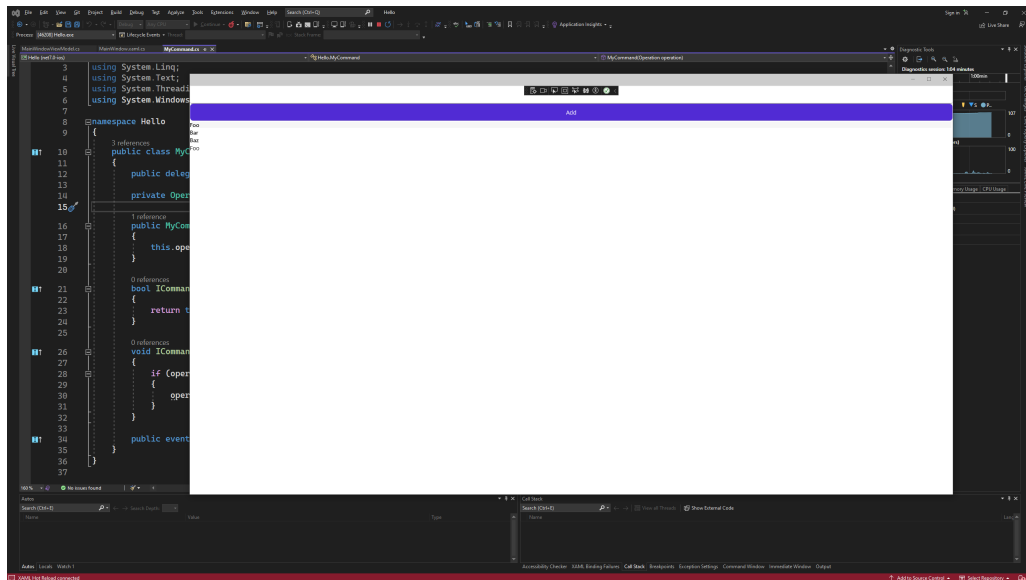
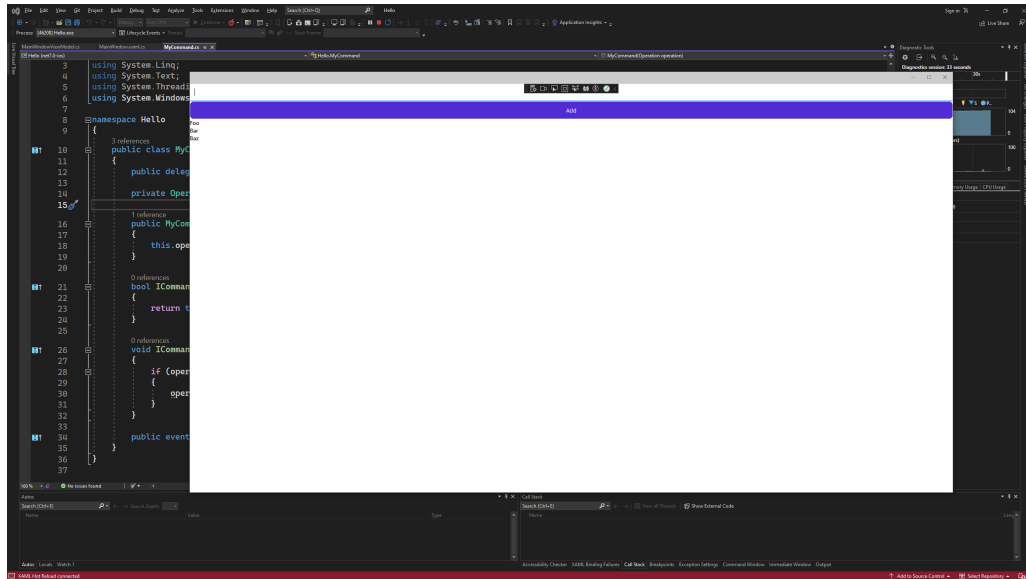
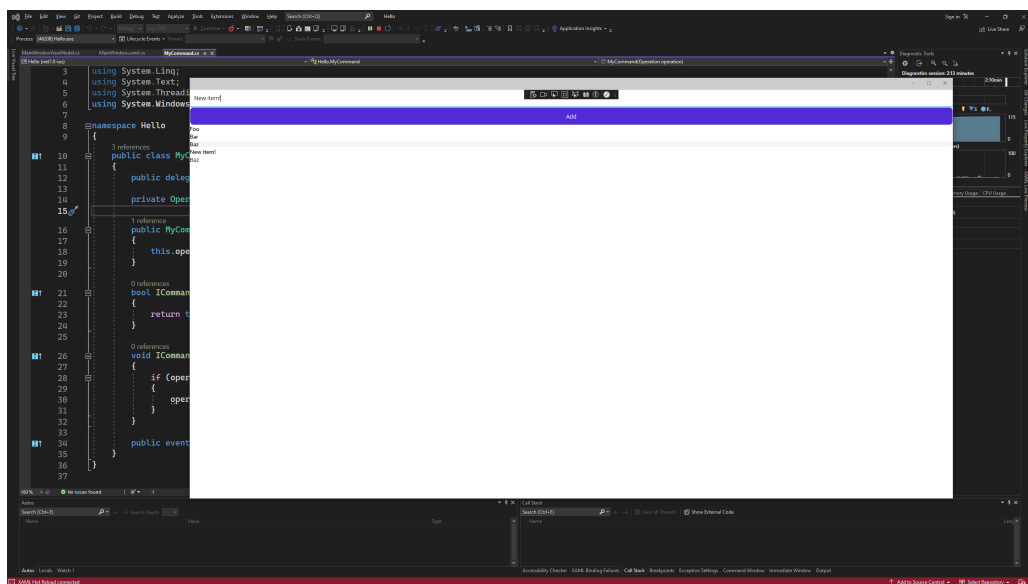
