



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

اثری از سایت آموزشی جاواپرو



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

به نام خدا

تقدیرم به هموطنان عزیزم

اندروید را با لذت یاد بگیر!



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

آموزش برنامه نویسی اندروید

آموزش پروژه محور ساخت اینستاگرام

موضوع: ثبت نام کاربر

جلسه: سیزدهم

مدرس: محمد مهدی طاهری

اندروید را ساده، آسان و شیرین بنوشید!!!



این جلسه آموزشی رایگان است، فروش و ویرایش آن ممنوع و حرام می باشد. اما این کتاب را می توانید همین جور که هست در سایت و شبکه اجتماعی خود به اشتراک بگذارید.



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

عرض سلام و درود خدمت شما همراهان عزیز سایت جاواپرو

امیدوارم حالتون خوب و ایام به کامتون باشه

این جلسه با روش ثبت نام کاربر در خدمت شما عزیزان هستیم

اول از همه میریم و شبیه ساز سرور رو فعال میکنیم

و به ادرس <http://localhost/phpmyadmin/> میریم

در اینجا باید در دیتابیس Instagram که قبلا ساختیم table بسازیم تا بتونیم اطلاعات کاربرمون رو درونش ذخیره کنیم.

تصویر (۱)



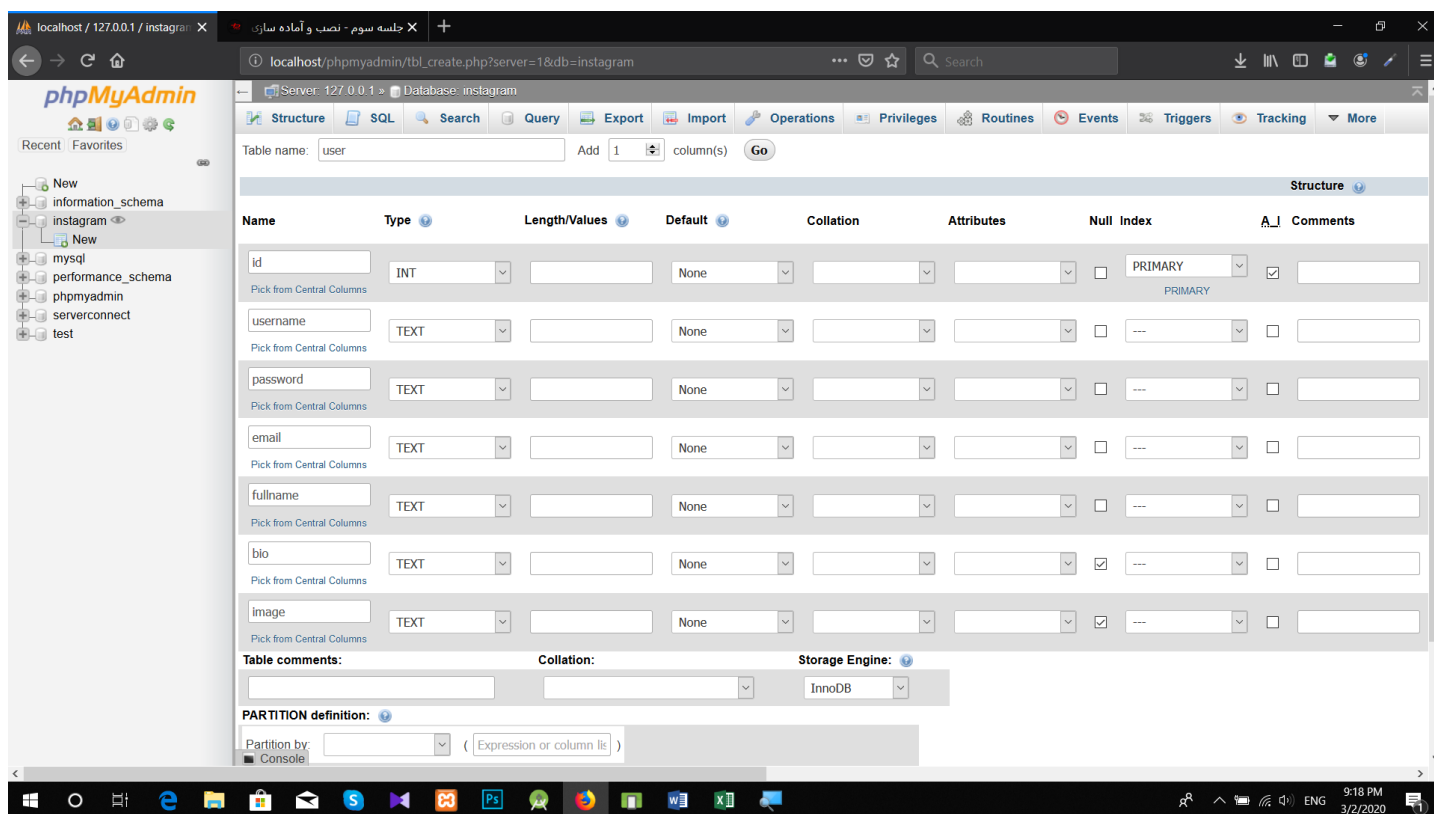
مطابق مراحل تصویر ۱ و گام به گام با بنده پیش برید

(۱) ابتدا new رو بزنید

(۲) در قسمت Table name اسم جدولمون رو میذاریم user

(۳) تعداد ستون هایی که برای جدول لازم داریم فعلا ۷ ستون هست، ۴ تا رو داریم پس ۳ تای دیگه رو اضافه میکنیم (اگر در ادامه بیشتر لازم شد اضافه میکنیم)

(۴) روی go کلیک میکنیم و به مرحله بعد میریم (تصویر ۲)



تصویر (۲)

اطلاعات رو طبق تصویر ۲ وارد میکنیم



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

این اطلاعات، تمام ویژگی های کاربر ما هست و یک آیدی از نوع `primary key` و `auto increment` برای اینکه هر آیدی مختص یک کاربر باشد و با ساخت هر کاربر جدید آیدی نیز خودکار افزایش یابد پس به یاد داشته باشید که تیک آن را فعال کنید.

