

# **DotGadu Tutorial v2008\_03\_02**

## **Dominik Cebula**

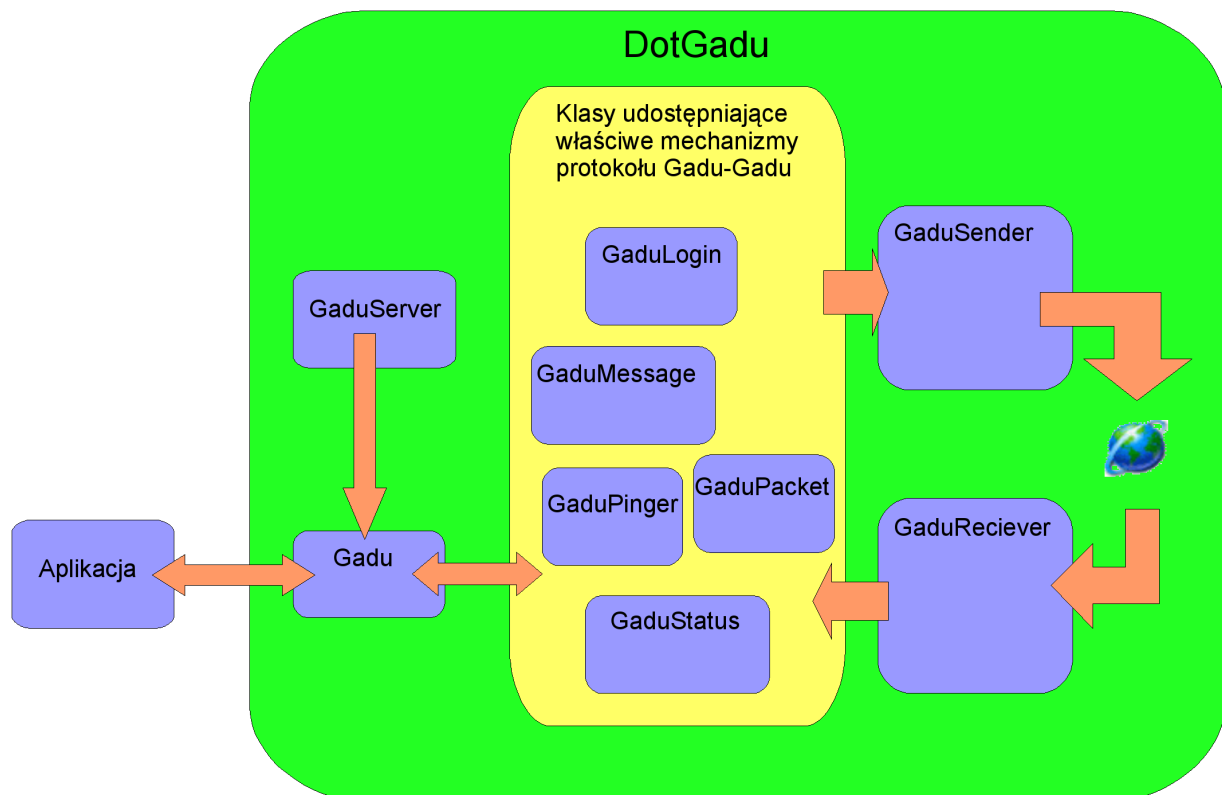
- 1. Organizacja biblioteki i przyjęte koncepcje.**
- 2. Ustawienia IDE:**
  - a) Visual Studio 2005
  - b) MonoDevelop
- 3. Łączenie z serwerem Gadu-Gadu i logowanie.**
- 4. Wysyłanie i odbieranie wiadomości.**
- 5. Zmiana statusu.**
- 6. Pobieranie tokenu.**
- 7. Rejestrowanie konta.**
- 8. Usuwanie konta.**
- 9. Zmiana hasła.**
- 10. Przypomnienie hasła na e-mail.**
- 11. Obsługa eventu OnGaduCriticalError.**
- 12. Autor.**

