### תיאור קצר של הפיצ'רים שבחרנו לממש בתרגיל הקודם:

* יצירה\עריכת פוסטים מוכנים מראש:

המשתמש יכול ליצור פוסטים מוכנים מראש ב editor ,לערוך אותם,למחוק ולהוסיף ולהשתמש בהם כtemplate ולפרסם בפוסט

* [תיאור קצר של הפיצ'ר השני]

### תבנית מס' 1 – Facade

* סיבת הבחירה / שימוש בתבנית:

השתמשנו בתבנית זאת כפסאד "שקוף" על מנת להשתמש בכל נושא ההתחברות לפייסבוק ,קבלת access token , פרטי המשתמש (שם המשתמש, פרטיו ,הקבוצות שהוא משוייך אליהן, הדפים שעשה להם "לייק" וכו') . בשימוש בפסאד ,הפרדנו את הui מהמודל כך שבעתיד שנרצה לשנות את לוגיקת החיבור לפייסבוק ומתודות פנימיות נצטרך לשנות רק במקום אחד ולא גם במודל וגם בui. יצרנו LoginFacade אשר לו יש גישה אל facbookservices, facebookwraper ,AppSettings.

* אופן המימוש:

השחקנים: LoginFacade class , FacebookWrapper, AppSettings,LoginForm,MainForm

יצרנו מחלקתLoginFacade אשר מחזיקה בAppSettings ,LoginUser, LoginResult בתור חברי מחלקה והוא זה שמשתמש בהם ומממש את הלוגיקה של התחברות לפייסבוק,התנתקות, שליפת המידע,שמירת המידע (במידה והמשתמש בחר בזאת) של פרטי התחברות להתחברות אוטומטית .

הפסאד עושה את ההתחברות לפייסבוק באמצעות מתודה ובעצם כאשר המשתמש בוחר להתחבר הוא משתמש בפסאד בתור קופסא שחורה של התחברות ולא חשוף למה שהפסאד עושה מאחורי הקלעים (משתמש במחלקות הפייסבוק על מנת להתחבר ולקבל אקסס טוקן,ואובייקט של user .

2 הclient הם: MainForm,LoginForm אשר מחזיקים בfacade ומשתמשים בפונקציונליות שלו מבלי להיחשף לעבודה שלו מאחורי הקלעים.



### תבנית מס' 2 – [שם התבנית]

* סיבת הבחירה / שימוש בתבנית:

[תיאור הסיבה / הצורך בשימוש בתבנית במערכת שלכם]

* אופן המימוש:

[תיאור המימוש והיכן ניתן למצוא אותו בקוד]

* Sequence Diagram

[sequence diagram שמציגה את התהליך שקשור לתבנית והאינטראקציה בין המחלקות]

* Class Diagram

[class diagram שמתארת את המחלקות שלכם שמעורבות בתבנית (תיאור מלא שכולל Properties ו- Methods) והיחסים ביניהם (תאור מלא עבור כל יחס כפי שלמדנו בכיתה). עבור כל מחלקה שלכם, כיתבו מי המקבילה שלה (אם יש כזו) בתבנית (Pattern) שבחרתם

### תבנית מס' 3 – [שם התבנית]

* סיבת הבחירה / שימוש בתבנית:

[תיאור הסיבה / הצורך בשימוש בתבנית במערכת שלכם]

* אופן המימוש:

[תיאור המימוש והיכן ניתן למצוא אותו בקוד]

* Sequence Diagram

[sequence diagram שמציגה את התהליך שקשור לתבנית והאינטראקציה בין המחלקות]

* Class Diagram

[class diagram שמתארת את המחלקות שלכם שמעורבות בתבנית (תיאור מלא שכולל Properties ו- Methods) והיחסים ביניהם (תאור מלא עבור כל יחס כפי שלמדנו בכיתה). עבור כל מחלקה שלכם, כיתבו מי המקבילה שלה (אם יש כזו) בתבנית (Pattern) שבחרתם

### עבודה אסינכרונית

בתוכנית שלנו השתמשנו בעבודה אסינכרונית בכמה שימושים:

בשליפת מידע מהפייסבוק של המשתמש בתוכנית בכלל הפיצ'רים:

Fetch albums

Fetch groups

Fetch friends

Fetch liked pages

Fetch posts

ע"י יצירת thread חדש לכל אחת מהמתודות אשר שולפות את המידע

וinvoke עבור פעולות של הפקדים שלא מאפשרים גישה עבור thread שהוא לא ה main thread שיצר אותם.

הסיבה שהשתמשנו בעבודה אסינכרונית עבור פעולות אלא,משום שלא רצינו "לתקוע" את הUI עבור המשתמש כאשר אנחנו מבקשים שליפה משרת הפייסבוק, ושהשתמש יוכל לעשות עוד פעולות עד שהui יוצג עבורו.

### עבודה עם Data Binding

בתוכנית שלנו השתמשנו בdata binding עבור הצגת הקבוצות של המשתמש והתמונת נושא של הקבוצה.

לצורך כך השתמשנו בהצגת הקבוצות של המשתמש.

השתמשנו ב DataBindingWizard בצור אוטומטית כך שבחרנו להציג את התמונה של המשתמש כאשר הוא בוחר בlistbox של הקבוצות את הקבוצה.

השורת קוד היחידה שכתבנו הייתה במתודה

fetchGroups