Enter رو میزنیم و سپس جدول ما ساخته میشه.

حالا باید بریم و فایل `php` برای اتصال به دیتابیس ثبت نام کاربر رو برنامه نویسی کنیم.

ابتدا به ادرس `c/xampp/htdocs` و پوشه `Instagram` که قبلا ساختیم میریم و یک فایل جدید `php` به نام `signup.php` میسازیم و با محیط `notepad++` کدهای لازم رو مینویسیم.

تگ `php` رو در `notepad++` به این شکل باز میکنیم و کدهامون رو درون این تگ مینویسیم:

```
<?php
```

```
کدها رو اینجا مینویسیم
```

```
?>
```

نمونه کد ۱

جلوتر هم توضیح دادیم به دو نوع متد `post` و `get` میتونیم عملیات درخواست به سرور رو انجام بدیم

گفتیم هم اطلاعاتی که با `get` ارسال میشه رو میشه دید پس برای عملیات ثبت نام که لازمه اطلاعات محرمانه کاربر ارسال بشه باید از متد `post` استفاده کنیم

پس یه شرط میذاریم و میگیه اگه فقط متد درخواستی `post` بود عملیات ثبت نام رو انجام بده



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

پس ابتدا این شرط رو در php به این شکل مینویسیم:

```
if($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){  
    بقیه کد رو در اینجا مینویسیم  
}
```

نمونه کد ۲

حالا اتصال به دیتابیس رو برقرار میکنیم به این شکل:

```
define('HOST','localhost');  
define('USER','root');  
define('PASS','');  
define('DB','instagram');  
  
$conn = mysqli_connect(HOST,USER,PASS,DB);  
  
if (!$conn) {  
    die("Connection failed" );  
}
```

نمونه کد ۳



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

حالا در ادامه باید ۴ تا متغیر تعریف میکنیم برای ۴ فیلد username, email, password, fullname که قراره از قسمت اندروید ارسال بشه رو دریافت کنیم و در این متغیر ها رو ذخیره کنیم تا بتونیم ازشون استفاده کنیم به این شکل:

```
$username = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['username']);
$email = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['email']);
$password = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['password']);
$fullname = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['fullname']);
```

نمونه کد ۴

حالا باید چک کنیم که username و email ارسالی از سمت کاربر در دیتابیس موجود نباشد(دقیقا مثل الان اینستاگرام که ایمیل و یوزرنیم تکراری مورد قبول نیست و دو کاربر نمیتونن ایمیل و یوزرنیم یکسان داشته باشن) این موضوع رو هم به صورت زیر(نمونه کد ۴) هندل میکنیم که اگر از قبل یوزر نیم و یا ایمیل یکسان موجود بود به ما ارور بده به این شکل:

```
$stmt = $conn->prepare("SELECT id FROM user WHERE username = ? OR
email = ?");
$stmt->bind_param("ss", $username, $email);
$stmt->execute();
$stmt->store_result();
if($stmt->num_rows > 0){
echo "exists";
$stmt->close();
}
```

نمونه کد ۵



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

ابتدا من توضیح بدم نمونه کد ۵ چیکار میکنه

بعدا نکاتش رو میگم و شما رو با statements کاملا آشنا خواهم کرد و مزیت هاش رو عرض خواهم کرد.

نمونه کد ۵ ابتدا میاد چک میکنه که یوزر نیم و ایمیلی که ما از سمت اپلیکیشن ارسال کردیم توی جدولمون هست یا نه

خب اگه باشه یعنی کاربر قبلا ثبت نام کرده و همیشه دوتا کاربر یوزرنیم و ایمیل یکسان داشته باشن پس توی یک شرط چک میکنیم اگر موجود بود باید به ما پیغام موجودیت بده(;"exists" echo)

خب حالا چرا statement رو آموزش دادیم؟

این روش خیلی ایمن تر هست نسبت به روش عادی که هر بار کوئری بنویسیم و پارامترها رو بهش توی همون کوئری بدیم

ایمن از این جهت که توی این روش SQL injection رخ نمیده و توی پروژه های بزرگ از این روش استفاده بشه بسیار بهتره.

مزیت های دیگری هم نسبت به روش عادی داره که بنده به دلیل زیاد شدن مطالب از گفتنش صرف نظر میکنم ولی اگر علاقه مندید بدونید میتونید سرچ کنید و ببینید.

خب حالا این مشکل رو هم هندل کردیم با هم دیگه

شرط گذاشتیم که اگه موجود بود به ما پیغام وجود داشتن رو بده

حالا اگه یوزر نیم و ایمیل از قبل موجود نبود چی؟

خب این خیلی خوبه

این یوزرنیم و ایمیل و بقیه اطلاعات کاربر رو به دیتابیسمون وارد میکنیم و عملیات ثبت نام با موفقیت انجام میشه به این شکل:



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

```

else{
$stmt = $conn->prepare("INSERT INTO user (username, email,
password, fullname) VALUES (?, ?, ?, ?)");
$stmt->bind_param("ssss", $username, $email, $password,
$fullname);
    if($stmt->execute()){
echo "done";
}
else{
echo "error";
}
}
mysqli_close($conn);

```

نمونه کد ۶

مطابق نمونه کد ۶ اطلاعات ارسالی از سمت کاربر رو به دیتابیسمون وارد میکنیم اگر با موفقیت کوئری انجام شد و اطلاعات وارد شد پیغام (done) رو میدیم و در غیر اینصورت بهمون error میده و در اخر هم اتصال به دیتابیسمون رو میبندیم. کد کلی سمت سرور رو میذارم و بعد میریم سمت کلاینت یعنی در اندروید رو هم برنامه نویسی میکنیم.

```
<?php
```

```
if($_SERVER['REQUEST_METHOD'] == 'POST'){
```



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

```
define('HOST','localhost');
define('USER','root');
define('PASS','');
define('DB','instagram');

$conn = mysqli_connect(HOST,USER,PASS,DB);

if (!$conn) {
die("Connection failed" );
}

$username = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['username']);
$email = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['email']);
$password = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['password']);
$fullname = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['fullname']);

$stmt = $conn->prepare("SELECT id FROM user WHERE username = ? OR email = ?");
$stmt->bind_param("ss", $username, $email);
$stmt->execute();
$stmt->store_result();

//if the user already exist in the database
if($stmt->num_rows > 0){
```



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

```
echo "exists";
$stmt->close();
}
else{
$stmt = $conn->prepare("INSERT INTO user (username, email, password, fullname) VALUES (?, ?, ?)");
$stmt->bind_param("sss", $username, $email, $password, $fullname);
if($stmt->execute()){

echo "done";
}
else{
echo "error";
}
}

mysqli_close($conn);
}
?>
```

نمونه کد ۷



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

نمونه کد ۷ کد کلی سمت سرورمون هست.

