using Newtonsoft.Json;

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using TMPro;

using Unity.VisualScripting;

using UnityEngine;

using UnityEngine.Networking;

using UnityEngine.PlayerLoop;

using UnityEngine.UI;

using UnityEngine.UIElements;

public class GetHistoryData : MonoBehaviour

{

[SerializeField] private string url = "https://localhost:7287/api/Materials/Test";

//private Queue<GameObject> pool = new Queue<GameObject>();

public ObjectPool pool;

public Transform content;

private List<GameObject> activeItems = new List<GameObject>();

private List<VatTuData> VatTuDatas;

public int visibleItemsCount = 10;

public ScrollRect scrollRect;

public Transform parent;

public GameObject GameObject;

public string json;

// Start is called before the first frame update

public void Start()

{

//scrollRect = GetComponent<ScrollRect>();

//string jsonTest = @"

// {

// 'id': 1,

// 'tenVatTu': 'string',

// 'ngayNhap': '2024-09-27T06:42:05.782',

// 'soLuong': 0,

// 'thanhTien': 0,

// 'ghiChu': 'string'

// }";

//var userInfo = JsonConvert.DeserializeObject<VatTuData>(jsonTest);

//GameObject newItem = Instantiate(GameObject, parent);

//newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.tenVatTu;

//////newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.ngayNhap;

//newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.soLuong.ToString();

//newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.thanhTien.ToString();

//newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.ghiChu;

StartCoroutine(RequestMaterial());

// Sau đó thêm sự kiện khi cuộn ScrollView

scrollRect.onValueChanged.AddListener(OnScroll);

}

#region

//public GameObject GetFromPool(Transform parent)

//{

// if(pool.Count > 0)

// {

// GameObject obj = pool.Dequeue();

// obj.SetActive(true);

// obj.transform.SetParent(parent);

// return obj;

// }

// else

// {

// return Instantiate(GameObject, parent);

// }

//}

//public void ReturnToPool(GameObject obj)

//{

// obj.SetActive(false);

// pool.Enqueue(obj);

//}

//IEnumerator RequestMaterial()

//{

// UnityWebRequest request = UnityWebRequest.Get(url);

// yield return request.SendWebRequest();

// if (request.result == UnityWebRequest.Result.ConnectionError || request.result == UnityWebRequest.Result.ConnectionError)

// Debug.LogError("Can't request");

// else

// {

// string jsonTest = request.downloadHandler.text;

// Debug.Log("Dữ liệu JSON nhận được: " + jsonTest);

// List<VatTuData> vatTuDatas = JsonConvert.DeserializeObject<List<VatTuData>>(jsonTest);

// int batchSize = 10; // Số lượng đối tượng mỗi lần hiển thị

// for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

// {

// VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

// //GameObject newItem = GetFromPool(parent);

// //newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

// //newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

// //newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

// //newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

// //newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

// if (i % batchSize == 0)

// {

// yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

// }

// }

// }

//}

#endregion

IEnumerator RequestMaterial()

{

UnityWebRequest request = UnityWebRequest.Get(url);

yield return request.SendWebRequest();

if (request.result == UnityWebRequest.Result.ConnectionError || request.result == UnityWebRequest.Result.ConnectionError)

Debug.LogError("Can't request");

else

{

string jsonTest = request.downloadHandler.text;

Debug.Log("Dữ liệu JSON nhận được: " + jsonTest);

VatTuDatas = JsonConvert.DeserializeObject<List<VatTuData>>(jsonTest);

// Khởi tạo các đối tượng hiển thị ban đầu

for (int i = 0; i < Mathf.Min(visibleItemsCount, VatTuDatas.Count); i++)

{

var item = pool.GetFromPool(content);

UpdateItem(item, VatTuDatas[i]);

activeItems.Add(item);

}

}

}

void OnScroll(Vector2 scrollPosition)

{

int newStartIndex = GetNewStartIndex(scrollPosition);

