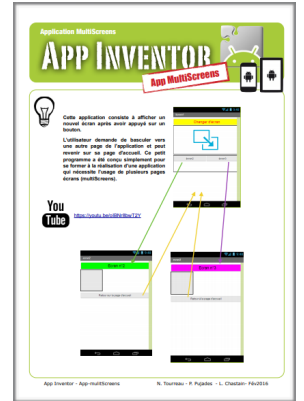
L'idée est de tester un mot de passe saisi par l'utilisateur. Si le code correspond à celui sauvegardé dans la base de données alors un nouvel écran s'affiche sinon un message informe l'utilisateur de son erreur et un bouton lui permet de recommencer une nouvelle tentative.

Pour mieux réussir, Il est conseillé d'avoir pratiqué le tutoriel :

- comment ajouter plusieurs écrans et boutons de navigation dans son application?



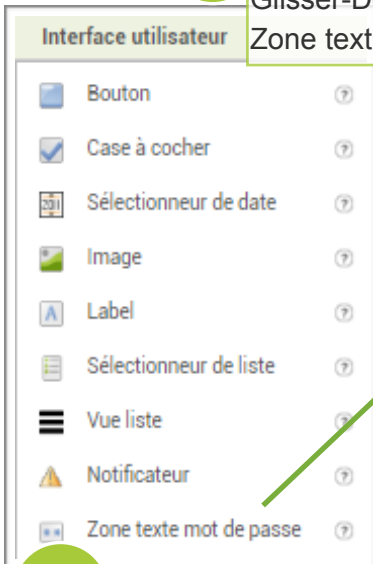
<https://youtu.be/H3Fc9bgkWbw>



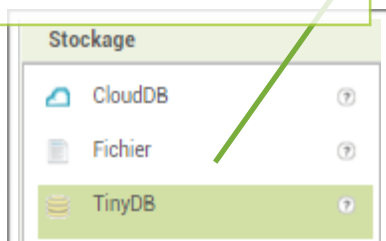
## Design de l'écran de démarrage

1 Réaliser le design de la page d'accueil comme ci-contre

2 Glisser-Déposer le composant Zone texte mot de passe

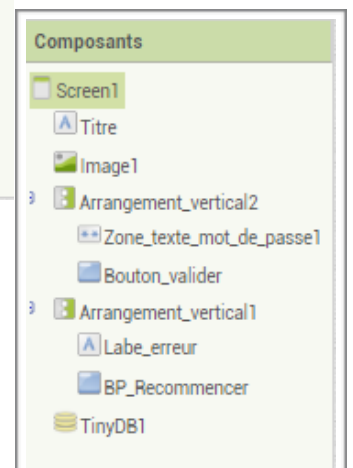


3 Glisser-Déposer le composants TinyDB1 depuis la librairie stockage



*Label\_erreur et BP\_Recommencer ne seront visibles que si l'utilisateur se trompe de mot de passe.*

4 Renommer les composants



*Le mot de passe à tester sera stocké dans une des cases mémoire de cette base de données*

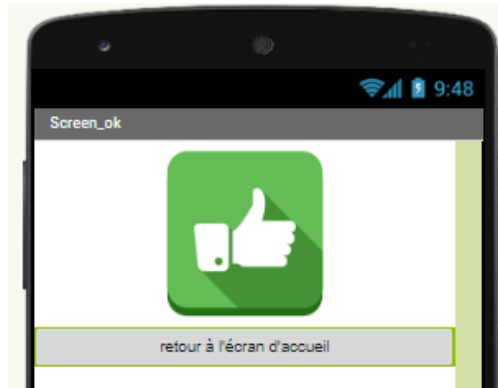
## Design de l'écran 2

4

Ajouter un nouvel écran.  
Nommer le screen\_ok

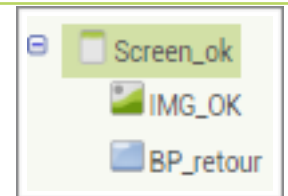
5

Glisser-déposer un  
composant image et un  
bouton



6

Nommer les composants



## Blocs de l'écran de démarrage

```

quand Screen1 - .Initialise
faire
mettre Zone_texte_mot_de_passe1 - Nuance à " mot de passe "
mettre Labe_erreur - Visible à faux
mettre BP_Recommencer - Visible à faux
appeler TinyDB1 - .Stocker valeur
tag " 1 "
Valeur à stocker " 1234 "
    
```

Au démarrage de l'application, le formulaire de saisie de mot de passe est vidé.

Le message d'erreur et le bouton pour recommencer une nouvelle saisie sont cachés (état visible=faux)

Ici le tag et le mot de passe sont définis par le développeur de l'application.

Le mot de passe 1234 est stocké dans la base de mémoire nommée (tag) 1.

Lorsque l'utilisateur a appuyé sur le bouton valider alors le mot de passe qu'il a saisi est comparé avec celui enregistré dans la case de mémoire taguée 1.

```

quand Bouton_valider - .Clic
faire
si Zone_texte_mot_de_passe1 - Texte == appeler TinyDB1 - .Obtenir valeur
tag " 1 "
Valeur si tag non présent " "
alors ouvre un autre écran Nom écran " Screen_ok "
sinon
mettre Labe_erreur - Visible à vrai
mettre BP_Recommencer - Visible à vrai
    
```

Si le mot de passe correspond alors ouvrir l'écran nommé "screen\_ok"

Sinon il faut afficher le message d'erreur label\_erreur et le bouton BP\_recommencer.

```
quand BP_Recommencer .Clic
faire
mettre Zone_texte_mot_de_passe1 .Nuance à " mot de passe "
mettre Labe_erreur .Visible à faux
mettre BP_Recommencer .Visible à faux
```



Quand l'utilisateur appuie sur le bouton "recommencer" alors le formulaire de saisie du mot de passe est vidé. Et le message d'erreur et le bouton sont de non cachés.

## Blocs de l'écran "Screen\_ok"

---

```
quand BP_retour .Clic
faire
ouvre un autre écran Nom écran " Screen1 "
```



permet de revenir sur l'écran d'accueil de l'application.