# URL 路由

在Web Form 情况下，每一个 ASPX页面既是一个文件，又是一个队请求自包含的响应。而在 MVC 情况下，请求是由控制器类中的动作方法处理的，而且与硬盘上的文件没有一对一的相互关系。

ASP.NET 平台为了处理 MVC 的 URL，采用了路由系统，它主要有两个功能：

* 考查一个输入 URL（Incoming URL），并推出该请求想要的是哪一个控制器和动作。这正是接收到一个客户端请求时，希望路由系统去做的事情。
* 生成一个输出 URL（Outgoing URL），这些 URL 是在视图渲染的 HTML 中出现的 URL，以便使用户点击这些链接时，调用一个特定的动作（此时，它又变成了输入 URL）。

## URL 模式

路由系统用一组路由来实现它的功能。这些路由共同组成了应用程序的URL架构（Schema）或方案（Scheme），这种URL架构（或方案）是应用程序能够识别并能对之作出相应的一组URL。

每一条路由都包含一个URL模式（Pattern），用它与一个输入的URL进行比较，如果该模式与这个URL匹配，那么它（URL模式）便被路由系统用来对这个URL进行处理。

URL模式主要有连个关键行为：

* URL 模式是保守的（Conservative）：只匹配与模式具有相同片段数的URL。
* URL模式是宽松的（Liberal）：如果一个URL正好具有正确的片段数，该模式就会用来为片段变量提取值，而不管这个值可能是什么。

如示例：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <http://mysite.com> | /Admin | /Index |
|  | First Segment | Second Segment |
|  | 片段1 | 片段2 |

## 简单路由的创建及注册

定义路由的文件 RouteConfig.cs 文件是在 App\_Start 文件夹中的。在其中定义的静态 RegisterRoutes 是通过 Global.asax.cs 文件进行调用的，当启动应用程序时，它建立了一些核心的 MVC 特性。

基本流程如下：

底层的 ASP.NET 平台在 MVC 第一次启动时调用Global.asax.cs —>Application\_Start() **——>** RouteConfig.cs—> RegisterRoutes()。

定义函数类似如下样子：

public static void RegisterRoutes(RouteCollection routes)

{

routes.IgnoreRoute("{resource}.axd/{\*pathInfo}");

routes.MapRoute(

name: "Default",

url: "{controller}/{action}/{id}",

defaults: new { controller = "Home", action = "Index", id = UrlParameter.Optional }

);

}

Global.asax.cs中的Application\_Start()函数调用方式如下方式：

RouteConfig.RegisterRoutes(RouteTable.Routes);

注册路由的一个方便的方法是，使用 RouteCollection 类所定义的MapRoute方法。如：

routes.MapRoute("MyRoute", "{controller}/{action}");

也可以通过创建一个新的 Route 来实现，如：

Route myRoute = new Route("{controller}/{action}", new MvcRouteHandler());

routes.Add("MyRoute", myRoute);

上述两种方式的效果是一样的。

## 定义默认值

默认URL被表示成“~/”送给路由系统。由于URL模式是保守的（即它们只匹配指定片段数的URL），如果要改变这种默认行为，则需要使用默认值——当URL不包含与一个片段匹配的值时，便使用默认值。如下面粗体字部分：

public class RouteConfig

{

public static void RegisterRoutes(RouteCollection routes)

{

routes.IgnoreRoute("{resource}.axd/{\*pathInfo}");

routes.MapRoute(

name: "Default",

url: "{controller}/{action}/{id}",

defaults: new { controller = "Home", action = "Index", id = UrlParameter.Optional }

);

// 通过创建一个新的 Route 实现路由的注册

//Route myRoute = new Route("{controller}/{action}", new MvcRouteHandler());

//routes.Add("MyRoute", myRoute);

