

相关主题

RECOMMEND ARTICLE

- ▶ 在ASP.NET 2.0中建立站点导航层次
- ▶ JSP和JSF双剑合并 打造完美Web应用
- ▶ 用ASP.NET2.0在数据库中存储二进制文件
- ▶ ASP.NET中上传文件到数据库
- ▶ ASP.NET定制简单的错误处理页面
- ▶ 基于JSF技术的WEB应用开发研究
- ▶ ASP.NET实现投票结果的图片进度条显示
- ▶ 圣殿骑士PHP 2007年Web开发技术预言

[MORE](#)

推荐文章

RECOMMEND ARTICLE

- ▶ 数据广播方案的优化
- ▶ 网络游戏的位置同步
- ▶ 游戏音乐制作案例之《战火 红色警戒》音效制作揭秘
- ▶ 英雄连Online 原画
- ▶ 游戏音乐制作案例之《乱武天下》
- ▶ 游戏音乐制作案例之《诛仙》
- ▶ 《鹿鼎记》最新原画
- ▶ MIDP2.1规范的新特性

[MORE](#)

热门文章

HOT ARTICLE

- ▶ [电子书下载]游戏设计 — 原理与实践
- ▶ [电子书下载]网络游戏开发
- ▶ 游戏设计全过程
- ▶ [电子书下载]游戏设计技术
- ▶ [电子书下载]游戏设计理论
- ▶ CS游戏人物模型制作教程
- ▶ CG人物插画基本流程
- ▶ [转贴]MAX高级人头教程

[MORE](#)

您的位置: WEB技术



文章标题	ASP.NET 2.0下的条件编译		
来源:	[ogdev]	浏览:	[446]

在Web开发中测试单个页面的功能实在是太麻烦,从首页用户名、密码进去后,经过一些操作后才可以来到你要测试的那个页面。(其实无论做什么的开发,测试单个功能都是很麻烦)。抱着小心谨慎的态度,我一般喜欢写几段测一次,如果每次都兴师动众的启动整个项目来测试显然是很不经济的做法。

我一般会在Solution中新增一个用于测试用的配置,在其中增加一个"Test"之类的编译指令,然后在代码中,把一些测试条件,测试方法放到这个指令下。在开发团队还没有引进单元测试之类的概念的时候,我可不想用新增一个测试项目这样的方法来去做这种事情。而且对于象Web下单个的Page这样的情况我也不知道应该如何进行法。所以还是用以前自己的编译指令这种方法比较的轻车熟路点。

(我以前在写一些非WEB下的东西的时候,也喜欢把测试方法与类本身写在一个文件里,然后用编译指令区分开,如果要测试,就直接在开发环境下选择"Test"的那个配置,然后启动TestDriven来测试之,不用启动整个项目对机器省力多了,TestDriven这个东西很管用的。如果你是写C#作开发的,在开发环境中,如果当前这个编译条件不满足的时候,那些代码都会灰掉,而且可以缩进,一点都不障眼)

不过我的那些伎俩,在VS2005下有点不管用了,现在WEB开发跟以前有点区别了。在上面找来找去都找不到地方来新增编译指令,非WEB的开发还是可以找到地方新增的。折腾了半天,发现现在把一些设置的东西都放到Web.config里来了,条件编译当然也不例外。

比如现在要加一个"Test"的条件编译指令。在Web.config文件中,在这个节下加入下述语句就可以了。

```
type="Microsoft.VisualStudio.VBCodeProvider, System, Version=2.0.0.0, Culture=neutral,
PublicKeyToken=B77A5C561934E089"
```

```
extension=".VB"
```

```
compilerOptions="/define:Debug=True /define:Trace=True /define:Test=True "/>
```

```
type="Microsoft.CSharp.CSharpCodeProvider, System, Version=2.0.0.0, Culture=neutral,
PublicKeyToken=B77A5C561934E089"
```

```
extension=".cs"
```

```
compilerOptions="/d:DEBUG;TRACE;Test"/>
```

很要命的,对每一种语言都要加一个,当然如果项目中没用到相应语言,也可以不用理它,可以删掉。一般C#、VB用得比较的多,我只搞了这二种。

Web.config里设置过后就不用再在每一个需测试的页面上去定义编译指令了,不过还是没有以前爽,以前直接在IDE工具栏上选择一下配置就行了,现在硬是要写这么多东西,而且主要还是不方便切换。比如我不要"Test"条件下启动时,我还得跑到Web.config里把上面一段东西注释掉。

按照MSDN的说法,在.Net 2.0下,这个element是deprecated的了,我这种做法好象不是正路。

本栏目登载此文出于传递信息之目的,如有任何的问题请及时和我们联系!

无任何评论!

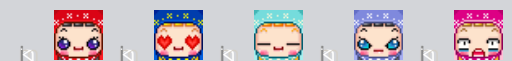
请您注意:

- 尊重网上道德,遵守《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》及中华人民共和国其他各项有关法律法规
- 尊重网上道德,遵守中华人民共和国的各项有关法律法规
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任
- 中国网游研发中心新闻留言板管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容

发表评论:

昵称: [GO](#)

联系EMAIL:



您在中国网游研发中心留言板发表的作品，中国网游研发中心有权在网站内转载或引用
 参与本留言即表明您已经阅读并接受上述条款



[关于我们](#) - [免责声明](#) - [联络热线](#) - [申请链接](#) - [站点地图](#) - [网站帮助](#)

Copyright © 2004-2007 盛趣信息技术（上海）有限公司 All rights reserved.
OGDEV.NET -- 网络游戏研发网 最佳分辨率 1024×768