

Componente de Autenticação do Launcher para o Delphi

O Objetivo do componente é o de encapsular a autenticação dos sistemas da Engograph executados a partir do **launcher**.

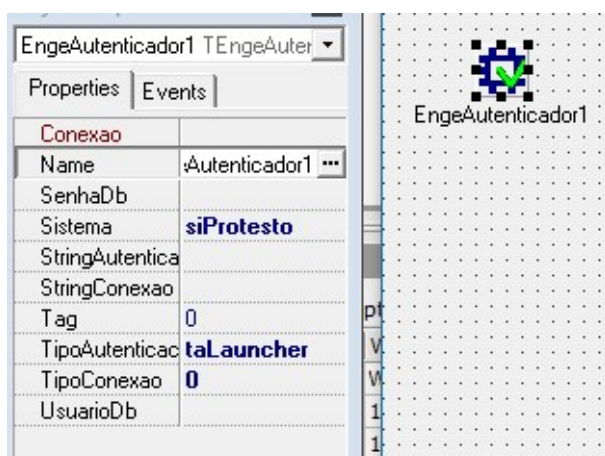
Pré requisito mínimo para instalação:

Delphi 7

Indy Library, versão 10.5432 ou superior:

Download do Indy e instruções de instalação no link abaixo:
<https://www.evernote.com/shard/s275/sh/7536c345-8023-4648-9b22-1f7060416df3/f057f75aff2c2251>

Após instalado, o componente, pode ser localizado na paleta EngLib:



Como usar

- Carregue as informações do driver e configurações da Conexão no Componente de conexão (**SqlConnection**, da paleta **DbExpress**);
- Informe o **SqlConnection**, na propriedade Conexão, no **object inspector**;
- Informe um tipo de autenticação na propriedade **TipoAutenticacao**;

Métodos, Propriedades e eventos

Propriedade	Descrição
SenhaDb *	Senha do usuário da conexão com o banco de dados
Sistema *	Selecionar o sistema (RI, Notas...etc)
StringAutenticacao	String de autenticação Base64 criptografada que é enviada pelo launcher com os dados da conexão/ usuário
StrinConexao *	String de conexão com o banco de dados. Observação: para o Sql Server: Server=[SERVER];Database=[NOME-BANCO]
TipoAutenticacao	Tipo de autenticação: taLauncher = Autenticação pela string informada na propriedade StringAutenticacao; taDebug = Autenticação manual, usada pelo desenvolvedor em tempo de projeto para executar o sistema sem o launcher (testes de desenvolvimento)
TipoConexao	0 = firebird, 1 = sql server, 2 = Oracle
UsuarioDb *	Usuário de conexão com o banco de dados

* Propriedades para o modo Debug

```
//Para definir o tipo de autenticação
```

```
EngeAutenticador1.TipoAuntenticador := taLauncher;
```

(* Receber a string de autenticação enviada pelo Launcher (Considerando que a mesma é o primeiro parâmetro *)

```
EngeAutenticador.StringAutenticacao := StrParams();
```

```
//Autenticar
```

```
EngeAutenticador1.Autenticar();
```

```
//testa se o autenticador está válido
```

```
EngeAutenticador1.Autenticado;
```

(* Exiba mensagem de acesso ao sistema restrito (Parte integrante dos sistemas da engeraph). Este tem por objetivo exibir mensagem ao usuário, mostrando q o sistema só deverá ser executado pelo Launcher *)

```
EngeAutenticador1.ExibeAcessoRestrito();
```

Evento OnErro

Usado para capturar um erro ao autenticar. O parâmetro **e** encapsula a exceção, exemplo:

```
ShowMessage(e.message); //exibe a mensagem de erro
```

Evento OnAntesAutenticar

Executa antes de autenticar

Evento OnDepoisAutenticar

Executa código depois de autenticar

Evento OnExibirAcessoRestrito

Executa código ao exibir a mensagem de acesso restrito