خب حالا میریم توی پروژه مون توی اندروید استودیو

قبل از از اینکه شروع کنم یه نکته رو عرض کنم خدمتتون

بنده توی سرفصل ها بهش اشاره ای نکردم و فقط گفتم که قراره با کتابخانه **Android Networking** کار کنید و درخواست بدید

حالا یه خبر خوب بدمتون اینکه قراره آموزش کتابخانه معروف **Volley** هم بدیم بهتون که اگر نیازتون شد بتونید با **Volley** هم درخواست بدین.

پس حالا بریم و شروع کنیم.

برای اینکه بتونیم از این کتابخانه ها استفاده کنیم باید به پروژه مون اضافه اش کنیم

جلسات پیش کتابخانه عکس دایره ای (**circle image view**) رو اضافه کردیم و حالا هم مطابق قبل به مسیر **build.gradle(module:app)** میریم و این دو کتابخونه رو هم به این شکل اضافه میکنیم:

```
implementation 'com.amitshekhar.android:android-networking:1.0.2'
implementation 'com.android.volley:volley:1.1.0'
```

کتابخانه ۱

و بعد تحریم شکن رو روشن میکنیم و روی **sync** کلیک میکنیم و صبر میکنیم تا کتابخونه ها **sync** بشن توی پروژه مون.

بعد باید ۲ تا کار رو انجام بدیم

اولیش اینه که به برنامهمون دسترسی اینترنت بدیم یعنی بهش بگیم تو مجازی از اینترنت استفاده کنی چون اگه دسترسی ندیم بهش خودشو مجاز نمیدونه که به اینترنت وصل شه و بهمون خطا میشه

یکی هم اینکه برنامهمون که اجرا میشه مستقیم میره توی صفحه اصلی یعنی **MainActivity**

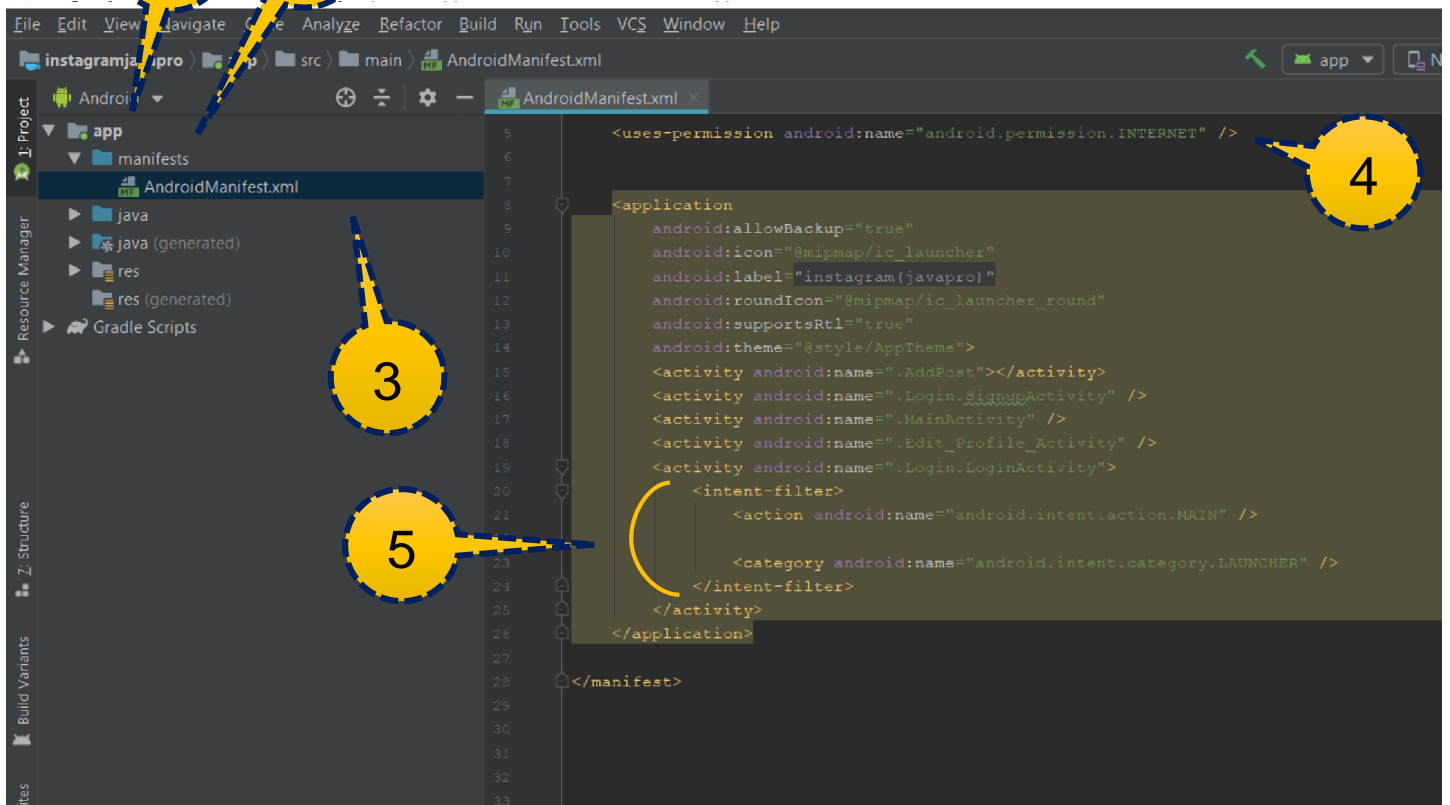
خب ما که اینو نمیخوایم



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

ما میخوایم مثل اینستاگرام که تازه نصب میکنیم برنامهمون بعد از اجرا بره توی صفحه ورود (LoginActivity).