## 1. Organizacja biblioteki i przyjęte koncepcje.

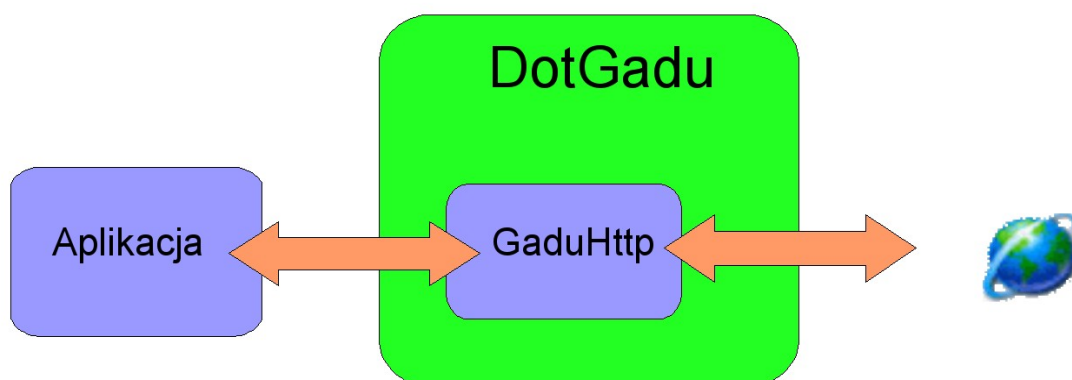
Z punktu widzenia użytkownika najważniejszą klasą jest klasa Gadu. Udostępnia ona metody, oraz właściwości, które zarządzają resztą klas stworzonych na potrzeby projektu. Podczas wywołania jakiejś funkcji, np. `sendMessage()` służącej do wysyłania wiadomości, tworzony jest nowy obiekt `GaduMessage`, który odpowiada za faktyczną obsługę mechanizmu wysyłania wiadomości.

Wysyłaniem i odbieraniem danych z gniazda zajmują się klasy `GaduSender` oraz `GaduReceiver`, tworzone wewnątrz klasy `Gadu`. Obie te klasy posiadają swój własny wątek, który jest niszczone razem z zakończeniem połączenia z Gadu-Gadu, poprzez wywołanie metody `Disconnect()` z klasy `Gadu`. `GaduSender` kolejkuje wszystkie pakiety jakie mają zostać wysłane do Gadu-Gadu. Obie klasy udostępniają eventy, które używa się do odbierania powiadomień z biblioteki. Dostać się do klas `GaduSender` oraz `GaduReceiver` możemy z poziomu klasy `Gadu`, referencję do tych obiektów zwracają właściwości `Gadu.Receiver` oraz `Gadu.Sender`.

Koncepcyjny schemat biblioteki można przedstawić w następujący sposób:

