

# 目錄

## 專題製作

- 傳承
- 建立
- 修復
- 發佈

# 環境



# 建構

登入方式  
hashtable

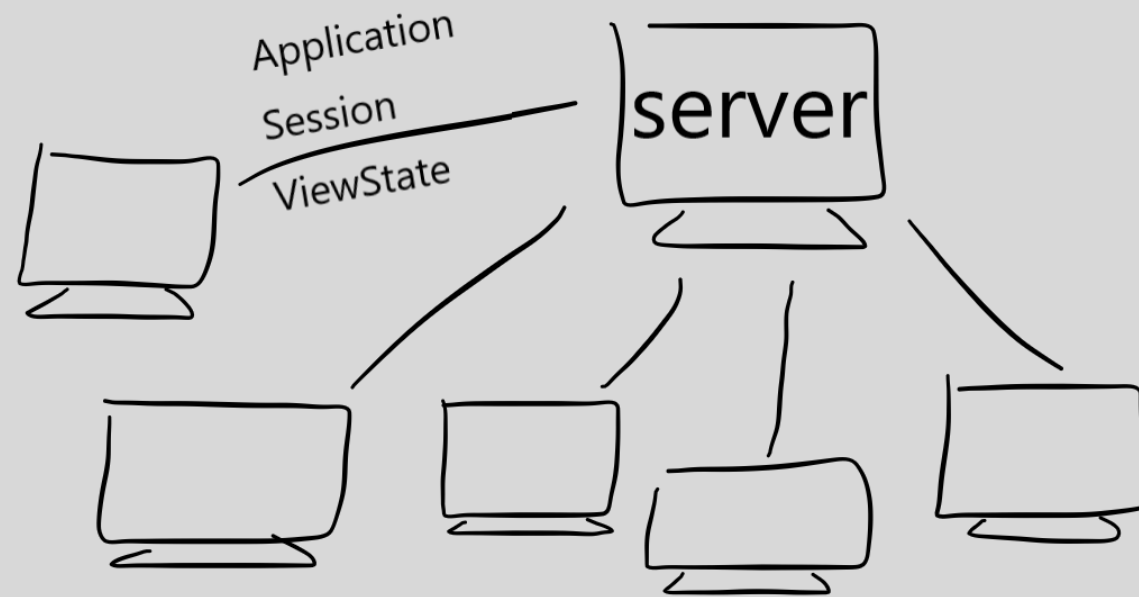
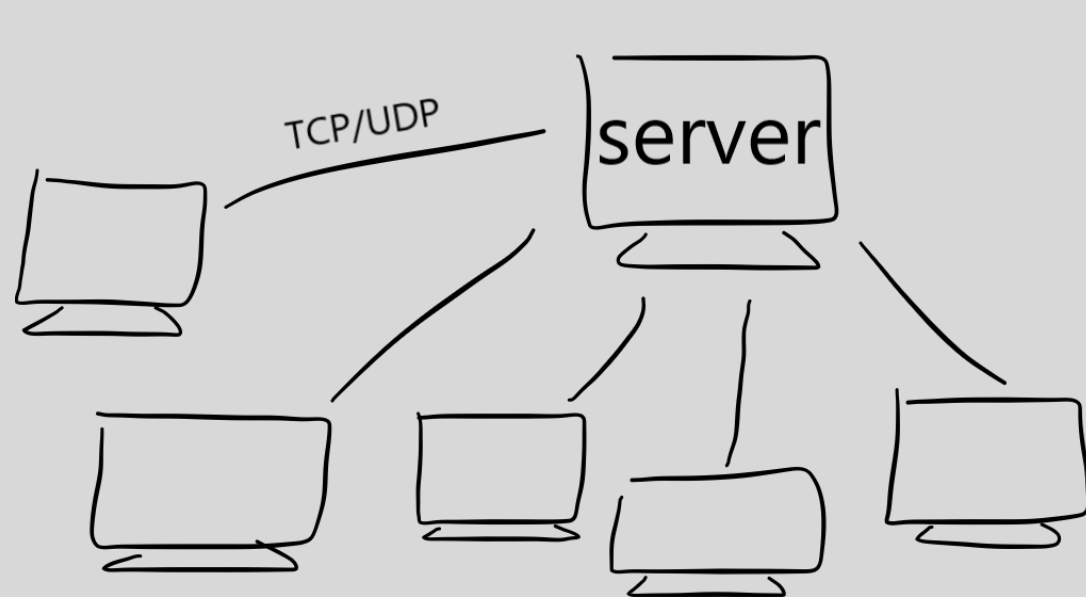
名單建立  
用於資訊傳送

網站關閉  
hashtable無法移除

TextBox  
Image


老師學生操作畫面

動態設計



網頁刷新

# 登入名單

 TCP Server

線上使用者

teacher  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
01  
02

Server IP

Server Port

啟動伺服器

線上名單

teacher  
TestAccount

離線名單

# 資訊傳送

```
private void Send(string Str)
{
    byte[] B = Encoding.Default.GetBytes(Str); //翻譯字串Str為Byte陣列B
    T.Send(B, 0, B.Length, SocketFlags.None); //使用連線物件傳送資料
}
```

```
Send("0" + User); //傳送上線訊息給伺服器端
```

```
Application["Start"] = "false"; //老師是否開始冰狗狗設為false
```

