Uma imagem com clipart, Gráficos, Tipo de letra, branco

Os conteúdos gerados por IA poderão estar incorretos.

**(Manual do Programador)**

Por: Eduardo Ramos

Turma: TGPSI23R

Nº Aluno: 2223218

Conteúdo

[Forms 3](#_Toc201739086)

[Form1 3](#_Toc201739087)

[SignIn 4](#_Toc201739088)

[Login 4](#_Toc201739089)

[MainProgram 5](#_Toc201739090)

[Perfil 6](#_Toc201739091)

[ChangePhoto e ChangeName 7](#_Toc201739092)

[Adicionar, AdicionarWish e AdicionarColecao 7](#_Toc201739093)

# Forms

## Form1

“Form1” foi o primeiro form do projeto, ele contem ligações aos forms “Login” e “SignIn” através dos respetivos botões. Um form simples que serve apenas para entrada.

## SignIn

“SignIn” contem 3 textBox próprias do Guna UI que servem apenas para o utilizador poder introduzir dados. Ao clicar no botão “SignIn” o programa vai tentar ligar-se a base de dados e, se possível a ligação, vai fazer a verificação dos valores, conferir se já existe outros utilizadores com mesmo nome e, se as condições verificarem adicionar o novo utilizador a base de dados.

## Login

“Login” é visualmente bastante similar ao “SignIn” e, de certa forma, funciona de forma parecida, ele, após ter os dados introduzidos nas textBox, vai verificar na base de dados, primeiro se o utilizador com o mesmo nome introduzido existe, segundo se a palavra introduzida é a mesma que está na base de dados. A imagem que, após clicada, esconde/mostra a palavra passe é apenas um disfarce de uma checkbox que fica invisível ao utilizador, mas visível no Visual Studio.

## MainProgram

“MainProgram” é a home page do projeto onde se pode acessar as principais funcionalidades do programa através dos botões. Este form tem uma função não utilizada na versão final do projeto, ela mostraria ao utilizador o jogo mais recente adicionado a sua coleção. Ela foi descartada por possíveis erros com a conta do admin e porque era visualmente “feio”, mas ainda pode ser habilitada ao tirar o comentário do código nas linhas 45 e 78.

## Perfil

No form “Perfil” é mostrado ao utilizador o Nome da sua conta e o seu Id e a sua foto de perfil. Neste form é possível alterar a foto e/ou o nome do utilizador ao clicar nos respetivos botões. Foi também aqui onde testei pela primeira vez uma forma de fazer refresh através do botão “refresh” que é apenas visível no Visual Studio, mas que serviu de base para todas as diferentes formas de atualizar os dados no programa.

## ChangePhoto e ChangeName

Estes dois forms são bastante semelhantes, são eles que fazem a ligação à base de dados e fazem todas as verificações, assim alterando o determinado campo. O form “ChangePhoto” usa a classe “HttpVerify” que vai utilizar o método “VerifyProfile” que impede com que o utilizador introduza lixo no campo da base de dados.

## Adicionar, AdicionarWish e AdicionarColecao

O form “Adicionar” não é nada mais que uma forma mais limpa de transitar para o form “AdicionarWish” ou “AdicionarColecao”. Os dois outros forms são muito semelhantes, ambos fazem ligação á sua respetiva tabela e, após umas simples verificações, adiciona os dados a base de dados. Ambos fazem uso da classe “HttpVeriy”, mas usam o método “Verify” em vez do método “VerifyProfile”.

## MinhaColecao e Whislist

Como os dois forms anteriores, “MinhaColecao” e “Whislist” são muito parecidos no seu código e no seu design, ambos ligão a base de dados e mostram ao utilizador páginas com 6 dos seus jogos cada sendo possível trocar de página facilmente com os botões no canto inferior direito. É também possível editar um determinado registro ao clicar no botão editar respetivo.

## EditJogo e EditWhis

Também semelhantes, estes forms são abertos após o botão editar seja clicado no respetivo form. Eles fazem uma função parecida com os forms “Change…”, mas fazem-o de forma mais complexa e completa.