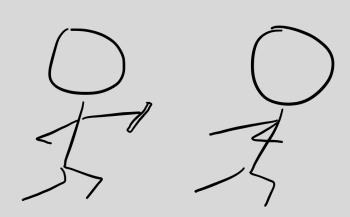
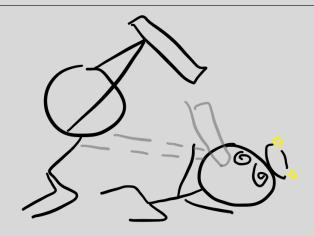
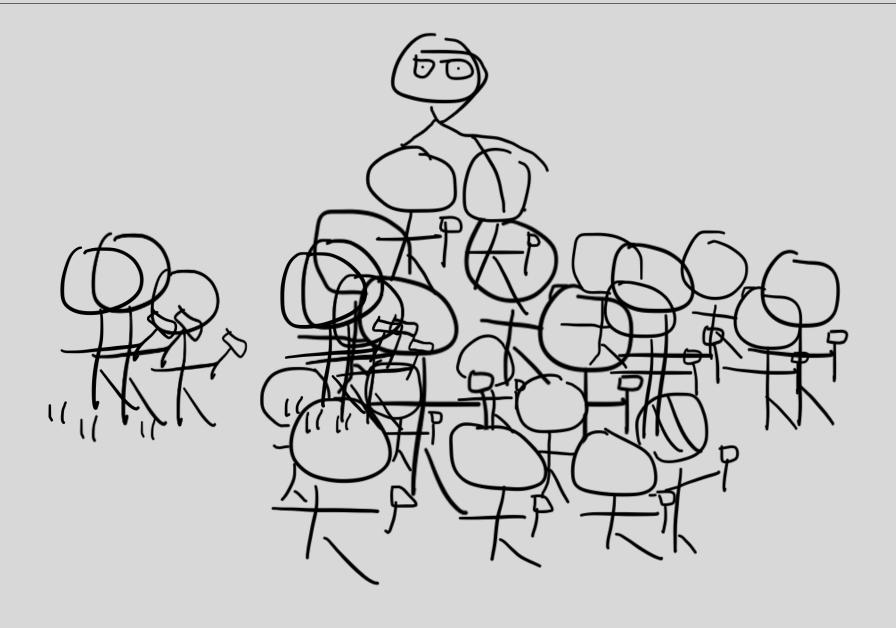


