

11

Faça como eu fiz

Chegou a hora de você pôr em prática o que foi visto na aula. Para isso, execute os passos listados abaixo.

1) Adicione um novo formulário ao seu projeto e chame-o de **Frm_Login**. Modifique os valores das seguintes propriedades deste novo formulário:

- **Size** --> 295; 188
- **StartPosition** --> **CenterScreen**
- **FormBorderStyle** --> **None**

2) Inclua os seguintes componentes neste novo formulário, e configure as suas propriedades, conforme a tabela abaixo:

CONTROLE	NOME	PROPRIEDADE	VALOR
PictureBox	Pic_Login	Location	12; 8
		Size	100; 93
Label	Lbl_Login	Location	119; 17
		Size	35; 13
TextBox	Txt_Login	Location	122; 33
		Size	151; 20
Label	Lbl_Password	Location	119; 65
		Size	35; 13
TextBox	Txt_Password	Location	122; 81
		Size	151; 20
		PasswordChar	*
Button	Btn_OK	Location	12; 144
		Size	75; 23
Button	Btn_Cancel	Location	198; 144
		Size	75; 23

3) Caso você ainda não tenha feito, faça o download do arquivo **key.zip** [aqui](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1549-windows-forms-c-sharp-parte-2/06/windows-forms-parte-2-arquivos-aula-6.zip) (<https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1549-windows-forms-c-sharp-parte-2/06/windows-forms-parte-2-arquivos-aula-6.zip>). Descompacte-o e salve a imagem **key.png** no diretório de imagens.

4) Adicione esta imagem no diretório **Imagens**, do projeto, e na área de recursos da solução.

5) Associe esta imagem ao componente **Pic_Login**, no formulário **Frm_Login**.

6) Preencha as propriedades `Text` dos componentes no código fonte do formulário. Para isso, no construtor

`Frm_Login()`, inclua:

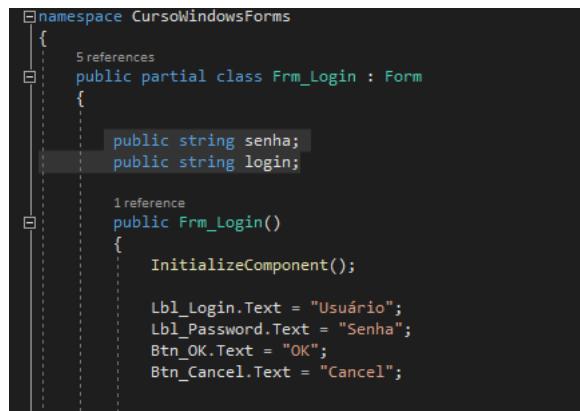
```
public Frm_Login()
{
    InitializeComponent();

    Lbl_Login.Text = "Usuário";
    Lbl_Password.Text = "Senha";
    Btn_OK.Text = "OK";
    Btn_Cancel.Text = "Cancel";
}
```

7) Para o `login` e senha, crie novas propriedades na classe. Inclua duas novas variáveis públicas, dentro da classe

`Frm_Login`:

```
public string senha;
public string login;
```



8) Inclua os códigos dos eventos **Click** dos botões:

```
private void Btn_OK_Click(object sender, EventArgs e)
{
    DialogResult = DialogResult.OK;

    senha = Txt_Senha.Text;
    login = Txt_Login.Text;

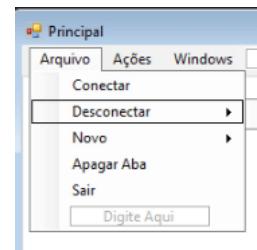
    this.Close();
}

private void Btn_Cancel_Click(object sender, EventArgs e)
{
    DialogResult = DialogResult.Cancel;
    this.Close();
}
```

