

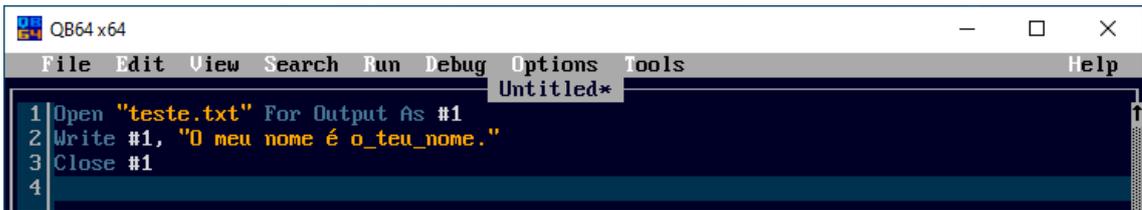


 Neste guião irás aprender a criar e utilizar arrays **QBasic64**.

 **Abre o QB64.**

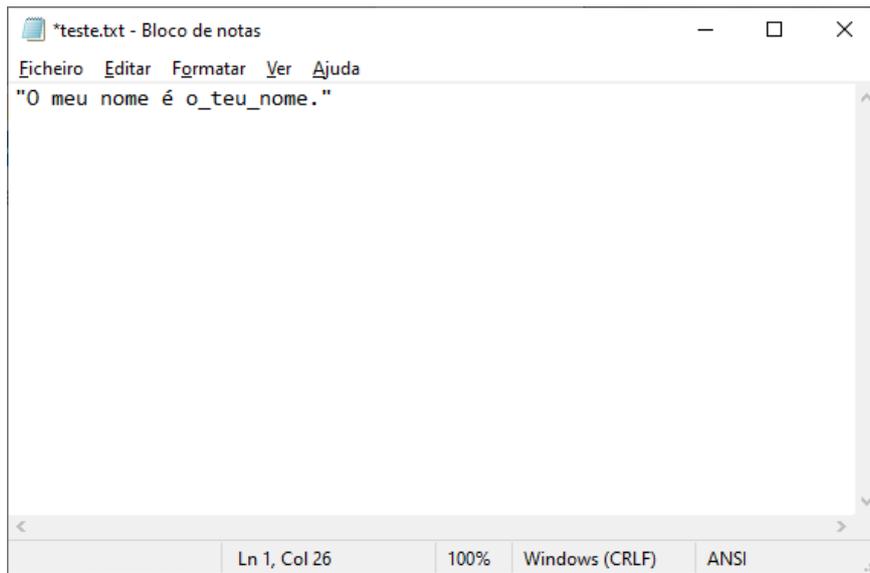
internal	09/09/2022 00:38	Pasta de ficheiros	
licenses	09/09/2022 00:36	Pasta de ficheiros	
Raster Master Pixel art	05/03/2023 14:09	Pasta de ficheiros	
source	09/09/2022 00:36	Pasta de ficheiros	
LOOPKEY2 (converted).exe	05/03/2023 10:34	Aplicação	1 930 KB
qb64.exe	09/09/2022 00:39	Aplicação	8 251 KB

 **Copia as seguintes linhas de código para o teu programa:**



```
1 Open "teste.txt" For Output As #1
2 Write #1, "O meu nome é o_teu_nome."
3 Close #1
4
```

 **Corre o programa e abre o ficheiro teste.txt que foi criado dentro da pasta do QB64. Verifica que tens a seguinte frase no teu ficheiro de texto.**



```
*teste.txt - Bloco de notas
Ficheiro Editar Formatar Ver Ajuda
"O meu nome é o_teu_nome."
Ln 1, Col 26 100% Windows (CRLF) ANSI
```

 **Substitui a instrução WRITE por PRINT e verifica que as aspas desaparecem.**

 Com o comando **print** escreve no **ficheiro** mais **duas frases** uma por **cada linha**:

Eu gosto de programação.

Eu domino ficheiros de texto.