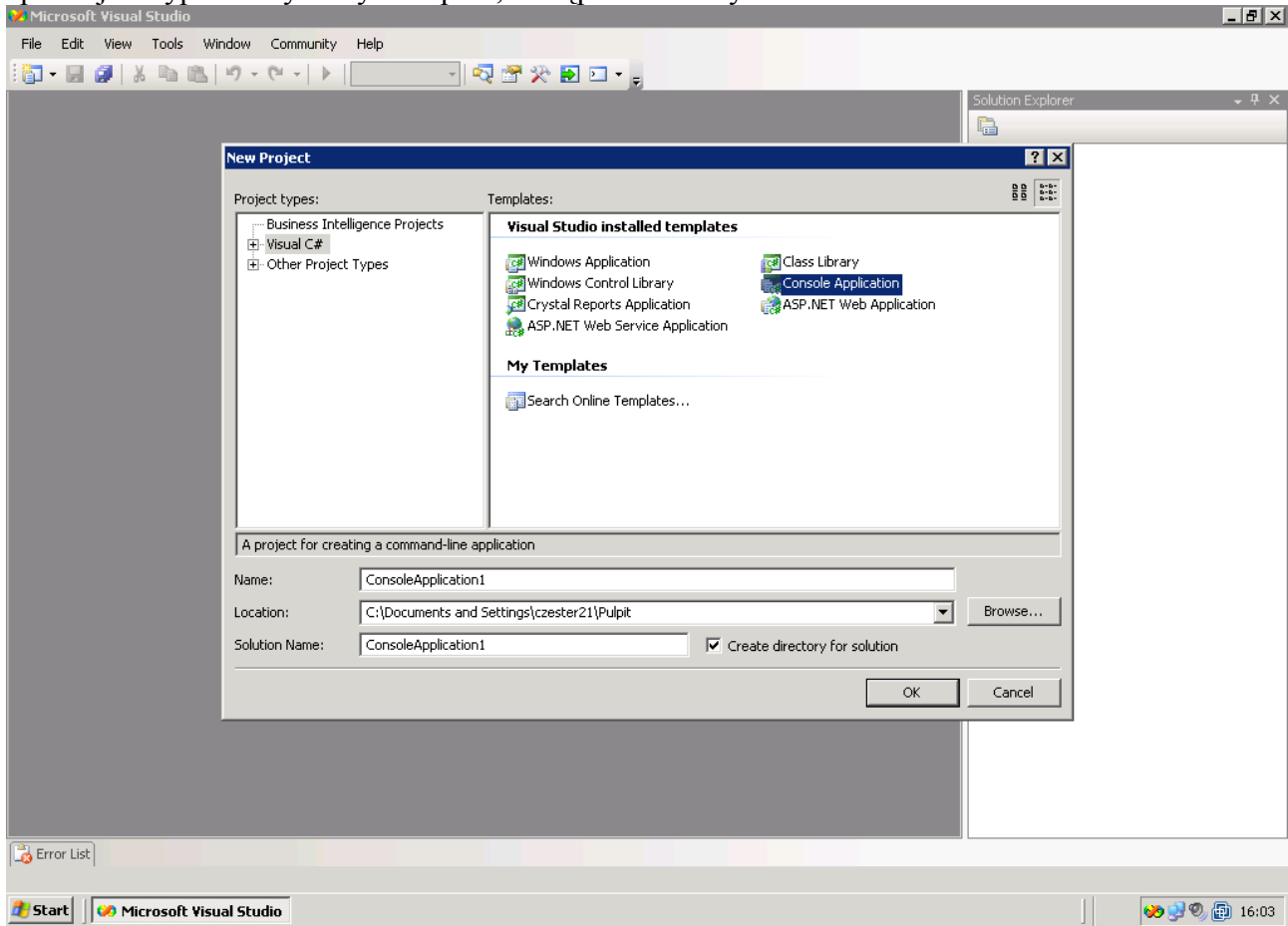


W przypadku usług HTTP:

