

1 referência

```
private void btnLogin_Click_1(object sender, EventArgs e)
{
    //Acesso Fixo para o login.
    string usuarioCorreto = "jogador1";
    string senhaCorreta = "1234";

    //Puxa os valores das caixas de texto
    string usuarioDigitado = txtUsuario.Text;
    string senhaDigitada = txtSenha.Text;

    //Função para verificar se os acessos estão corretos comparando o usuario já definido e oque o usuário inserir.

    if (usuarioDigitado == usuarioCorreto && senhaDigitada == senhaCorreta)
    {
        //Se a senha do usuario e o usuario estiverem corretos o login deu certo.
        this.DialogResult = DialogResult.OK;
    }
    else
    {
        //Caso as informações estejam erradas, vai aparecer um aviso na tela.
        MessageBox.Show("Usuário ou senha !", "Erro de Login", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);

        //Reseta as caixas e retorna ao Usuário
        txtUsuario.Clear();
        txtSenha.Clear();
        txtUsuario.Focus();
    }
}
```

1 referência

```
private void btnCancelar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //Função atribuida ao botão de cancelar para fechar a tela caso o usuário clique no botão "Cancelar"
    this.Close();
}
```