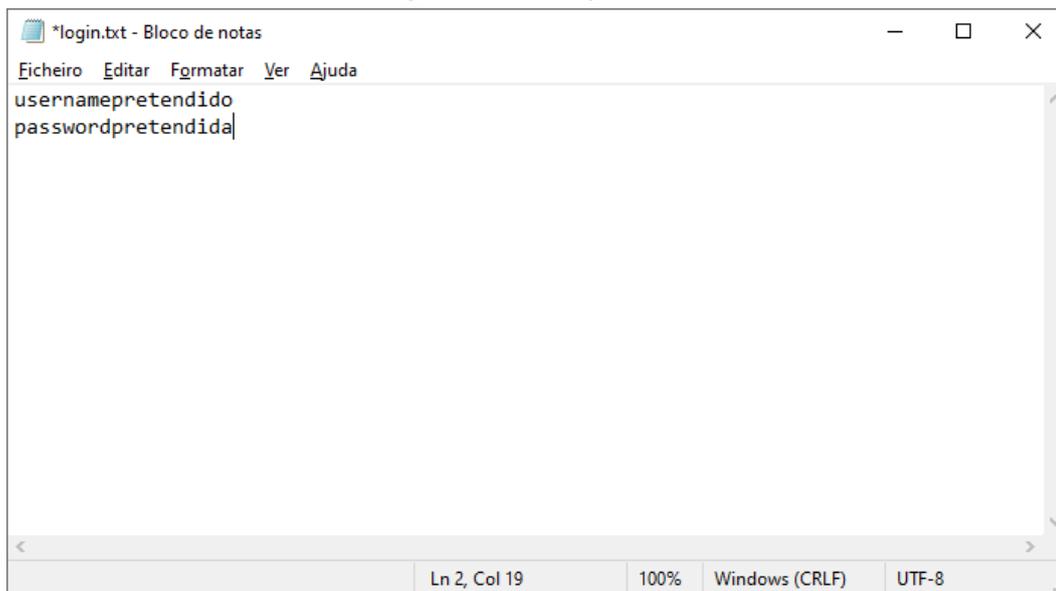
 **Verifica o teu ficheiro de texto para ver se tens a informação pretendida.**

 **Adiciona as seguintes linhas de código ao teu documento:**

```
Open "teste.txt" For Input As #1
Input #1, linha_texto
Print linha_texto
Close #1
```



-   Define a **variável linha_texto** para que o código funcione.
-   Adiciona código para que **leia e imprima** no ecrã as **3 linhas** do ficheiro de texto.
-   Utiliza um ciclo **While** para imprimir **todas as linhas** em vez do **código repetitivo** que tens atualmente:
WHILE NOT EOF (número do ficheiro)
Código a repetir aqui
WEND
-   Guarda o teu programa como **primeiroFx.bas**
-   Abre o teu programa **login.bas**
-   Guarda o teu **programa** como **loginFx.bas**
-   Neste programa terás de **substituir** o **username/password** que estão **guardados** em **variáveis** no programa, por um par guardadas num **ficheiro de texto**.
-   Começa por **criar**, à mão no explorador do Windows, um **ficheiro de texto** de nome **login.txt** (não te esqueças que tem de ser **dentro** da **pasta QB64**).
-   **Dentro** desse **ficheiro** escreve a seguinte **informação**:



```
*login.txt - Bloco de notas
Ficheiro  E d i t a r  F o r m a t a r  V e r  A j u d a
usernamepretendido
passwordpretendida
Ln 2, Col 19    100%    Windows (CRLF)    UTF-8
```

Para ser mais **simples**, escreve o **username** e **password** que **já tinhas** no teu ficheiro **login.bas**

Faz com que o **Login** funcione da **mesma forma**, mas a ir **buscar** o **username/password** ao **ficheiro de texto**. **Ajuda: lembra-te que propositadamente o username está numa linha e a password noutra.**

-   Dentro do **programa** tens a **opção** de **modificar** a **password**. **Altera** o **código** para que **possas** **alterar** a **password** no **ficheiro de texto** tornando-se **permanente** a **alteração** da **password**. Para **verificares** se **funcionou** deves **correr** de **novo** o **programa** e a **password** deve ser a **alterada**, ao **contrário** do que **acontecia** anteriormente.
-   Chama o teu **professor** para **avaliar**.