برای انجام این دوتا کار باید به manifest بریم.



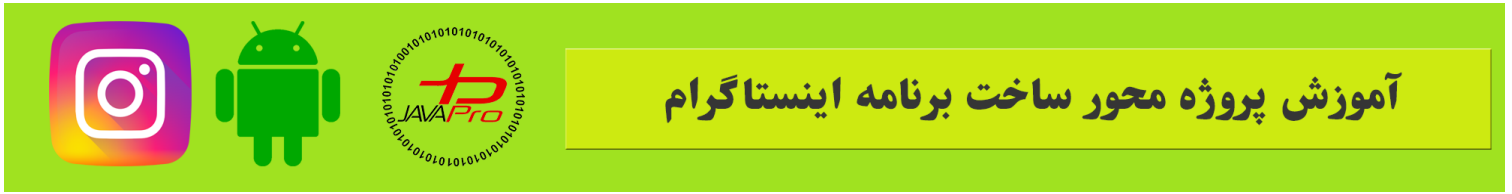
تصویر (۳)

همه کاری که باید انجام بدیم توی تصویر ۳ موجوده

به ترتیب مراحل ابتدا به سر پوشه app میریم

بعدش به manifests و بعد از اون به AndroidManifest.xml میریم

ابتدا مطابق مرحله ۴ به برنامهمون دسترسی اینترنت میدیم به این شکل:



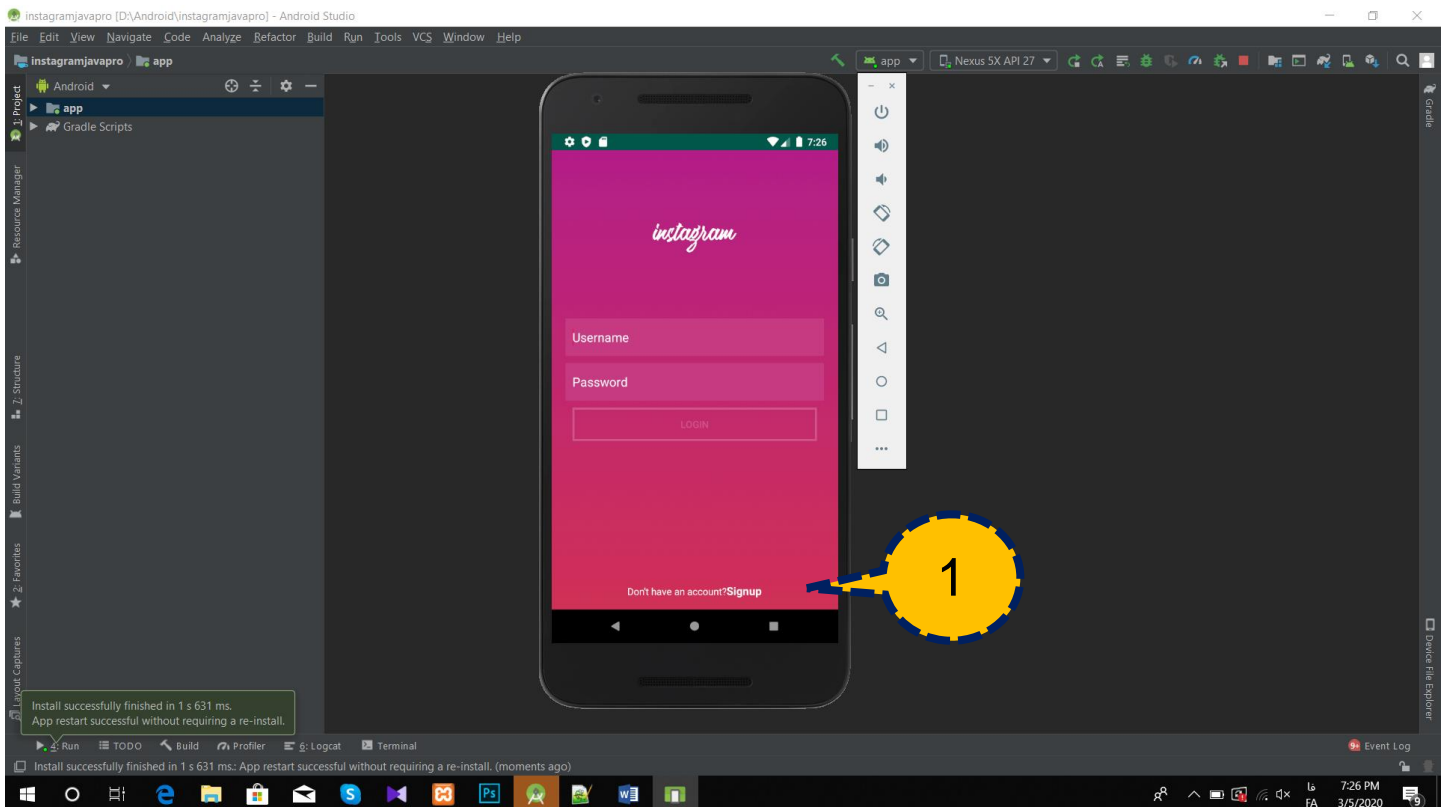
```
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
```

دسترسی ۱

بعد برای اینکه برنامه پس از اجرا به صفحه لاگین بره باید intent filter ها رو برای لاگین قرار بدیم هم میتونید اونا رو به اکتیویتی لاگین ببرید و هم میتونید اسم های MainActivity و LoginActivity رو با هم دیگه جاشون عوض کنید.

در آخر باید مطابق مرحله ۵ intent filter ها در قسمت اکتیویتی لاگین باشن.