- 。傳承
- 。建立
- 。修復
- 。發佈

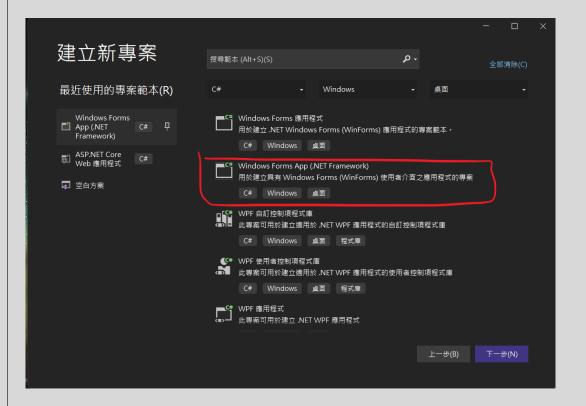




- 。傳承
- 。建立
- 。修復
- 。發佈



### 環境





老師學生操作畫面

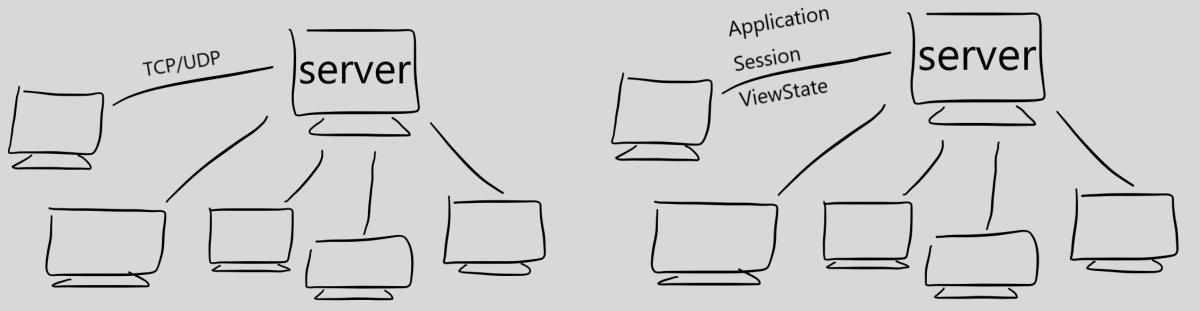
建構

登入方式 hashtable 網站關閉 hashtable無法移除

TextBox Image

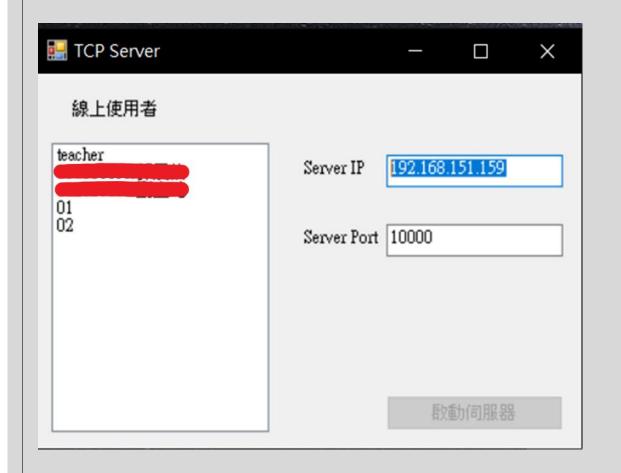
動態設計

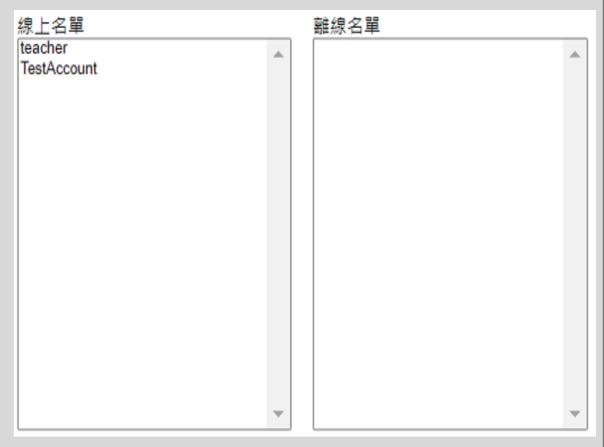
名單建立 用於資訊傳送



網頁刷新

# 登入名單





## 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
```

### 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":
```

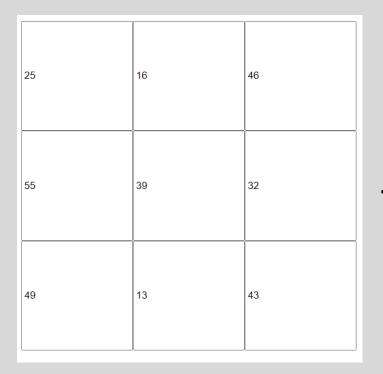
```
Application["Start"] = "false"; //老師是否開始冰狗狗設為false
```

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

# 網站關閉



# TextBox Image



╈字輸入完成

25 16 46 55 39 32 49 13 43

# 老師學生操作畫面

cher stAccount		*	翻線名單		^
10 : 克遜的球引	€:	¥			v
3 x 3	5 x 5	7×7		?×?(輸入數	李後點擊)
開始	下一旦		類定簽題		