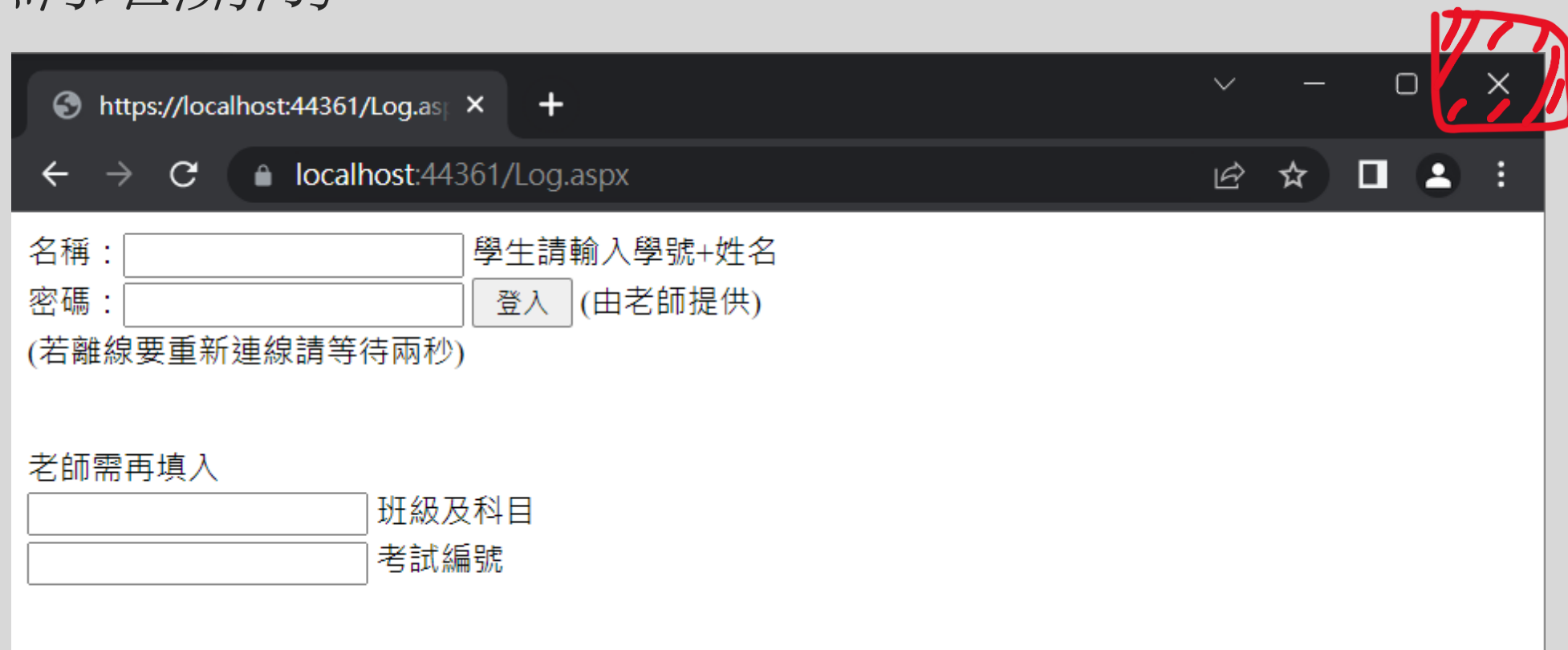
# 資訊接收

```
Msg = Encoding.Default.GetString(B, 0, inLen); //解讀完整訊息
St = Msg.Substring(0, 1); //取出命令碼(第一個字)
Str = Msg.Substring(1); //取出命令碼之後的訊息

switch (St)
{
    //線上名單
    case "L":
        string[] M = Str.Split(','); //切割名單陣列
        lstuser.Items.Add(M[M.Length-1]); //每次只加入最後一項(新加入的學生)
        break;
    //離線的學生
    case "O":
```

```
protected void Timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    if (Application["Start"].ToString() == "true") //開始冰狗狗
    {
    }
}
```

# 網站關閉



https://localhost:44361/Log.aspx

localhost:44361/Log.aspx

名稱： 學生請輸入學號+姓名

密碼：  (由老師提供)

(若離線要重新連線請等待兩秒)