خب حالا برنامه رو اگه روی شبیه ساز اجرا کنیم باید به صفحه ورود بریم یعنی این صفحه (تصویر ۴):



تصویر (۴)



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

حالا برنامه من مثل اینستاگرام که تازه نصب میکنیم ابتدای کار به صفحه ورود میره ولی ما با صفحه ثبت نام کار داریم و از قبل وقتی که UI این صفحه رو طراحی میکردیم این موضوع رو هم برنامه نویسی کردیم که وقتی کاربر روی Signup کلیک کرد میره به صفحه ثبت نام که ما لازم داریم.

برای اینکه ثبت نام کاربر رو برنامه نویسی کنیم نیاز داریم که به ادرس سرورمون دسترسی داشته باشیم

سرور ما مجازیه و ادرسش همون ادرس ipv4 address شبکه ای که بهش وصل هستید هست.

راه های مختلفی برای دسترسی به این ip هست

راحت ترین راهش اینه که cmd رو باز کنیم و بنویسیم ipconfig و اینتر رو بزیم و ipv4 address رو ذخیره کنید مثلا برای شبکه ای که بنده بهش وصلم ۱۹۲،۱۶۸،۱،۱۰۱ هست (ممکنه تغییر کنه هر بار چک کنید)

چون میخوایم از این ای پی استفاده کنیم برای درخواست دادن و ممکنه عوض بشه پس بهتره یه کلاس بسازیم که این ادرس سرورمون رو درونش نگه داریم

پس یه کلاس جدید میسازیم به نام Server

و درون این کلاس یک string از نوع static و final تعریف میکنیم و ادرس سرورمون رو بهش میدیم به این شکل:

```
public class Server {
    public static final String server_address="http://192.168.1.101/instagram/";
}
```

نمونه کد ۸

بعد از ادرس سرورمون باید اسم پوشه ای که در فولدر htdocs قبلا ساختیم رو بذاریم که ما گذاشتیم instagram(دقت داشته باشید حتما به فرم نمونه کد ۸ اطلاعات را وارد کنید).

حالا به SignupActivity میریم

ابتدا توی متد onCreate باید یک RequestQueue برای درخواست دادنمون بسازیم به این شکل:

```
final RequestQueue queue = Volley.newRequestQueue(this);
```

نمونه کد ۹



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

بعد ما میخوایم وقتی که روی دکمه signup کلیک شد عملیات ثبت نام و درخواست به سرور انجام بشه.

پس برای دکمه signup رویداد کلیک تعریف میکنیم به این شکل:

```
signup.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
    }
})
```

نمونه کد ۱۰

درون متد onclick باید عملیات ثبت نام رو انجام بدیم

ابتدا باید حتما چک کنیم که کاربرمون فیلدهای ثبت نام رو به درستی و کاملا صحیح پر کنه

یعنی اگر فیلدها خالی بود ثبت نام انجام نشه و به کاربرمون یه متن نشون داده بشه که ابتدا فیلدها رو کامل پر کنید.

پس با یه شرط این کار رو انجام میدیم به این شکل:

```
if (username.getText().toString().isEmpty() || password.getText().toString().isEmpty() ||
    email.getText().toString().isEmpty() || fullname.getText().toString().isEmpty()) {
    Toast.makeText(SignupActivity.this, "Please fill the fields Correctly", Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
```

نمونه کد ۱۱

هر ۴ فیلد صفحه ثبت نام یعنی username, password, email, fullname رو کاربر باید به درستی وارد کنه و اگر نه برایش

یک پیغام نمایش داده میشه که ابتدا فیلدها رو به درستی وارد کنید.

حالا اگر به درستی فیلدها وارد شده بود باید چیکار کنیم

طبیعتا باید به کمک کتابخانه volley به سرور درخواست بدیم و ثبت نام رو انجام بدیم به این شکل:

```
StringRequest signup=new StringRequest(Request.Method.POST,
    Server.server_address+"signup.php", new Response.Listener<String>())
```

نمونه کد ۱۲



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

مطابق نمونه کد ۱۲ یک درخواست به نام signup میدیم از نوع post و به همون ادرسی که قبلتر از ipv4 شبکه مون گرفتیم و فولدر Instagram که ساختیم.

توی این فولدر هم ما میخوایم درخواستمون با کمک فایل signup.php به سرور ارسال بشه پس در ادامه ادرس اسم این فایل رو هم مینویسیم.

پاسخی هم که قراره برامون بیاد از نوع String میگیریم باشه به شکل فوق و بعد alt+enter رو میزنیم تا متد onResponse رو برامون بسازه تا بتونیم پاسخی که از سرور میاد رو مدیریت کنیم:

```
@Override
public void onResponse(String response) {

}
```

نمونه کد ۱۳

ممکنه اتصال به سرور با مشکل همراه باشه و سرور یک ارور به ما بده که ما باید این ارور رو هم یه جا مدیریت کنیم پس به این شکل در ادامه onResponse باید onError رو هم اضافه کنیم:

```
@Override
public void onResponse(String response) {

}
}, new Response.ErrorListener() {
@Override
public void onErrorResponse(VolleyError error) {

}
}
```

نمونه کد ۱۴

خب تا اینجا کار ما درخواست دادیم به سرور و متد پاسخ و ارور رو هم ساختیم. اما ما که چیزی رو به سرور نفرستادیم هنوز که سرور برامون وارد کنه به دیتابیس چطوری این کار رو انجام بدیم؟



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

سادس ما بعد از پرانتز آخر که مربوط به درخواست هست یک اکولاد باز میکنیم و درون این اکولاد کلیدهای `ctrl+o` رو میزنیم و سرچ میکنیم `getParams` و این متد رو هم درون این اکولاد `override` میکنیم و اکولاد رو هم مبیندیم و در آخر هم این درخواست `signup` رو که ساختیم به `RequestQueue` که در `onCreate` ساختیم اضافه میکنیم به این شکل:

```
@Override
protected Map<String, String> getParams ()
{
    Map<String, String> params = new HashMap<> ();
    return params;
}
queue.add(signup);
```

نمونه کد ۱۵

دوستان عزیز روال کار رو به یاد داشته باشید خیلی ساده هست

بیاید با هم مرور کنیم که چیکار کردیم

اول درخواست دادیم به ادرسی که ساختیم و گفتیم آقا شما یه `String` ساده به عنوان پاسخ به ما بده

سرور هم میگه اوکی مشکلی نیست من این پاسخ رو به تو میدم

اما کجا میخوای بدونی من به تو چه پاسخی دادم؟

ما هم میگییم خب یه متد میسازیم و مدیریت میکنیم

بعد سرور میگه من ارور بدم چی

میگییم مشکلی نیست اونو هم یه متد میسازیم و دریافت میکنیم

بعد دوباره سرور میگه تو که میخوای کاربرتو ثبت نام کنی خب اطلاعاتی چیزی بده من که وارد دیتابیس کنم

میگییم باشه اونم مشکلی نیست و یه متد دیگه رو هم `override` میکنیم و اطلاعات رو میدم به تو.