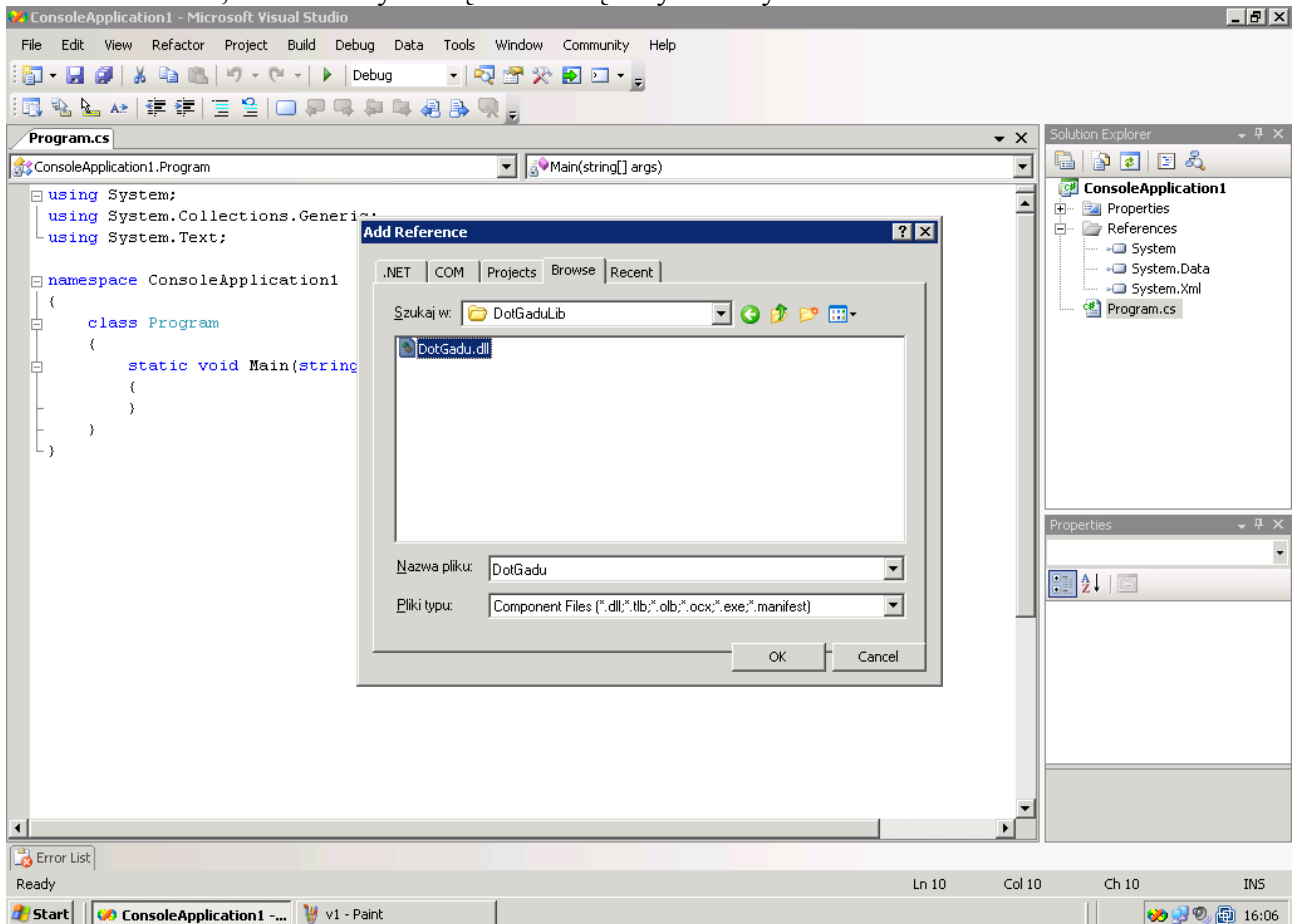


## 2a. Ustawienia IDE: Visual Studio 2005

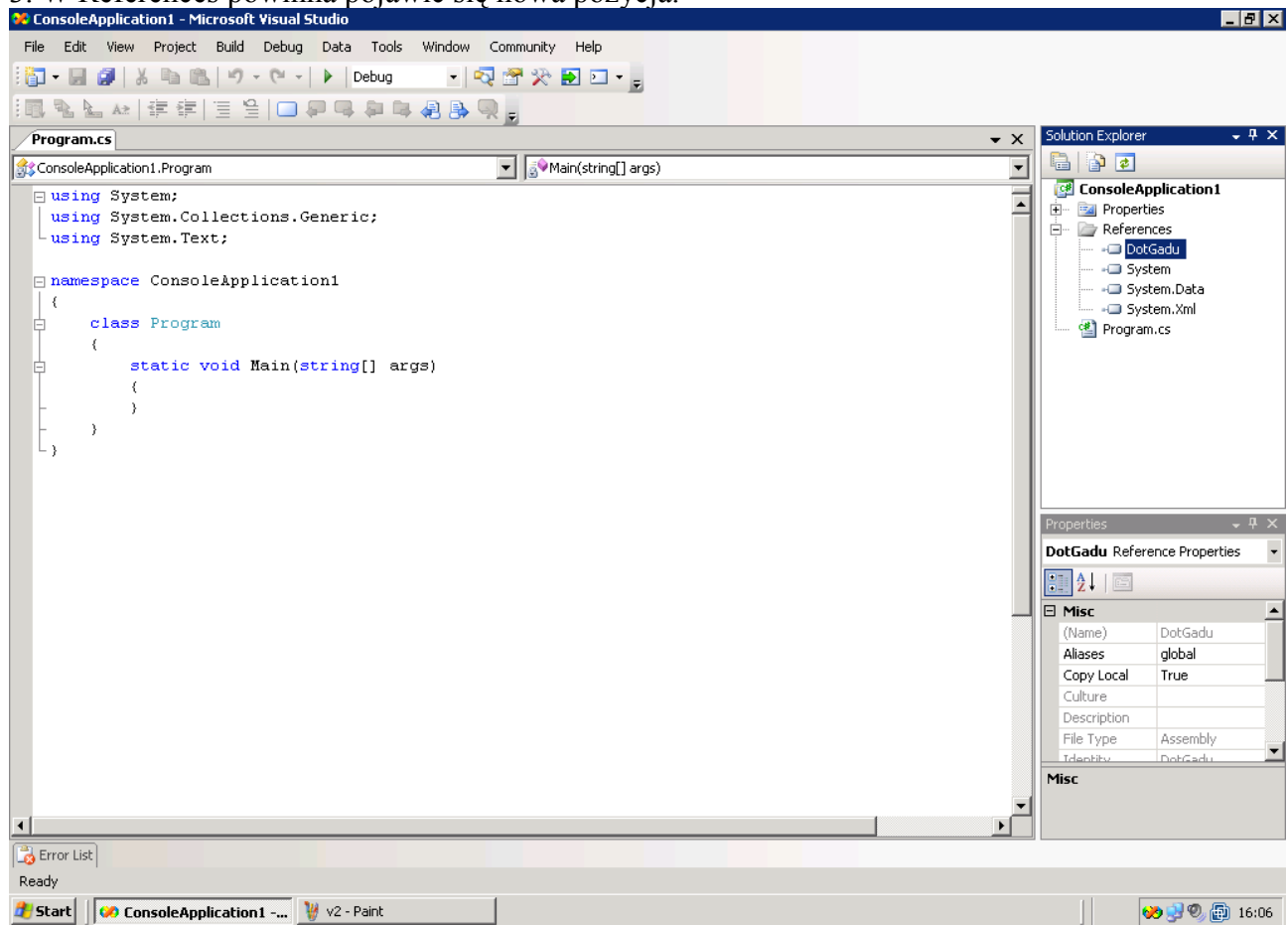
1. W celu utworzenia nowego projektu wybieramy File->New->Project..., wybieramy język, typ aplikacji i wypełniamy wszystkie pola, następnie klikamy ok.



2. Musimy dodać referencję do DotGadu, klikamy Project->Add Reference..., przechodzimy do zakładki Browse, zaznaczamy naszą bibliotekę i wybieramy OK.



