

Dezvoltarea aplicațiilor Web  
Laborator 2 – Introducere în Asp.net Web Forms

1. Ce este?  
[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms973868.aspx#introwebforms\\_topic3](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms973868.aspx#introwebforms_topic3)
2. Hello world!  
Creați un site web care să conțină un câmp text și un buton. În câmpul text va fi introdus un nume, iar la apăsarea butonului va fi afișat mesajul “Hello, [nume]”.  
Efectuați acest exercițiu folosind mai întâi controale clasice HTML, apoi folosind controale ASP.  
Adăugați la încărcarea o verificare în care să testați valoarea parametrului Page.IsPostBack. Când este true și când este false?
3. Guess game  
Creați un site web pentru un joc care presupune ca utilizatorul să ghicească un număr între 1 și 100. La încărcarea paginii se va genera aleator numărul. Pagina va conține un câmp text și un buton. În câmpul text utilizatorul va trece opțiunea sa, care va fi verificată la apăsarea butonului. În cazul în care utilizatorul ghicește numărul, va apărea un buton cu mesajul “Joacă din nou” prin care va fi pornit un alt joc. Altfel, vor fi afișate mesaje corespunzătoare de tipul “Numărul este mai mare” sau “Numărul este mai mic”.

Cum memorăm numărul aleator?

Indicații:

- Pe un control HTML, funcția din backend se adaugă folosind proprietatea onserverclick. Pe un control ASP, funcția se adaugă cu proprietatea onClick.
- Puteți afișa un mesaj în pagină folosind: Response.Write(mesaj):
- Un număr aleator între 0 și 4 se generează cu următoarea secvență de cod:  

```
Rand r = new Rand();  
int nr = r.next(5);
```
- Putem stoca valori într-o sesiune folosind Session[“nume”] = val. O variabilă de sesiune se convertește la int folosind operatorul de cast. Un string se convertește la int folosind int.Parse(string).