// Đảm bảo rằng chỉ số bắt đầu mới không vượt quá danh sách dữ liệu

if (newStartIndex + activeItems.Count <= VatTuDatas.Count)

{

for (int i = 0; i < activeItems.Count; i++)

{

pool.ReturnToPool(activeItems[i]);

var newItem = pool.GetFromPool(content);

UpdateItem(newItem, VatTuDatas[newStartIndex + i]);

activeItems[i] = newItem;

}

}

}

void UpdateItem(GameObject newItem, VatTuData vattu)

{

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

}

List<VatTuData> GetVatTuData()

{

return new List<VatTuData>();

}

int GetNewStartIndex(Vector2 scollPosition)

{

return Mathf.FloorToInt(scollPosition.y \* (VatTuDatas.Count - visibleItemsCount));

}

[System.Serializable]

public class VatTuData

{

public int id;

public string tenVatTu;

public string ngayNhap;

public int soLuong;

public float thanhTien;

public string ghiChu;

}

[System.Serializable]

public class vatuList

{

public List<VatTuData> data;

}

}

using Newtonsoft.Json;

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using TMPro;

using UnityEngine;

using UnityEngine.Networking;

public class GetHistoryData : MonoBehaviour

{

[SerializeField] private string url = "https://localhost:7287/api/Materials/Test";

private Queue<GameObject> pool = new Queue<GameObject>();

public Transform parent;

public GameObject GameObject;

public string json;

// Start is called before the first frame update

public void Start()

{

string jsonTest = @"

{

'id': 1,

'tenVatTu': 'string',

'ngayNhap': '2024-09-27T06:42:05.782',

'soLuong': 0,

'thanhTien': 0,

'ghiChu': 'string'

}";

var userInfo = JsonConvert.DeserializeObject<VatTuData>(jsonTest);

GameObject newItem = Instantiate(GameObject, parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.tenVatTu;

////newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = userInfo.ghiChu;

StartCoroutine(RequestMaterial());

}

public GameObject GetFromPool(Transform parent)

{

if(pool.Count > 0)

{

GameObject obj = pool.Dequeue();

obj.SetActive(true);

obj.transform.SetParent(parent);

return obj;

}

else

{

return Instantiate(GameObject, parent);

}

}

public void ReturnToPool(GameObject obj)

{

obj.SetActive(false);

pool.Enqueue(obj);

}

IEnumerator RequestMaterial()

{

UnityWebRequest request = UnityWebRequest.Get(url);

yield return request.SendWebRequest();

if (request.result == UnityWebRequest.Result.ConnectionError || request.result == UnityWebRequest.Result.ConnectionError)

Debug.LogError("Can't request");

else

{

string jsonTest = request.downloadHandler.text;

Debug.Log("Dữ liệu JSON nhận được: " + jsonTest);

List<VatTuData> vatTuDatas = JsonConvert.DeserializeObject<List<VatTuData>>(jsonTest);

int batchSize = 10; // Số lượng đối tượng mỗi lần hiển thị

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

#region

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

for (int i = 0; i < vatTuDatas.Count; i++)

{

VatTuData vattu = vatTuDatas[i];

GameObject newItem = GetFromPool(parent);

newItem.transform.Find("TenVatTu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.tenVatTu;

newItem.transform.Find("NgayNhap").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ngayNhap;

newItem.transform.Find("SoLuong").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.soLuong.ToString();

newItem.transform.Find("ThanhTien").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.thanhTien.ToString();

newItem.transform.Find("GhiChu").GetComponent<TMP\_Text>().text = vattu.ghiChu;

if (i % batchSize == 0)

{

yield return null; // Đợi khung hình tiếp theo để tránh giật lag

}

}

#endregion

}

}

[System.Serializable]

public class VatTuData

{

public int id;

public string tenVatTu;

public string ngayNhap;

public int soLuong;

public float thanhTien;

public string ghiChu;

}

[System.Serializable]

public class vatuList

{

public List<VatTuData> data;

}

}