

HIT-the-DUCK – גיל מור ואנה סטריז'קו

1. שאלה מהמשחק:



2. אפיון והסבר על הענפים:

המשחק הוא משחק זיהוי של ירייה בברווזים במטווח. המשחק מורכב משם המשחק (game) - מאפיין (name) ומכיל שאלה (question) ומסיחים (answer). כל מסיח בעל המאפיינים הבאים: סוג המסיח (qType) - תמונה או טקסט, והאם המסיח נכון או לא (isCorrect). כל answer מכיל את תוכן המסיח - במידה ומדובר בטקסט יופיע הטקסט, אחרת יופיע שם קובץ התמונה.

3. ה-XML:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<games name="HIT-the-Duck" authors="Gil Mor and Anna Strijko">
  <game id="1" gamecode="101" name="מצא את היונקים" isPublished="true">
    <question id="100">לחצו רק על בעלי חיים השייכים למשפחת היונקים</question>
    <answer id="101" qType="img" isCorrect="false">butterfly.png</answer>
    <answer id="102" qType="img" isCorrect="true">lion.png</answer>
    <answer id="103" qType="txt" isCorrect="true">dolphin.png</answer>
    <answer id="104" qType="txt" isCorrect="false">זחל</answer>
    <answer id="105" qType="img" isCorrect="false">שקנאי</answer>
    <answer id="106" qType="img" isCorrect="true">לווייתן</answer>
    <answer id="107" qType="txt" isCorrect="false">snake.png</answer>
    <answer id="108" qType="txt" isCorrect="true">cat.png</answer>
    <answer id="109" qType="img" isCorrect="false">כריש</answer>
    <answer id="110" qType="txt" isCorrect="true">כלב</answer>
  </game>
  <game id="2" gamecode="102" name="ערי בירה" isPublished="false">
    <question id="200">לחצו רק על ערי הבירה</question>
    <answer id="202" qType="txt" isCorrect="false">תל אביב</answer>
    <answer id="202" qType="txt" isCorrect="true">ירושלים</answer>
    <answer id="203" qType="txt" isCorrect="true">וושינגטון די.סי.</answer>
    <answer id="204" qType="txt" isCorrect="false">חיפה</answer>
    <answer id="205" qType="txt" isCorrect="false">ניו יורק</answer>
    <answer id="206" qType="txt" isCorrect="true">טוקיו</answer>
    <answer id="207" qType="txt" isCorrect="false">אנג'לס</answer>
    <answer id="208" qType="txt" isCorrect="true">קהיר</answer>
    <answer id="209" qType="txt" isCorrect="false">סידני</answer>
    <answer id="210" qType="txt" isCorrect="true">אנקרה</answer>
    <answer id="211" qType="txt" isCorrect="true">פריז</answer>
    <answer id="212" qType="txt" isCorrect="false">מנצ'סטר</answer>
  </game>
</games>
```

4. צילום מסך לאחר לחיצה על הכפתור:

בניית XML למשחק HIT-the-DUCK

הוספת משחק

102	הזנת קוד משחק
הצג	
המשחק אינו מפורסם	האם המשחק מפורסם בהתאם לקוד המשחק שהוזן
ערי בירה	שם המשחק בהתאם לקוד המשחק שהוזן
תל אביב ירושלים	כל השאלות בהתאם לקוד המשחק שהוזן
txt	סוג הפריט (טקסט או תמונה) של המסיח/הפריט הראשון של המשחק שהתאם לקוד המשחק שהוזן
במשחק יש 12 מסיחים	רשות: מספר השאלות במשחק בהתאם לקוד המשחק שהוזן

5. הקוד שמאחורי הכפתור:

```
protected void Button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int gamecode;
    if (int.TryParse(code_TB.Text, out gamecode))
    {
        XmlDocument myDoc = new XmlDocument();
        myDoc.Load(Server.MapPath("myTree.xml"));

        XmlNodeList a = myDoc.SelectNodes("/games/game[@gamecode='" + gamecode +
        "']/@isPublished");
        TextBox1.Text = "";
        foreach (XmlNode b in a)
        {
            TextBox1.Text += b.InnerXml.ToString() + " ";
        }
        bool flag;
        bool.TryParse(TextBox1.Text, out flag);
        if (flag)
        {
            TextBox1.Text = "המשחק מפורסם";
        }
        else
        {
            TextBox1.Text = "המשחק אינו מפורסם";
        }
    }
    else
    {
        TextBox1.Text = "נא להזין קוד משחק העשוי ממספרים בלבד";
    }
}

protected void Button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int gamecode;
    if (int.TryParse(code_TB.Text, out gamecode))
    {
        XmlDocument myDoc = new XmlDocument();
        myDoc.Load(Server.MapPath("myTree.xml"));

        XmlNodeList a = myDoc.SelectNodes("/games/game[@gamecode='" + gamecode +
        "']/@name");
        TextBox2.Text = "";
        foreach (XmlNode b in a)
        {
            TextBox2.Text += b.InnerXml.ToString() + " ";
        }
    }
    else
    {
        TextBox2.Text = "נא להזין קוד משחק העשוי ממספרים בלבד";
    }
}

protected void Button3_Click(object sender, EventArgs e)
```

```

{
    int gamecode;
    if (int.TryParse(code_TB.Text, out gamecode))
    {
        XmlDocument myDoc = new XmlDocument();
        myDoc.Load(Server.MapPath("myTree.xml"));

        XmlNodeList a = myDoc.SelectNodes("/games/game[@gamecode='" + gamecode +
        "']/answer");
        TextBox3.Text = "";
        foreach (XmlNode b in a)
        {
            TextBox3.Text += b.InnerXml.ToString() + "\n";
        }
        TextBox3.Text = TextBox3.Text.Substring(0, TextBox3.Text.Length - 1);
    }
    else
    {
        TextBox3.Text = "נא להזין קוד משחק העשוי ממספרים בלבד";
    }
}

protected void Button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int gamecode;
    if (int.TryParse(code_TB.Text, out gamecode))
    {
        XmlDocument myDoc = new XmlDocument();
        myDoc.Load(Server.MapPath("myTree.xml"));

        XmlNodeList a = myDoc.SelectNodes("/games/game[@gamecode='" + gamecode +
        "']/answer[1]/@qType");
        TextBox4.Text = "";
        foreach (XmlNode b in a)
        {
            TextBox4.Text += b.InnerXml.ToString() + "\n";
        }
    }
    else
    {
        TextBox4.Text = "נא להזין קוד משחק העשוי ממספרים בלבד";
    }
}

protected void Button5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int gamecode;
    if (int.TryParse(code_TB.Text, out gamecode))
    {
        XmlDocument myDoc = new XmlDocument();
        myDoc.Load(Server.MapPath("myTree.xml"));

        XmlNodeList a = myDoc.SelectNodes("/games/game[@gamecode='" + gamecode +
        "']/answer");
        TextBox5.Text = "";
        int count = 0;
        foreach (XmlNode b in a)

```

```
        {
            count++;
        }
        TextBox5.Text = "במשחק יש" + count + " מסיחים";
    }
    else
    {
        TextBox5.Text = "נא להזין קוד משחק העשוי ממספרים בלבד";
    }
}

protected void submit_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button1_Click(sender, e);
    Button2_Click(sender, e);
    Button3_Click(sender, e);
    Button4_Click(sender, e);
    Button5_Click(sender, e);
}
```