

Referência da Classe Login

```
#include <login.hpp>
```

Diagrama de hierarquia da classe Login:

Membros Públicos

void	tela_inicial ()
void	show_menu ()
void	register_user () registra um usuario no sistema
void	login_user () faz o login de um usuario no sistema
std::string	getNome ()

Atributos Protegidos

std::string	nomeL
std::string	senha
std::fstream	arq

Documentação das funções

◆ getNome()

std::string Login::getNome ()

Retorna
exibe o nome do usuario

Parâmetros
verifica se o usuario existe

33 { return nomeL; };

◆ login_user()

```
void Login::login_user ( )
```

faz o login de um usuario no sistema

```
145         {
146             std::string nome_aux;
147             std::string senha_aux;
148
149             std::cout << "Digite seu usuario" << std::endl;
150             std::cin >> nomeL;
151
152             // Verifica se o diretório "user" existe e cria se não existir
153             if (!std::filesystem::exists("user")) {
154                 std::filesystem::create_directory("user");
155             }
156
157             std::string userFilePath = "user/" + nomeL + ".txt";
158
159             std::fstream file;
160             file.open(userFilePath, std::ios::in);
161
162             if (file) {
163                 getline(file, nome_aux);
164                 getline(file, senha_aux);
165
166                 std::cout << "Bem-vindo " << nomeL << std::endl << std::endl << "Digite sua
senha por favor:" << std::endl;
167                 std::cin >> senha;
168
169                 if (senha == senha_aux) {
170                     #ifdef _WIN32
171                         std::system("cls");
172                     #else
173                         std::system("clear");
174                     #endif
175                     std::cout << "Usuario logado com sucesso" << std::endl << std::endl;
176                     show_menu();
177                 } else {
178                     #ifdef _WIN32
179                         std::system("cls");
180                     #else
181                         std::system("clear");
182                     #endif
183                     std::cout << "Senha incorreta" << std::endl << std::endl;
184                     tela_inicial();
185                 }
186             } else {
187                 #ifdef _WIN32
188                     std::system("cls");
189                 #else
190                     std::system("clear");
191                 #endif
192                 std::cout << "O usuario fornecido nao existe" << std::endl << std::endl;
193                 tela_inicial();
194             }
195
196             file.close();
197         }
```

◆ register_user()

```
void Login::register_user ( )
```

registra um usuario no sistema

```
105         {
106     std::cout << "Digite um usuario" << std::endl;
107     std::cin >> nomeL;
108
109     // Verifica se o diretório "user" existe e cria se não existir
110     if (!std::filesystem::exists("user")) {
111         std::filesystem::create_directory("user");
112     }
113
114     std::string userFilePath = "user/" + nomeL + ".txt";
115
116     std::fstream arq(userFilePath, std::ios::in);
117
118     if (arq) {
119         #ifdef _WIN32
120             std::system("cls");
121         #else
122             std::system("clear");
123         #endif
124         std::cout << "O usuario ja existe" << std::endl << std::endl;
125         tela_inicial();
126     } else {
127         std::cout << "Digite uma senha" << std::endl;
128         std::cin >> senha;
129
130         std::fstream arq(userFilePath, std::ios::out);
131         arq << nomeL << std::endl;
132         arq << senha << std::endl;
133
134         arq.close();
135         #ifdef _WIN32
136             std::system("cls");
137         #else
138             std::system("clear");
139         #endif
140         std::cout << "Usuario registrado com sucesso" << std::endl << std::endl;
141         tela_inicial();
142     }
143 }
```

◆ show_menu()

```
void Login::show_menu ( )
```

Retorna

exibe o menu principal do jogo

```
48         {
49             #ifdef _WIN32
50                 std::system("cls");
51             #else
52                 std::system("clear");
53             #endif
54             std::cout << "Usuario logado" << std::endl << std::endl << "1 - Jogar" <<
std::endl << "2 - Carregar Jogo" << std::endl;
55             std::cout << "3 - Mudar usuario" << std::endl << "4 - Terminar programa" <<
std::endl;
56             char x;
57             std::cin >> x;
58             std::string JogoNome;
59             std::string auxnome;
60             switch (x) {
61                 case '1':
62                     #ifdef _WIN32
63                         std::system("cls");
64                     #else
65                         std::system("clear");
66                     #endif
67                     std::cout << "Escreva o nome da partida" << std::endl;
68                     std::cin >> JogoNome;
69                     Jogo.GameStart(JogoNome, getNome());
70                     show_menu();
71                     break;
72                 case '2':
73                     #ifdef _WIN32
74                         std::system("cls");
75                     #else
76                         std::system("clear");
77                     #endif
78                     std::cout << "Escreva o nome da partida" << std::endl;
79                     std::cin >> JogoNome;
80                     auxnome = "user/" + getNome() + "/" + JogoNome + ".txt";
81                     if(Jogo.exist(auxnome)){
82                         Jogo.LoadGame(auxnome);
83                         Jogo.GameStart(JogoNome, getNome());
84                     }
85                     show_menu();
86                     break;
87                 case '3':
88                     tela_inicial();
89                     break;
90                 case '4':
91                     #ifdef _WIN32
92                         std::system("cls");
93                     #else
94                         std::system("clear");
95                     #endif
96                     exit(0);
97                     break;
98             default:
99                 show_menu();
100                 break;
101             }
102         }
103     }
```

◆ tela_inicial()

void Login::tela_inicial ()

Retorna

exibe a primeira tela do jogo

```
7      {
8      #ifdef _WIN32
9          std::system("cls");
10     #else
11         std::system("clear");
12     #endif
13     std::cout << "Bem vindo!" << std::endl << "1 - Logar" << std::endl;
14     std::cout << "2 - Registrar novo usuario" << std::endl << "3 - Terminar o
programa" << std::endl;
15     char x;
16     std::cin >> x;
17     #ifdef _WIN32
18         std::system("cls");
19     #else
20         std::system("clear");
21     #endif
22
23     switch (x) {
24     case '1':
25         login_user();
26         break;
27
28     case '2':
29         register_user();
30         break;
31
32     case '3':
33         #ifdef _WIN32
34             std::system("cls");
35         #else
36             std::system("clear");
37         #endif
38         exit(0);
39
40     default:
41         tela_inicial();
42         break;
43     }
44 }
```

Atributos

◆ arq

std::fstream Login::arq

protected

◆ nomeL

`std::string Login::nomeL`

protected

◆ senha

`std::string Login::senha`

protected

A documentação para essa classe foi gerada a partir dos seguintes arquivos:

- C:/Users/guilh/Downloads/Trabalho_pds2/[login.hpp](#)
- C:/Users/guilh/Downloads/Trabalho_pds2/[login.cpp](#)

Gerado por  1.9.8