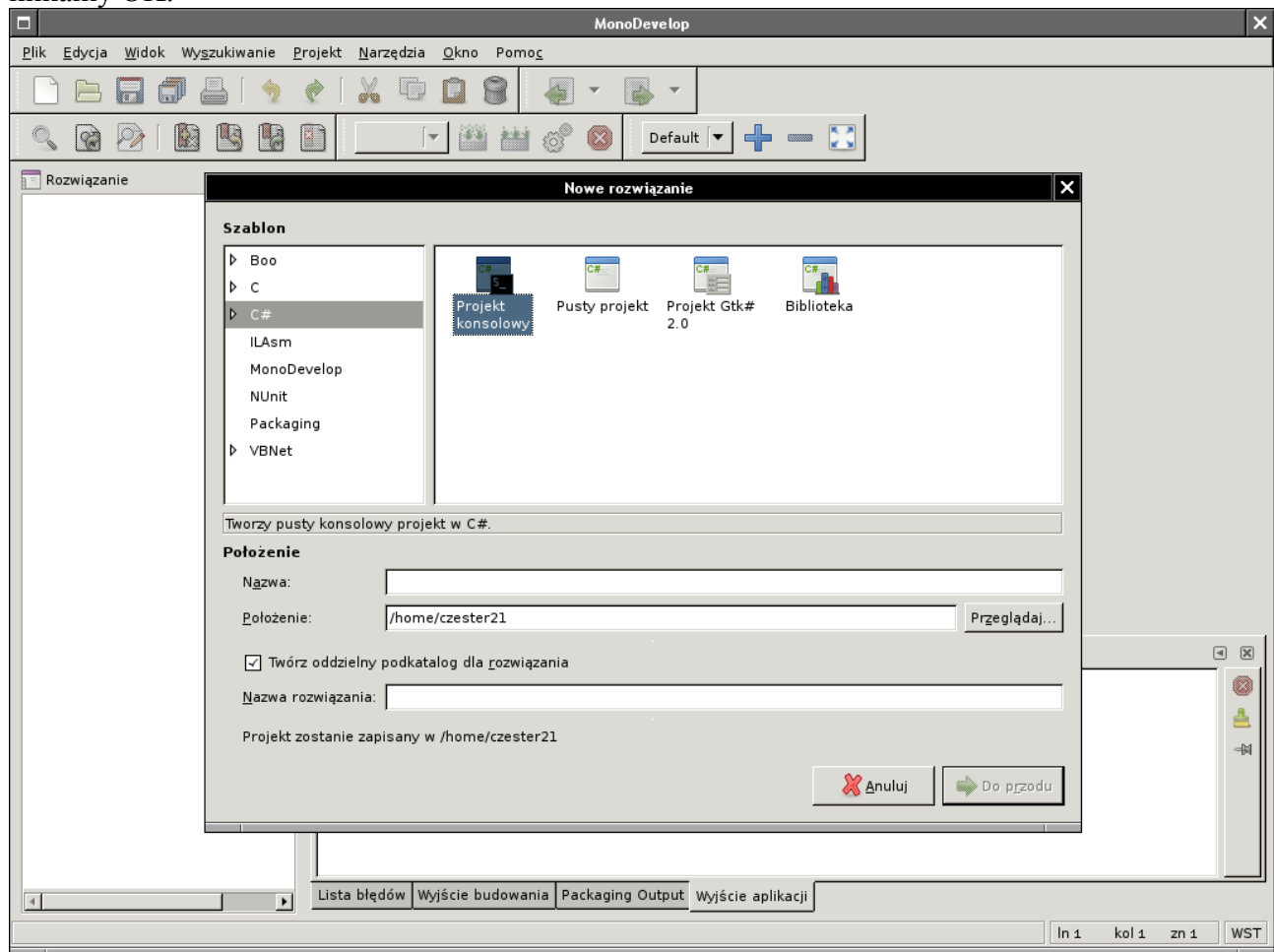
3. W References powinna pojawić się nowa pozycja.