حالا ابتدا میریم توی `getparams` و اطلاعات رو از فیلدهایی که کاربر پر میکنه دریافت میکنیم و به سرور میفرستیم به این شکل:



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

```
@Override
protected Map<String, String> getParams()
{
    Map<String, String> params = new HashMap<>();
    params.put("username", username.getText().toString());
    params.put("password", password.getText().toString());
    params.put("email", email.getText().toString());
    params.put("fullname", fullname.getText().toString());

    return params;
}
```

نمونه کد ۱۶

اطلاعات به وسیله hashmap و با ساختار کلید،مقداری به سرور فرستاده میشه.

حالا میریم توی onResponse و پاسخ سرور رو هم مدیریت میکنیم به این شکل:

```
@Override
public void onResponse(String response) {
    if (response.contains("done")) {
        SharedPreferences preferences=getSharedPreferences("shp",MODE_PRIVATE);
        preferences.edit().putString("username",username.getText().toString()).apply();
        preferences.edit().putString("email",email.getText().toString()).apply();
        preferences.edit().putString("fullname",fullname.getText().toString()).apply();
        Toast.makeText(SignupActivity.this, "Account Created successfully",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
        startActivity(new Intent(SignupActivity.this, LoginActivity.class));
        finish();
    } else if (response.contains("exists")) {
        Toast.makeText(SignupActivity.this, "username or email is already exists,please take another",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
    else {
        Toast.makeText(SignupActivity.this, "unable connect to server",Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
}
```

نمونه کد ۱۷

اگه یکبار دیگه فایل php رو ببینید متوجه خواهید شد که سرور اگه تونست اطلاعات مارو به دیتابیس وارد کنه و با موفقیت ثبت نام بشیم بهمون پاسخ "done" رو میده.



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

پس می‌گیریم اگه پاسخی که از سمت سرور برای ما میاد "done" بود یعنی با موفقیت ثبت نام شدیم پس اطلاعات کاربرمون رو توی SharedPrefrences ذخیره میکنیم که بعد بتونیم ازش استفاده کنیم(به عنوان مثال اسم کاربر رو میخوایم توی صفحه یوزر بهمون نشون بده پس اینجا ذخیره میکنیم تا بتونیم اونجا ست کنیم)

و بعد یک پیام به کاربر نشون داده میشه که با موفقیت ثبت نام شدید و میریم به صفحه لاگین.

حالا اگه یوزرنیم یا ایمیل تکراری وارد کرده بود کاربر چی؟

طبق چیزی که در php برنامه نویسی کردیم قرار بود در این صورت سرور به ما پیغام "exists" رو بده

پس دوباره با یه شرط چک میکنیم اگه پاسخ سرور "exists" بود به کاربر یه پیام نشون بدیم که یوزرنیم یا ایمیل تکراریه و یکی دیگه رو امتحان کن.

اگر هم پاسخ سرور غیر از اینا بود یعنی حالا به هر دلیلی نتونستیم به سرور وصل شیم پس به کاربر یه پیام نشون میده که اتصال به سرور موفقیت آمیز نبود.

حالا ما پاسخ سرور رو مدیریت کردیم

اگر سرور به ما نتونست پاسخی بده و ارور داد چی؟

این رو هم با یک پیام مدیریت میکنیم و به کاربر می‌گیریم که آقا شما نتونستید با موفقیت به سرور متصل بشید

پس در متد onErrorResponse به این شکل عمل میکنیم:

```
@Override
public void onErrorResponse(VolleyError error) {
    Toast.makeText(SignupActivity.this, "unable connect to server", Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
```

نمونه کد ۱۸

حالا کارمون تموم شد

من کد کلی signupActivity رو میذارم و بعد میریم و با هم دیگه برنامه و عملیات ثبت نام رو تست میکنیم.



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

```

public class SignupActivity extends AppCompatActivity {
    EditText email, fullname, username, password;
    TextView login;
    Button signup;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_signup);
        email = findViewById(R.id.edt_email_signup);
        fullname = findViewById(R.id.edt_fullname_signup);
        username = findViewById(R.id.edt_username_signup);
        password = findViewById(R.id.edt_Password_signup);
        login = findViewById(R.id.btn_login_signup);
        signup = findViewById(R.id.btn_signup);

        final RequestQueue queue = Volley.newRequestQueue(this);

        login.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                startActivity(new Intent(SignupActivity.this, LoginActivity.class));
                finish();
            }
        });

        signup.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                if (username.getText().toString().isEmpty() ||
                    password.getText().toString().isEmpty() || email.getText().toString().isEmpty() ||
                    fullname.getText().toString().isEmpty()) {
                    Toast.makeText(SignupActivity.this, "Please fill the fields Correctly",
                        Toast.LENGTH_SHORT).show();
                }
                else {
                    StringRequest signup=new StringRequest(Request.Method.POST,
                        Server.server_address+"signup.php", new Response.Listener<String>() {
                            @Override
                            public void onResponse(String response) {
                                if (response.contains("done")) {
                                    SharedPreferencespreferences=getSharedPreferences("shp",MODE_PRIVATE);
                                    preferences.edit().putString("username",username.getText().toString()).apply();
                                }
                            }
                        }
                    );
                }
            }
        });
    }
}

