

HIT-the-DUCK – גיל מור ואנה סטריז'קו

1. קוד:

```
// לחיצת על יצירת משחק
protected void ImageButton1_Click(object sender, ImageClickEventArgs e)
{
    XmlDocument xmlDoc = XmlDataSource1.GetXmlDocument();
    int myId = Convert.ToInt16(xmlDoc.SelectSingleNode("//idCounter").InnerText);
    myId++;
    string myNewId = myId.ToString();
    xmlDoc.SelectSingleNode("//idCounter").InnerText = myNewId;

    // יצירת ענף משחק
    XmlElement myNewGameNode = xmlDoc.CreateElement("game");
    myNewGameNode.SetAttribute("id", myNewId);
    myNewGameNode.SetAttribute("name", Server.UrlEncode(addNameTB.Text));
    myNewGameNode.SetAttribute("isPublished", "false");
    myNewGameNode.SetAttribute("gamecode", (1000 + int.Parse(myNewId)).ToString());

    XmlNode FirstGame = xmlDoc.SelectNodes("/HIT-the-Duck/game").Item(0);
    XmlNode LastGame = xmlDoc.SelectNodes("/HIT-the-Duck").Item(0).LastChild;
    xmlDoc.SelectSingleNode("/HIT-the-Duck").InsertAfter(myNewGameNode, LastGame);
    XmlDataSource1.Save();
    GridView1.DataBind();
    addNameTB.Text = "";
}

// פונקציה זו תרוץ בעת לחיצה על כפתור הפרסום
protected void isPassCheckBox_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    // טעינה של העץ
    XmlDocument xmlDoc = XmlDataSource1.GetXmlDocument();
    // תחילה אנו מבררים מהו ה -אי די- של הפריט בעץ ה אקס אם אל
    CheckBox myCheckBox = (CheckBox)sender;
    // מושכים את האי די של הפריט באמצעות המאפיין שהוספנו באופן ידני לתיבה
    string theId = myCheckBox.Attributes["theItemId"];
    // שאילתא למציאת הסטודנט שברצוננו לעדכן
    XmlNode theStudents = xmlDoc.SelectSingleNode("/HIT-the-Duck/game[@id=" + theId +
    "]);

    // קבלת הערך החדש של התיבה לאחר הלחיצה
    bool NewIsPass = myCheckBox.Checked;

    // עדכון של המאפיין בעץ
    theStudents.Attributes["isPublished"].InnerText = NewIsPass.ToString();
    // שמירה בעץ והצגה
    XmlDataSource1.Save();
    GridView1.DataBind();
}
```

//פונקציה לפעולות בגרידווי

```
protected void GridView1_RowCommand(object sender, GridViewCommandEventArgs e)
{
    // תחילה אנו מבררים מהו ה -אי די- של הפריט בעץ ה אקס אם אל
    ImageButton i = (ImageButton)e.CommandSource;
    // אנו מושכים את המזהה של הפריט באמצעות מאפיין לא שמור במערכת שהוספנו באופן ידני לכפתור-תמונה
    string theId = i.Attributes["theItemId"];
    Session["theItemIdSession"] = i.Attributes["theItemId"];

    // עלינו לברר איזו פקודה צריכה להתבצע - הפקודה רשומה בכל כפתור
    switch (e.CommandName)
    {
        // אם נלחץ על כפתור מחיקה יקרא לפונקציה של מחיקה
        case "deleteRow":
            DeleteRow(theId);
            break;

        // אם נלחץ על כפתור עריכה (העפרון) נעבור לדף עריכה
        case "editRow":
            Response.Redirect("/Edit.aspx");
            break;
    }
}
```

//מחיקת משחק

```
void DeleteRow(string theItemId)
{
    // הסרת ענף של משחק קיים באמצעות זיהוי האיי דיי שניתן לו על ידי לחיצה עליו מתוך הטבלה
    // שמירה ועדכון לתוך העץ ולגריד ויו
    XmlDocument Document = XmlDataSource1.GetXmlDocument();
    XmlNode node = Document.SelectSingleNode("/HIT-the-Duck/game[@id='" + theItemId +
    "'"]);
    node.ParentNode.RemoveChild(node);

    XmlDataSource1.Save();
    GridView1.DataBind();
}
```

2. עץ ה-XML:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<HIT-the-Duck>
  <idCounter>2</idCounter>
  <game id="1" gamecode="1001" name="מצא את היונקים" isPublished="True">
    <idCounter>2</idCounter>
    <question>לחצו רק על בעלי חיים השייכים למשפחת היונקים</question>
    <answer id="1" qType="img" isCorrect="false">butterfly.png</answer>
    <answer id="2" qType="img" isCorrect="true">lion.png</answer>
    <answer id="3" qType="txt" isCorrect="true">dolphin.png</answer>
    <answer id="4" qType="txt" isCorrect="false">זחל</answer>
    <answer id="5" qType="img" isCorrect="false">שקנאי</answer>
    <answer id="6" qType="img" isCorrect="true">לווייתן</answer>
    <answer id="7" qType="txt" isCorrect="false">snake.png</answer>
    <answer id="8" qType="txt" isCorrect="true">cat.png</answer>
    <answer id="9" qType="img" isCorrect="false">כריש</answer>
    <answer id="10" qType="txt" isCorrect="true">כלב</answer>
  </game>
  <game id="2" gamecode="1002" name="ערי בירה" isPublished="False">
    <idCounter>12</idCounter>
    <question>לחצו רק על ערי הבירה</question>
    <answer id="1" qType="txt" isCorrect="false">תל אביב</answer>
    <answer id="2" qType="txt" isCorrect="true">ירושלים</answer>
    <answer id="3" qType="txt" isCorrect="true">וואשינגטון די.סי.</answer>
    <answer id="4" qType="txt" isCorrect="false">חיפה</answer>
    <answer id="5" qType="txt" isCorrect="false">ניו יורק</answer>
    <answer id="6" qType="txt" isCorrect="true">טוקיו</answer>
    <answer id="7" qType="txt" isCorrect="false">לוס אנג'לס</answer>
    <answer id="8" qType="txt" isCorrect="true">קהיר</answer>
    <answer id="9" qType="txt" isCorrect="false">סידני</answer>
    <answer id="10" qType="txt" isCorrect="true">אנקרה</answer>
    <answer id="11" qType="txt" isCorrect="true">פריז</answer>
    <answer id="12" qType="txt" isCorrect="false">מנצ'סטר</answer>
  </game>
```

3. צילומי מסך:

לפני הוספת משחק

+




שם המשחק פירות

פרסום	מחיקה	עריכה	קוד משחק	שם המשחק
<input checked="" type="checkbox"/>			1001	מצא את היונקים
<input type="checkbox"/>			1002	ערי בירה

לאחר ההוספה

+

שם המשחק

פרסום	מחיקה	עריכה	קוד משחק	שם המשחק
<input checked="" type="checkbox"/>			1001	מצא את היונקים
<input type="checkbox"/>			1002	ערי בירה
<input type="checkbox"/>			1003	פירות

לאחר המחיקה



שם המשחק

שם המשחק	קוד משחק	עריכה	מחיקה	פרסום
מצא את היונקים	1001			<input checked="" type="checkbox"/>
ערי בירה	1002			<input type="checkbox"/>

מצב עריכה

עריכת XML למשחק HIT-the-DUCK

butterfly.png ●

lion.png ●

dolphin.png ●

זחל ●

שקנאי ●

לווייתן ●

snake.png ●

cat.png ●

כריש ●

כלב ●

butterfly.png

נכון ●

לא נכון ●

עדכון פריט

בחזרה לעמוד הראשי