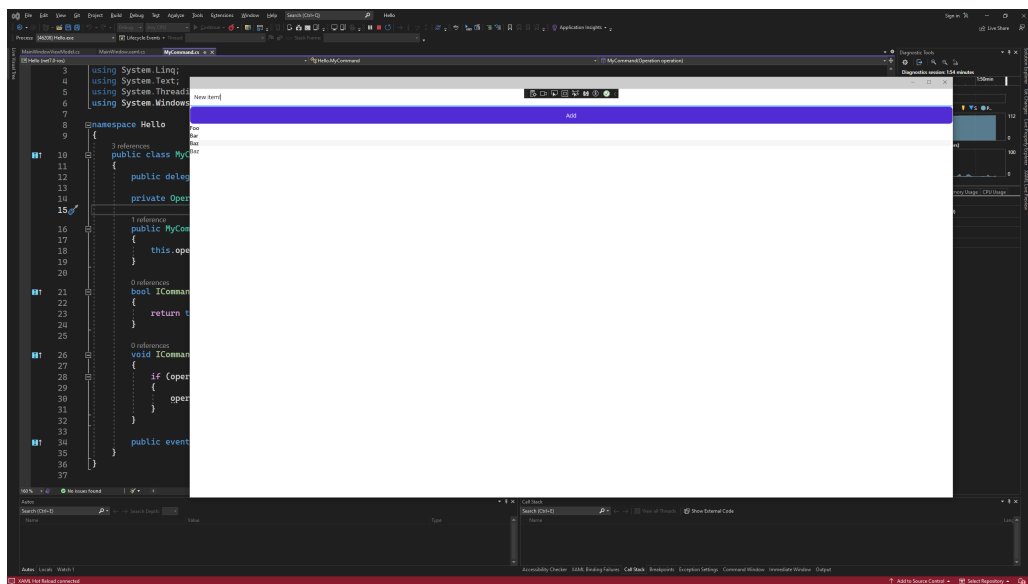
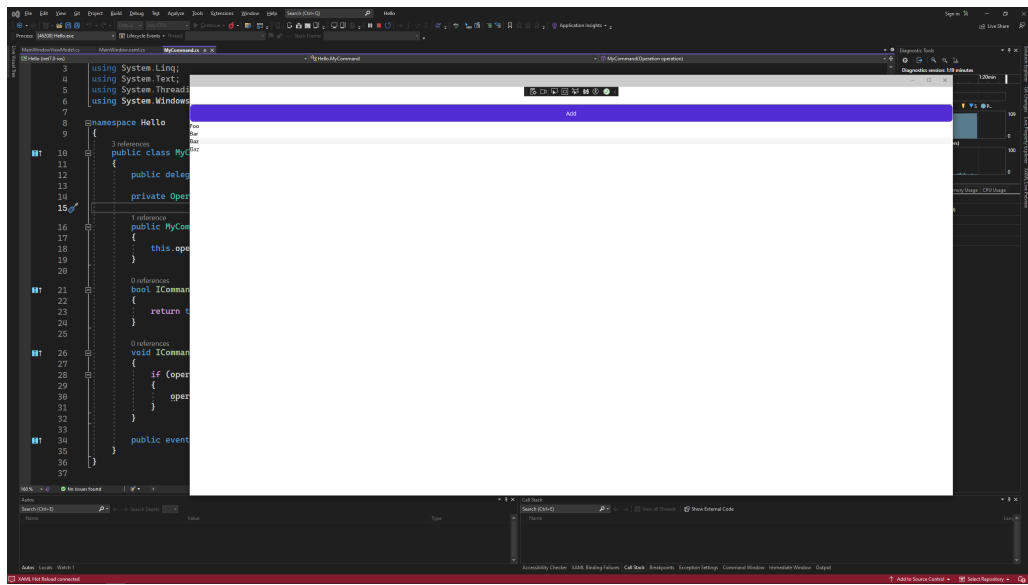
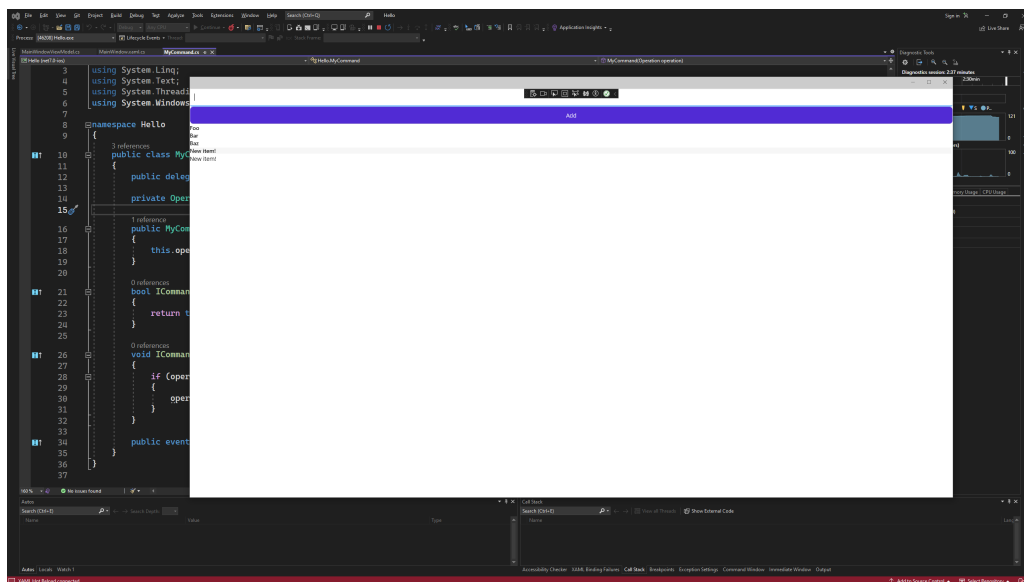