```



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

```

preferences.edit().putString("email",email.getText().toString()).apply();

preferences.edit().putString("fullname",fullname.getText().toString()).apply();
    Toast.makeText(SignupActivity.this, "Account Created successfully",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
        startActivity(new Intent(SignupActivity.this, LoginActivity.class));
        finish();

        } else if (response.contains("exists")) {
            Toast.makeText(SignupActivity.this, "username or email is already
exists,please take another", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
        else {
            Toast.makeText(SignupActivity.this, "unable connect to server",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }

    }

    }, new Response.ErrorListener() {
        @Override
        public void onErrorResponse(VolleyError error) {
            Toast.makeText(SignupActivity.this, "unable connect to server",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
    }
    ){
        @Override
        protected Map<String, String> getParams()
        {
            Map<String, String> params = new HashMap<>();
            params.put("username", username.getText().toString());
            params.put("password", password.getText().toString());
            params.put("email", email.getText().toString());
            params.put("fullname", fullname.getText().toString());

            return params;
        }
    };
    queue.add(signup);
}

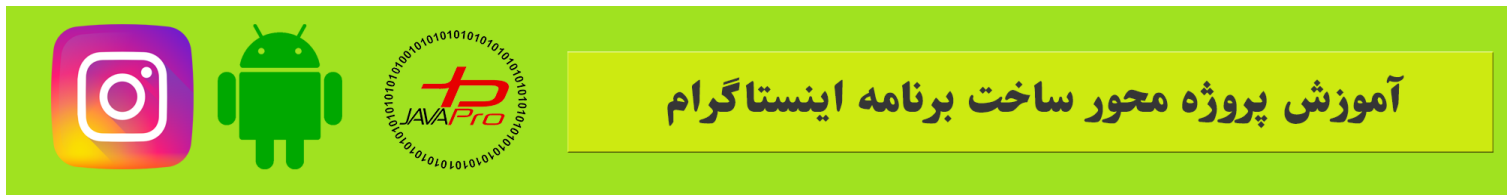
});
}
}
}
}

```

نمونه کد ۱۹

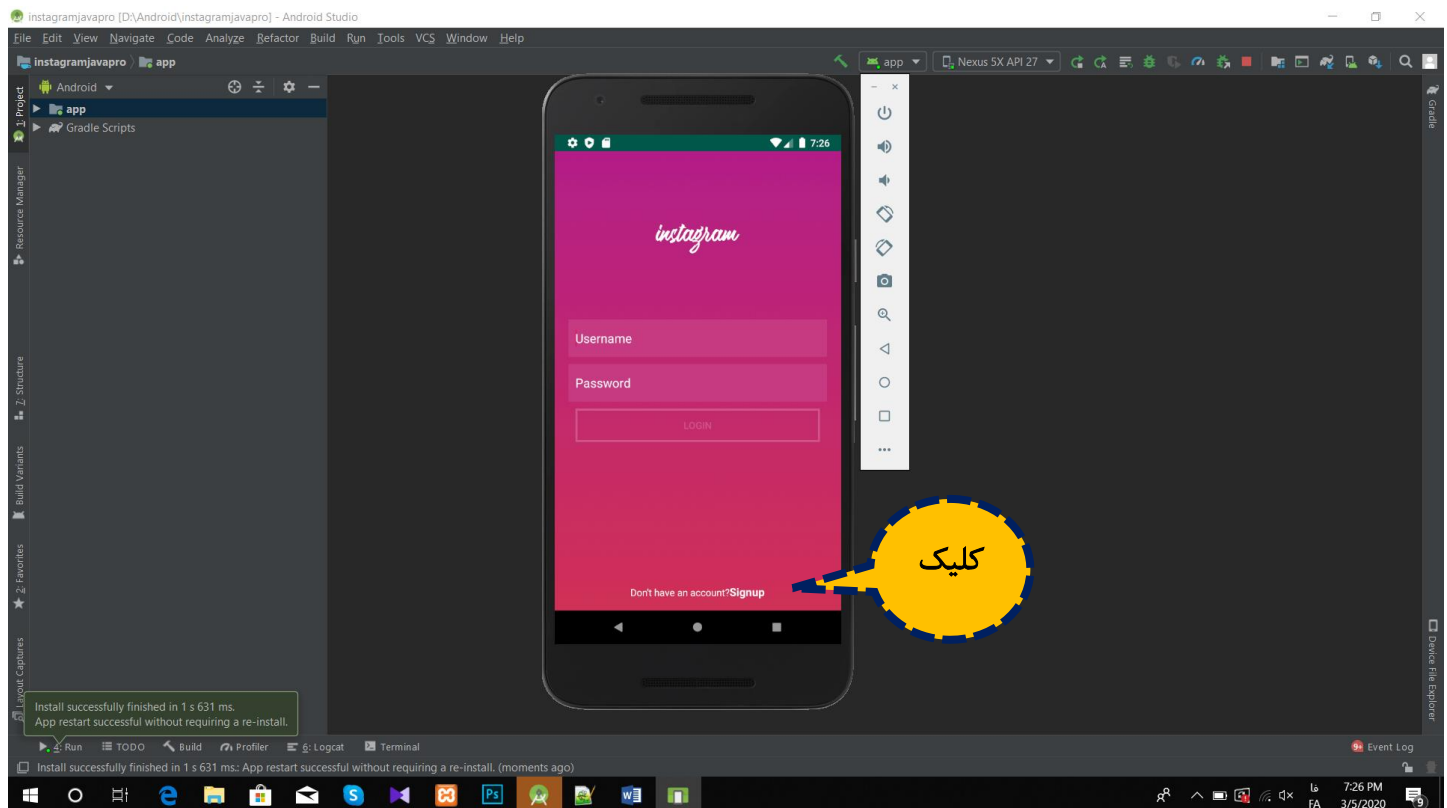
ابتدا برنامه xampp رو فعال میکنیم تا سرور مجازیمون راه بیوفته

