

Algoritmo de Login – If / Else

```
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();
}

1 referência
private void frmLogin_Load(object sender, EventArgs e)
{
}
```

Teste de Mesa		
NOME	SENHA	ENTRADA
Bruno	12536748	Não entra
Luiza	W4236i6o	Não entra
Jose	436538758	Não entra
Jogador1	1234	Entra

Validação – if / else - Teste de letras do jogo (Palavra Café + Italia)

```
1 referência
private void btnCAFE1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string palavra = "CAFE" + "ITLIA";

    string jogadorCafe = txtCafeC.Text + txtCafeA.Text + txtCafeF.Text + txtCafeE.Text + txtItaliaI.Text + txtItaliaI.Text + txtItaliaL.Text + txtItaliaI2.Text + txtItaliaA.Text;

    if (jogadorCafe.ToLower() == palavra.ToLower())
    {
        PintarQuadrinhoscafe(color.Green);
    }

    else
    {
        PintarQuadrinhoscafe(color.Red);
    }
}
```

Teste de Mesa	
PALAVRA	COR
Trigo	Vermelho (invalido)
Casa	Vermelho (invalido)
Cachorro	Vermelho (invalido)
Café	Verde (Valido)
Trigo == Café	Não = (Invalido)
Casa == Café	Não = (Invalido)
Cachorro == Café	Não = (Invalido)
Café == Café	Correto = (Válido)

Validação – if/else – Teste de letras do jogo (Palavra Italia) método de repetição

```
string palavra2 = "ITALIA";

string jogadorItalia = txtItaliaI.Text + txtItaliaT.Text + txtItaliaL.Text + txtItaliaI2.Text + txtItaliaA.Text;

if (jogadorItalia.ToLower() == palavra2.ToLower())
{
    PintarQuadrinhositalia(Color.Green);
}
else
{
    PintarQuadrinhositalia(Color.Red);
}

2 referências
private void PintarQuadrinhositalia(Color cor)
{
    txtItaliaI.BackColor = cor;
    txtItaliaT.BackColor = cor;
    txtItaliaL.BackColor = cor;
    txtItaliaI2.BackColor = cor;
    txtItaliaA.BackColor = cor;
}

0 referências
private void PintarQuadrinhoscafe(Color cor)
{
    txtCafeC.BackColor = cor;
    txtCafeA.BackColor = cor;
    txtCafeF.BackColor = cor;
    txtCafeE.BackColor = cor;
    txtItaliaI.BackColor = cor;
    txtItaliaT.BackColor = cor;
    txtItaliaL.BackColor = cor;
    txtItaliaI2.BackColor = cor;
    txtItaliaA.BackColor = cor;
}
```

Teste de Mesa	
PALAVRA	COR
Cevada	Vermelho (invalido)
Itália	Verde (válido)
Gato	Vermelho (invalido)
Barraco	Vermelho (invalido)