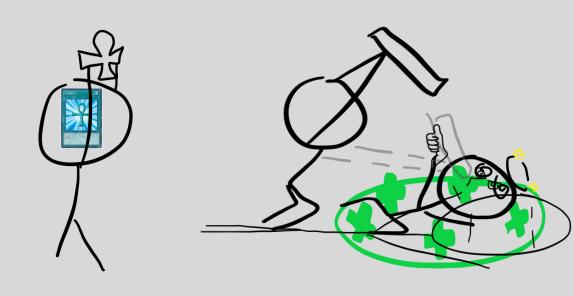
名稱: TestAccount 密碼: 111 日登入 通知: 出現過的球號:

25 | 16 | 46 | 55 | 39 | 32 | 49 | 13 | 43 |

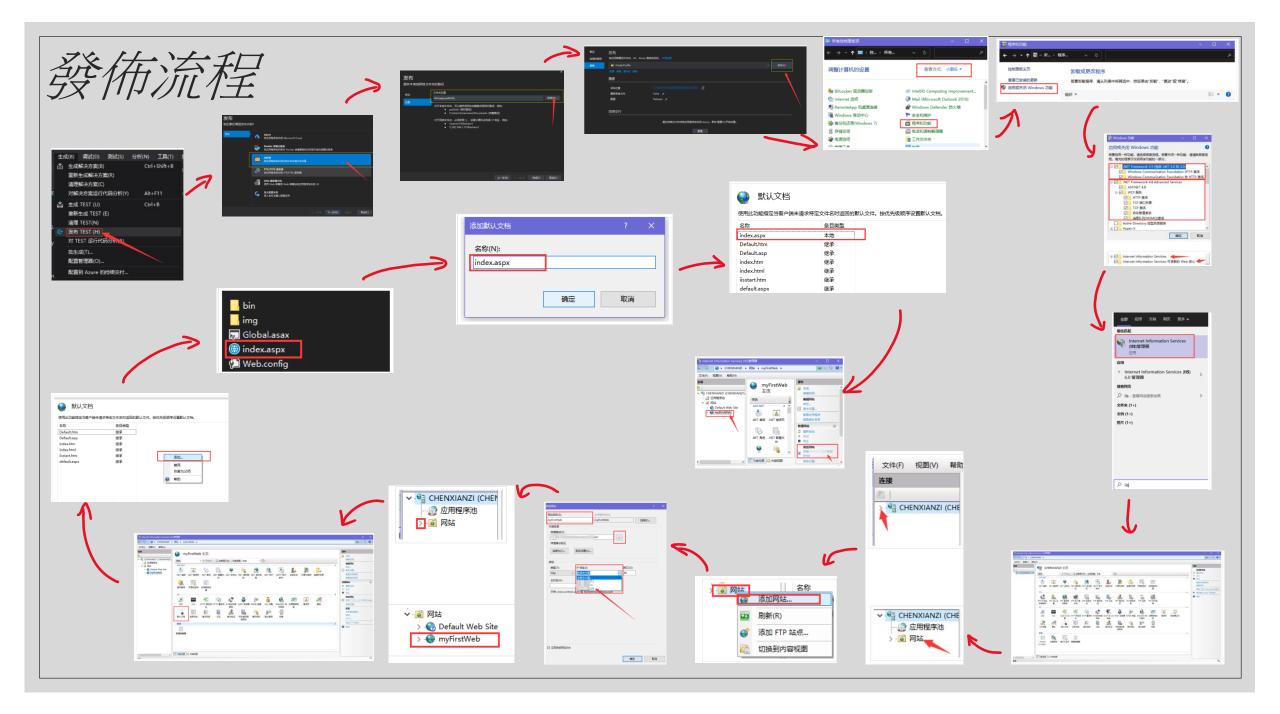
方塊內請輸入1~75 不可重複

分數: 0 目前沒有上一輪的分數 隨機產生數字 數字輸入完成

- 。傳承
- 。建立
- 。修復
- 。發佈



- 。傳承
- 。建立
- 。修復
- 。發佈



## 網址

網址:140.127.192.14 — 網址:140.127.192.14/icedog1