بعد ip شبکه رو مجددا چک میکنیم که با ip در کلاس server همخوانی داشته باشه



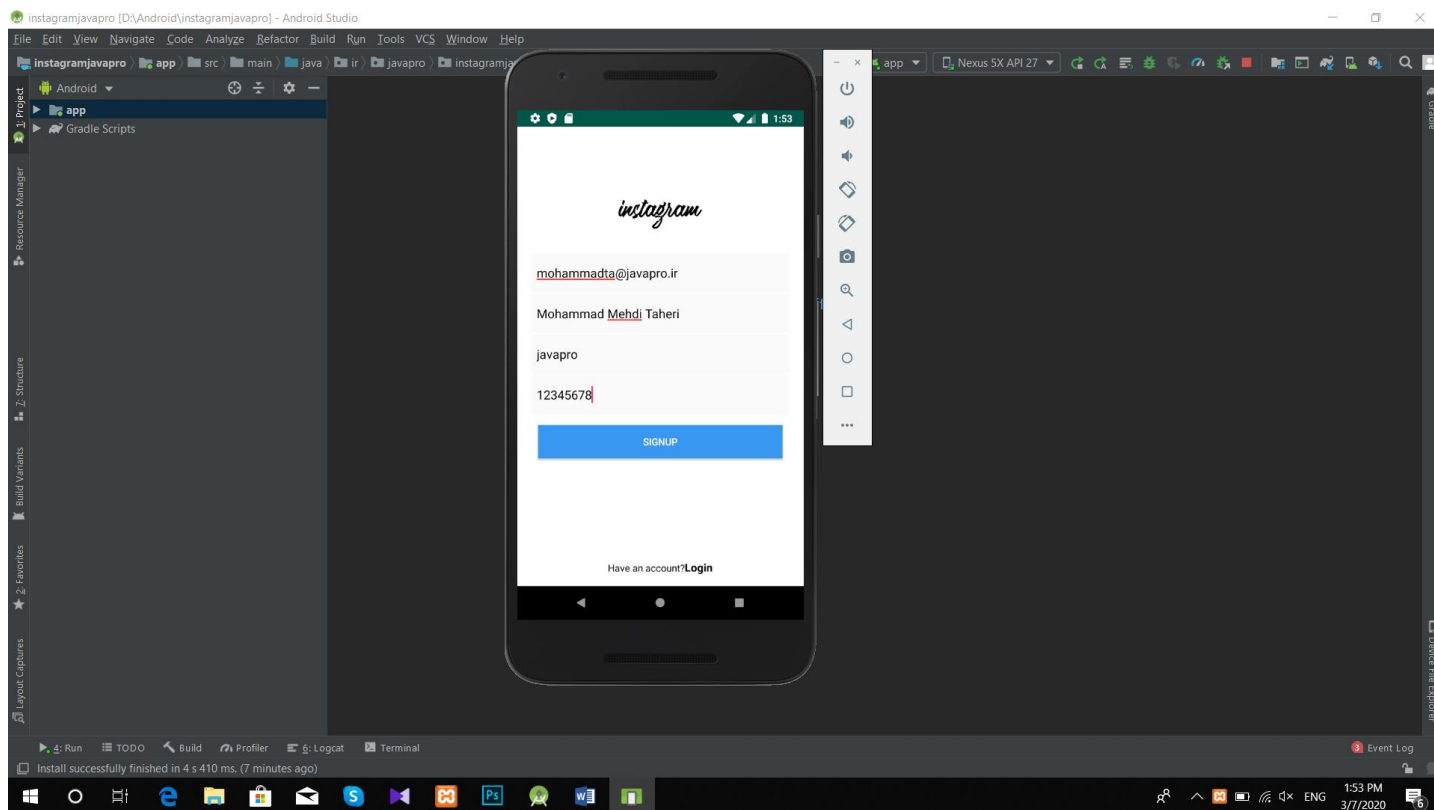
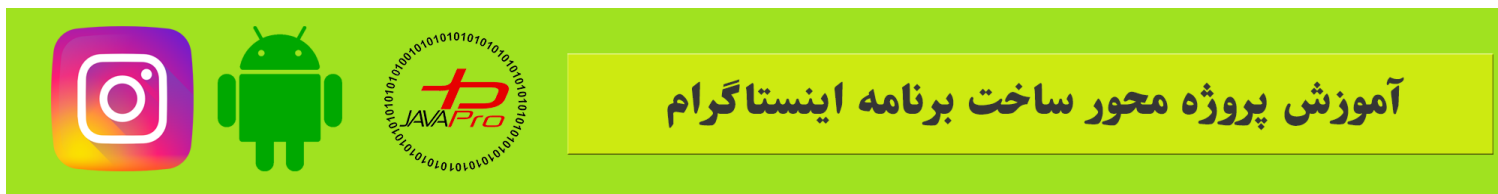
حالا میریم و برنامه رو تست میکنیم

ابتدا برنامه رو روی شبیه ساز اجرا میکنیم



تصویر (۵)

مطابق تصویر ۵ روی signup کلیک میکنیم و به صفحه ثبت نام میریم



تصویر (۶)

اطلاعات رو به شکل دلخواه وارد میکنیم مطابق تصویر ۶

و روی signup کلیک میکنیم و خواهیم دید که پیام موفقیت آمیز بودن ساخت اکانت بهمون نشون داده میشه و به صفحه لاگین میریم

حالا اگر به ادرس <http://localhost/phpmyadmin/> بریم هم میبینیم که اطلاعاتی رو که در برنامه وارد کردیم با موفقیت در دیتابیس وارد شده است.

خب دوستان عزیز این جلسه هم به پایان رسید

در جلسه آینده با برنامه نویسی قسمت ورود کاربر در خدمت شما خواهیم بود



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

با ما همراه باشید

خدا یار و نگهدارتون.



آموزش پروژه محور ساخت برنامه اینستاگرام

سایت آموزشی رایگان جاواپرو

www.JAVAPRO.ir

آموزش برنامه نویسی را با تجربه شفاهی و به زبان خودمونی یاد بگیرید!!!!

بازدید از کانال

بازدید از سایت

هر روز مفاهیم و مثال های جدید به سایت اضافه می شود برای اطلاع از مطالب جدید روی سایت عضو کانال شوید.

دفل و تصرف ، ویرایش و کپی زدن تمامی آموزش های جاواپرو به دور از اخلاق حرفه ای ست و حرام می باشد.