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](#_Toc201759038)

[Form1 3](#_Toc201759039)

[SignIn 4](#_Toc201759040)

[Login 4](#_Toc201759041)

[MainProgram 5](#_Toc201759042)

[Perfil 5](#_Toc201759043)

[ChangePhoto e ChangeName 6](#_Toc201759044)

[Adicionar, AdicionarWish e AdicionarColecao 6](#_Toc201759045)

[MinhaColecao e Whislist 7](#_Toc201759046)

[EditJogo e EditWhis 7](#_Toc201759047)

[Outros 8](#_Toc201759048)

[Classe HttpVerify 8](#_Toc201759049)

[Guna UI 8](#_Toc201759050)

[Administrador 8](#_Toc201759051)

# Forms

## Form1

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

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Sistema operativo

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.

Este é o código usado em grande parte dos botões quando é preciso esconder ou fechar um outro form. Primeiro o form atual é escondido, o novo form é criado e quando for fechado vai ser verificado se, neste caso “MainProgram”, foi aberto, se sim, o form atual vai ser fechado, se não ele volta a aparecer.

## 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 à base de dados e, se possível a ligação, vai fazer a verificação dos valores, conferir se já existe outros utilizadores com o mesmo nome e, caso as condições se verifiquem, irá 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.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.

Parte do código que verifica se a palavra-passe que o utilizador introduziu é igual à palavra-passe que está guardada na base de dados.

## 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 administrador e porque era visualmente “feio”, mas ainda pode ser habilitada ao tirar o comentário do código nas linhas 45 e 78.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.

Este é o código comentado, ele simplesmente ia buscar o título e a imagem do jogo com base no id de utilizador e depois verifica se existem jogos, se sim ele ia trocar o nome 1 por 1 até chegar ao mais recente, se não ia esconder a PictureBox e as labels que lhe estavam relacionadas.

## Perfil

No form “Perfil” é mostrado ao utilizador o nome da sua conta, 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.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.

A primeira vez que tentei fazer uma forma de atualizar o perfil sem ter de fechar o form. O código seleciona a foto e o nome com base no id do utilizador e depois dá os dados a uma variável que vai ser usada nas labels. Ao ser isto uma função este código pode ser utilizado várias vezes o que faz com que ao apertar um botão os dados sejam recarregados.

## 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”, impedindo 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 à 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 ligam 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 registo ao clicar no botão editar respetivo.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.

Está foi a maneira como implementei as “páginas”. Primeiro o programa entra num loop que só acaba quando o “reader” terminar e quando o “counter”, que começa em -1, for maior que 6. Depois é verificado se “activeLoop”, que começa com o valor de 1, é maior ou igual a “passiveLoop” – 6, que começa com o valor de 6. Se for verdadeiro são dados valores às variáveis e” counter” sobe 1. Sempre no final de cada loop o valor de “passiveLoop” é adicionado 1 e quando o loop termina todos os valores reiniciam menos o “passiveLoop”.

## EditJogo e EditWhis

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

# Outros

## Classe HttpVerify

A classe “HttpVerify” tens dois métodos que já foram referidos neste documento.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Tipo de letra

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.

“Verify” é usado em quase todas as verificações de url no código. Ele simplesmente verifica se a string começa por “https://”, se sim vai retornar a string sem modificações, ou então se a string estiver vazia ele vai retornar a string com uma imagem placeholder. Se nenhum dos dois for verdade a string vai retomar um código que vai ser interpretado pelo código

## Guna UI

O Guna UI é uma biblioteca para Windows Forms que oferece componentes gráficos modernos e personalizáveis, como botões e caixas de texto com cantos arredondados, animações e estilos visuais atuais.

É usada para melhorar o design das aplicações sem alterar a lógica do código.

Ele foi usado para melhorar a apresentação do código.

## Administrador

O programa contém uma conta de administrador. Com ela é possível ver todos os jogos de todos os utilizadores, também é possível editar e apagar os mesmos.

UserName: Admin Password: @dmin