**בס"ד**

**תשובות לשיעורי בית 2807 – ICommand**

**1. Routed Event** – אירוע שמפעיל בו-זמנית פעולה כלשהי בכמה קומפוננטות שנמצאות אחת בתוך השנייה.

**2. Bubble –** הפעולות יקרו אחת אחרי השנייה מהבן לאבא(זה שמופיע למעלה יקרה ראשון).

**Tunnel** **-** הפעולות יקרו אחת אחרי השנייה מהאבא לבן(זה שמופיע למטה יקרה ראשון).

**Direct –** רק מה שלחצתי עליו יפעל.

**3.** אפשר לדעת מי מקור הevent דרך ה**Original Source**

**4. ICommand** משמש לביצוע כמה פעולות בלי להשתמש בCode Behind אלא במודל ה**MVVM**(כמו לחיצת כפתור) נמצא בספריית .input

**5. CanExecute -** האם הכפתור יהיה לחיץ או לא.

**Execute –** מה יקרה כאשר ילחצו על הכפתור.

**6. ICommand –** כל כפתור יהיה לו את המחלקה שלו ששם יוחלט מה יהיה עם הכפתור הזה.

**RelayCommand-** מחלקה אחת שמקבלת Func וAction ורק מפעילה אותם אצלה וככה לא צריך מחלקה לכל כפתור אלא רק מחלקה אחת שמקבלת את הפונקציות של אותו כפתור

**ActionCommand<T> -** אותו דבר, מחלקה אחת לכל הכפתורים אבל כאן זה מחלקה גנרית שזה Strong-Type ולא מקבלת Object שהוא לא אחד כזה.

**DelegateCommand –** מחלקה שנמצאת בספריית **Prism** שבה יש יתרון שהכפתור יכול להשתנות בלייב מלחיץ ללא לחיץ ולהפך(מה שמאוד בעייתי בכל האופציות הקודמות).

**7.** ספריית הרחבה לVisual Studio שקשורה לחבילת Silver-Lite שמכילה גם את מחלקת DelegateCommand.