9) Na classe `Cls_Classe`, do projeto `CursoWindowsFormsBiblioteca`, crie uma função que retorna a validação da senha, baseado em um valor constante:

```
public static bool validaSenhaLogin(string senha)
{
    if (senha == "curso")
    {
        return true;
    }
    return false;
}
```

- 10) No formulário principal, **Frm_Principal_Menu_UC**, acrescente dois novos sub-itens no menu, dentro de **Arquivo**, e chame-os de **Conectar** e **Desconectar**:



- 11) Quando a aplicação é chamada, os itens do menu devem estar desabilitados e somente será habilitado quando a conexão for feita. Para isso, inclua o código abaixo para desativar os itens do menu quando a aplicação for aberta:

```
public Frm_Principal_Menu_UC()
{
    InitializeComponent();

    novoToolStripMenuItem.Enabled = false;
    apagarAbaToolStripMenuItem.Enabled = false;
    abrirImagemToolStripMenuItem.Enabled = false;
    desconectarToolStripMenuItem.Enabled = false;
}
```

- 12) Agora, inclua os códigos do evento **Click** das opções **Conectar** e **Desconectar** do menu:

```
private void conectarToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Frm_Login F = new Frm_Login();
    F.ShowDialog();

    if (F.DialogResult == DialogResult.OK)
    {
        string senha = F.senha;
        string login = F.login;

        if (CursoWindowsFormsBiblioteca.Cls_Uteis.validaSenhaLogin(senha) == true)
        {
            novoToolStripMenuItem.Enabled = true;
            apagarAbaToolStripMenuItem.Enabled = true;
            abrirImagemToolStripMenuItem.Enabled = true;
            conectarToolStripMenuItem.Enabled = false;
            desconectarToolStripMenuItem.Enabled = true;
        }
    }
}
```

```

        MessageBox.Show("Bem vindo " + login + " !", "Mensagem", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
    }
    else
    {
        MessageBox.Show("Senha inválida !", "Mensagem", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
    }
}

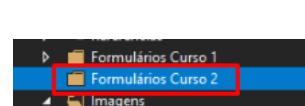
private void desconectarToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Frm_Questao Db = new Frm_Questao("icons8_question_mark_961", "Você deseja se desconectar ?");
    Db.ShowDialog();
    //if (MessageBox.Show("Você deseja realmente validar o CPF?", "Mensagem de Validação", MessageBoxButtons.YesNo) == DialogResult.Yes)
    //{
    //    //Tbc_APLICACOES.TabPages.Remove(Tbc_APLICACOES.SelectedTab);

    //    for (int i = Tbc_APLICACOES.TabPages.Count - 1; i >= 0; i+=-1)
    //    {
    //        Tbc_APLICACOES.TabPages.Remove(Tbc_APLICACOES.TabPages[i]);
    //    }

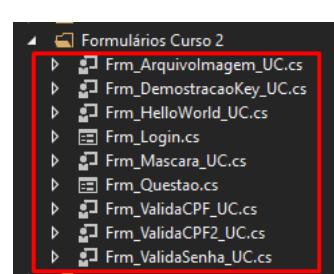
    novoToolStripMenuItem.Enabled = false;
    apagarAbaToolStripMenuItem.Enabled = false;
    abrirImagenToolStripMenuItem.Enabled = false;
    conectarToolStripMenuItem.Enabled = true;
    desconectarToolStripMenuItem.Enabled = false;
    }
}

```

13) Por fim, para arrumar a aplicação, no **Gerenciador de Soluções** do seu projeto, crie uma pasta, chamada **Formulários Curso 2**:



14) Copie os formulários desenvolvidos neste curso para esta pasta:



15) Ajuste os ícones dos formulários principais.

16) Crie uma pasta no seu **Desktop**. Mude o modo de compilação do projeto para **Release** e recompile a solução.

17) No diretório da sua solução, copie todos os arquivos da pasta **/bin/Release** para a pasta que você criou acima.

18) Crie um atalho para a aplicação no seu **Desktop**.

