

```
83 def on_key_press(self, symbol, modifiers):
84     """Delegate key press"""
85     if self.context_index == -1:
86         if symbol == key.UP and not self.active_index == 0:
87             self.menu_labels[self.active_index].color = [255, 255, 255, 255]
88             self.active_index -= 1
89             self.mags_dt = self.get_act_color_mag()
90         elif symbol == key.DOWN and not self.active_index == 2:
91             self.menu_labels[self.active_index].color = [255, 255, 255, 255]
92             self.active_index += 1
93             self.mags_dt = self.get_act_color_mag()
94         elif symbol == key.ENTER:
95             if self.active_index == 3:
96                 pygame.app.exit()
97             else:
98                 self.context_index = self.active_index
99         elif symbol == key.ESCAPE:
100             if self.context_index == -1:
101                 pygame.app.exit()
102             else:
103                 self.context_index = -1
104         elif self.context_index == 1:
105             if symbol == key.ESCAPE:
106                 self.context_index = -1
107             else:
108                 self.cur_game.on_key_press(symbol, modifiers)
109         else:
110             if symbol == key.ESCAPE:
111                 self.context_index = -1
```

SESSIONS ASP.NET

ŠTĚPÁN HÁVA 4ITA

CO JSOU SESSIONS?



- Mechanismus pro uchování dat uživatele během práce s webovou aplikací
- Data se ukládají na serveru a jsou dostupná napříč požadavky uživatele
- Každá session má unikátní identifikátor (Session ID), který ji propojuje s klientem

SESSIONS V ASP.NET

- V ASP.NET se sessions spravují pomocí HttpContext.Session
- Data lze ukládat jako klíč-hodnota
- Pro práci se sessions je nutné nejprve zapnout session storage

```
HttpContext.Session.SetString("user", "Petr");  
string user = HttpContext.Session.GetString("user");
```


ČTENÍ A SPRÁVA SESSIONS

- Čtení dat ze session
 - Data lze kdykoliv přečíst během životnosti session

```
if (HttpContext.Session.GetString("user") != null)
{
    string user = HttpContext.Session.GetString("user");
}
```

- Mazání dat:
 - Smazání konkrétní hodnoty `HttpContext.Session.Remove("user");`
 - Ukončení celé session `HttpContext.Session.Clear();`

MOŽNOSTI UKLÁDÁNÍ SESSION DATA

1. In-Process – data jsou uložena v paměti serveru (nejrychlejší)
2. State Server – data jsou uchovávána v samostatné službě (lepší škálovatelnost)
3. SQL Server – session data jsou uložena v databázi (trvalé uložení)

1. `sessionState mode="InProc"`
2. `sessionState mode="StateServer"`
3. `sessionState mode="SQLServer"`

SESSIONS VS. COOKIES

Sessions	Cookies
Data jsou na serveru	Data jsou uložena u klienta
Bezpečnější	Méně bezpečné (může být ukradeno)
Kratší životnost (zánik při zavření prohlížeče)	Může být platné dlouhou dobu
Nepotřebuje podporu od klienta	Musí být povolené cookies

POUŽITÍ SESSIONS



- Zapamatování preferencí uživatelů, např. preferovaná měna na stránce, preferovaný jazyk
- Zapamatování košíku na různých e-shopech
- Uchování přihlášení
- Přenášení dat bez použití cookies

DĚKUJI ZA
POZORNOST