// 使用 RouteCollection 类所定义的MapRoute方法实现路由的注册（效果与上面方式相同）

**// 下面第三个参数提供了一个包含默认路由的值的对象，当 URL 片段无匹配的值时（如片段少于定义给定的片段数时），**

**// 便会使用默认值（片段数需要符合定义的路由片段数，太多时将不做匹配）。**

**routes.MapRoute("MyRoute", "{controller}/{action}", *new { controller = "Home", action = "Index" }*);**

}

}

## 使用静态URL片段

1、有时我们不仅需要URL模式的所有片段都是可变的，也会需要创建具体静态片段的模式。比如当我们需要支持带有某种前缀的URL，例如带有Public前缀的URL：http://mydomain.com/**Public**/Home/Index。

如：routes.MapRoute("", "**Public**/{controller}/{action}", new { controller = "Home", action = "Index" });

上面这句话的意思是：将匹配具有三个片段的URL，但第一个必须是Public，其他两个片段可以有任何值，并将被用于controller和action变了。如果没有后两个片段，则将使用默认值。

2、可以创建一个既有静态也有可变元素片段的 URL 模式，如：

// 创建一个既有静态也有可变元素片段的 URL 模式

// MapRoute 将在路由集合的末尾添加一条新的路由

// 该路由需要放在其他路由之前，原因是路由是按照他们在 RouteCollection 对象中出现的顺序被运用的。

// 我们可以将一条路由按照指定的位置添加，但一般不采用这种方式，原因是让路由以它们被定义的顺序来

// 运用更容易理解运用于一个应用程序的路由。

// 因此，路由系统是先匹配最前面定义的路由，如果不能匹配，则继续下一个，所以，最好先定义较具体的路

// 由，然后次之，以此类推。

routes.MapRoute("", "X{controller}/{action}");

假设如下颠倒顺序：

routes.MapRoute("MyRoute", "{controller}/{action}", new { controller = "Home", action = "Index" });

routes.MapRoute("", "X{controller}/{action}");

那么，第一条路由匹配任何具有0、1、2片段的URL，它将是被使用的一条。更具体的路由现在是列表的第二条，它将是不可到达的。新路由（第二条）去掉URL的前导“X”，但旧路由（第一条）却不会这么做。因此，像这样的一条URL：

http://mydomain.com/XHome/Index

将以名为“XHome”的控制器为目标，而这是不存在的，因此会导致一个“404——未找到”错误被发送给用户。

3、使用静态片段和默认值为特定的路由创建一个别名

如果已经公开发布了URL方案，并且它与用户形成了一种契约，此时创建别名是有用的。如果我们重构程序，则需要保留以前的URL格式。下面示例给出了如何保留旧式URL方案的路由：

// 结合静态片段和默认值为特定的路由创建一个别名

// 匹配第一个片段是 Shop 的任意两片段 URL，action 的值取自第二个 URL 片段。

// 由于此 URL 模式未提供 controler 的可变片段，所以会使用提供的默认值（“Home”）。即对

// Shop 控制器上的一个动作的请求会被转换成对 Home 控制器的请求。

routes.MapRoute("ShopSchema", "Shop/{action}", new { controller = "Home" });

如果更彻底的，我们可以为被重构且不再出现在控制器中的动作方法创建别名，如下：

routes.MapRoute("ShopSchema2", "Shop/OldAction", new { controller = "Home", action = "Index" });

## 定义自定义片段变量

在MVC中有三个片段变量的名称是被保留的，不能用于自定义片段变量名，除此之外均可命名为自定义片段变量。这三个片段变量分别是：controller（控制器片段变量）、action（动作方法片段变量）和area（区域片段变量）。

自定义片段变量示例：

// 定义一个名为“id”的自定义变量（粗体字部分）。如果没有与之对应的片段内容，则将使用默认值

routes.MapRoute("MyRoute", "{controller}/{action}/{id}",

new { controller = "Home", action = "Index", **id = "DefaultId"** });

我们可以在动作方法中通过RouteData.Values属性访问任何一个片段变量。如下：

/// <summary>

/// 获取 URL 模式中自定义变量（“id”）的值，并用 ViewBag 将它传递给视图。

/// </summary>

/// <returns></returns>

public ActionResult CustomVariable()

{

ViewBag.Controller = "Home";

ViewBag.Action = "CustomVariable";

ViewBag.CustomVariable = **RouteData.Values["id"]**;

return View();

}