老師需再填入

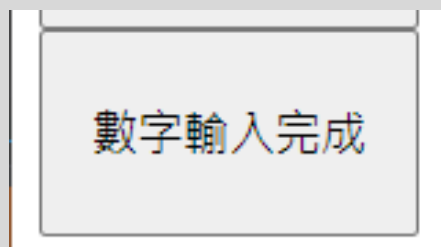
班級及科目

考試編號

# *TextBox* *Image*

25	16	46
55	39	32
49	13	43

+



=

25	16	46
55	39	32
49	13	43

# 老師學生操作畫面

名稱：teacher  
密碼：111   
班級及科目：班級及科目  
考試編號：考試編號  
線上名單  
teacher  
TestAccount

離線名單

通知：  
出現過的球號：

3 x 3 5 x 5 7 x 7  ? x ? (輸入數字後點擊)

開始 下一關 鎖定答題

結束

Timer停止 刪除老師外所有人

名稱：TestAccount  
密碼：111

通知：  
出現過的球號：

25	16	46
55	39	32
49	13	43

方塊內請輸入1~75 不可重複

分數：0  
目前沒有上一輪的分數

隨機產生數字

清除版面

數字輸入完成



# 目錄

## 專題製作

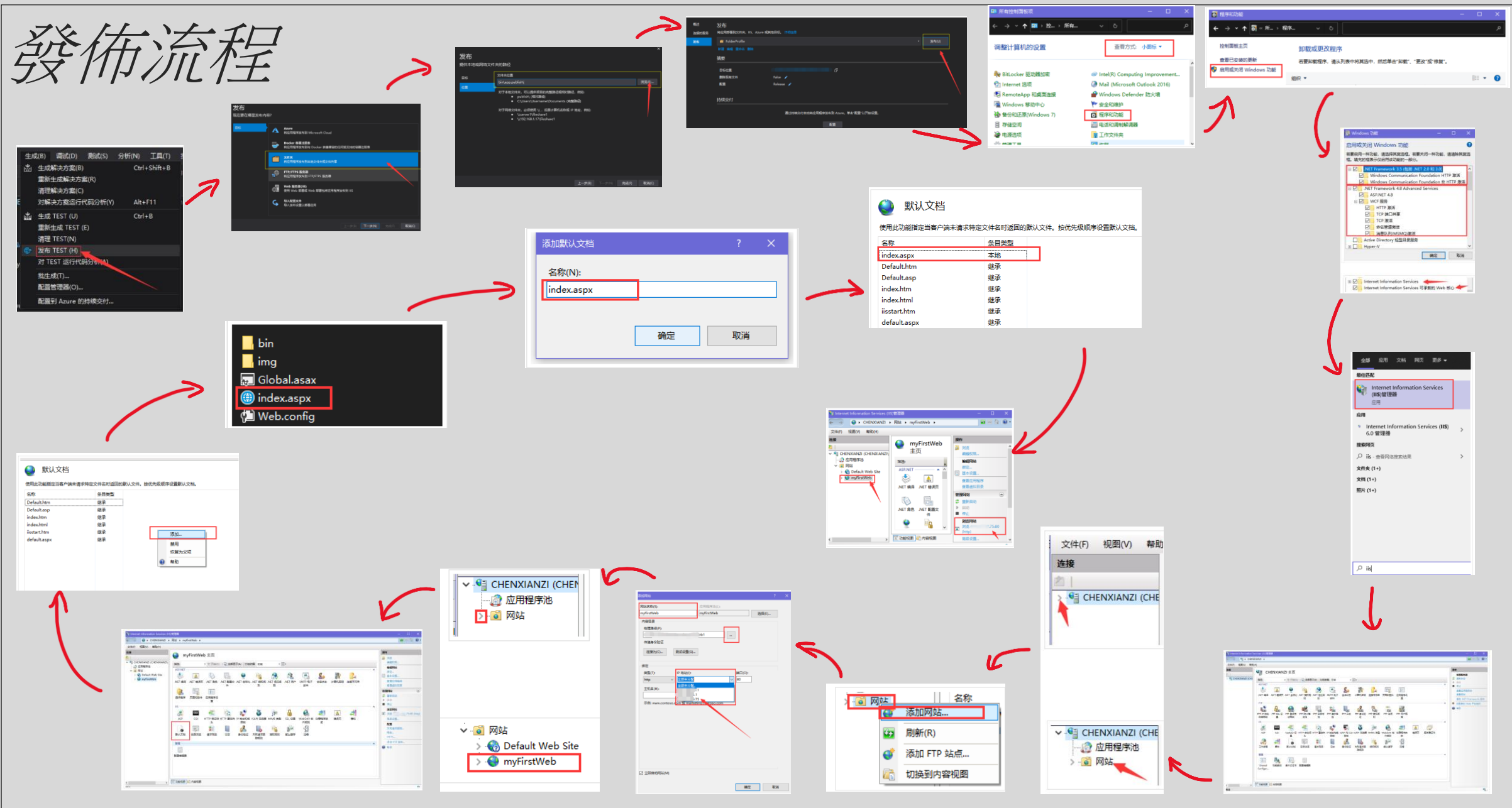
- 傳承
- 建立
- 修復
- 發佈

# 目錄

## 專題製作

- 傳承
- 建立
- 修復
- 發佈

# 發佈流程



# 網址

網址：140.127.192.14 → 網址：140.127.192.14/icedog1