תכנות מתקדם 2 - תרגילון 12

יונתן קלסי







הסבר הקוד

הקוד עובד בארכיטקטורת Model-View-ViewModel בה האפליקציה בנויה ב-3 שכבות:

- Model - החלק שמתאר את הדאטא של התוכנית.
- View - החלק שאחראי על המבנה והעיצוב של מה שהמשתמש רואה.
- ViewModel - החלק שמתווך בין ה"ל" ומעביר את הדאטא ל-View, עם לוגיקה מסויימת.

ככה יש הפרדה מוחלטת בין ה-Model ל-View והתקשרות ביניהם נעשת ע"י Commands להעברת פקודות ועדכונים, והצגת הנתונים באמצעות DataBinding.

בפרט:

- הקובץ MainWindow.xaml מגדיר את העיצוב וה-layout של הממשק היוזאלי של התוכנית. הוא מכיל את כפתור ההוספה, שדה הזנת הטקסט ורשימת ה-items הקיימים.
- הקובץ MyCommand.cs מכיל בתוכו את מחלקת MyCommand אשר ממשת את ממשק ICommand. בפרט, היא ממשת את המתודות CanExecute - בה היא תמיד מחזירה "אמת", ו-Execute בה היא מבצעת את הפקודה הנתונה (במידה ואינה null) עם פרמטר נוסף.
- הקובץ MainViewModel.cs מכיל בתוכו את מחלקת MainViewModel - ה-ViewModel של החלון הראשי (אין צורך בנוספים שכן באפליקציה יש רק חלון אחד). המחלקה מתחזקת רשימה foo מטיפוס ObservableCollection<string> - המחרוזות שמוצגות על המסך. כשהמסך נטען (למשל לאחר הוספת ערך) מופעלת המתודה המתאימה של ה-AddCommand Command, אשר אחראית על הוספת המחרוזות לרשימה.