4. Projekt jest już ustawiony do pracy z biblioteką, proponuję przekompilować plik example1.cs dla sprawdzenia.

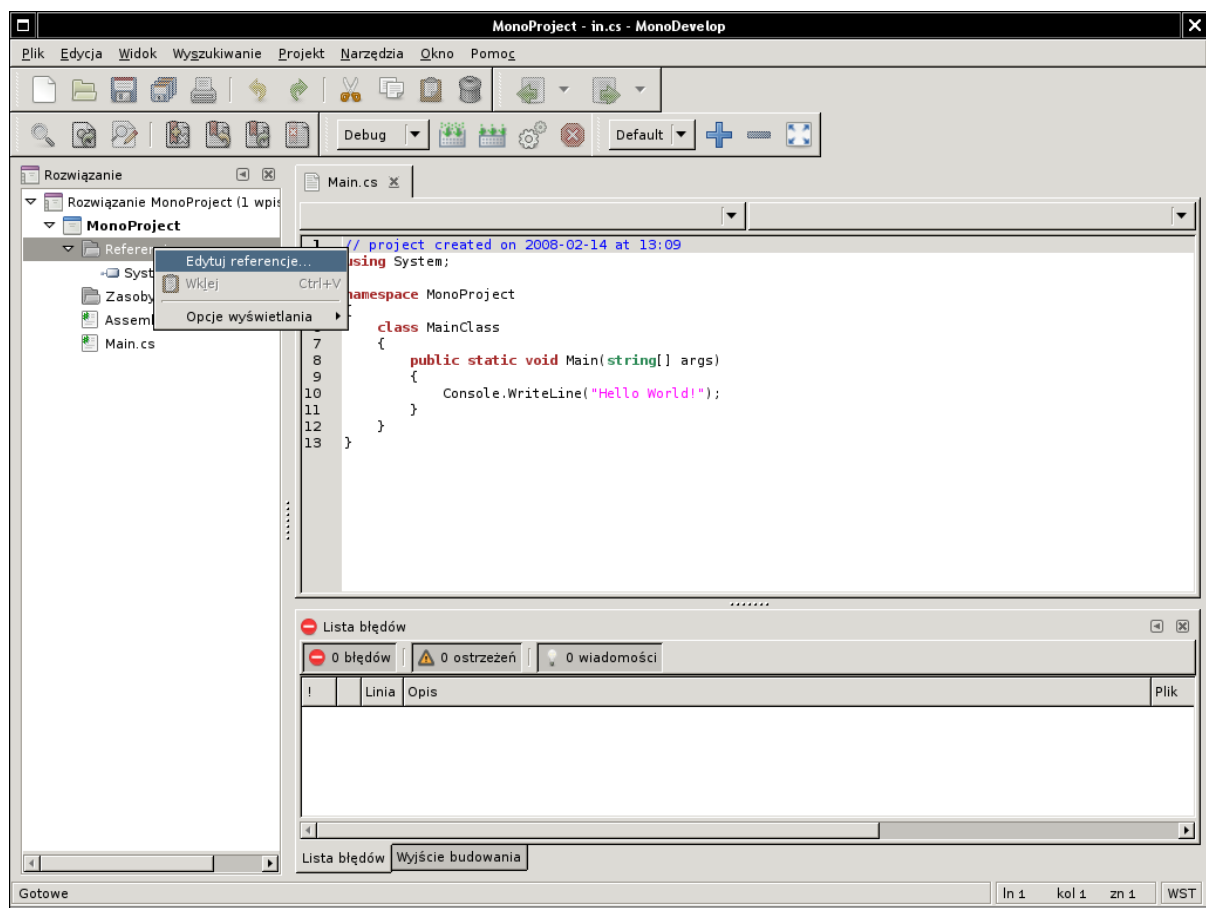
## 2b. Ustawienia IDE: MonoDevelop

1. Wybieramy opcję Plik->Nowy Projekt, następnie zaznaczamy język C#, wybieramy projekt konsolowy lub Gtk#. Wypełniamy nazwę projektu, klikamy „Do Przodu”, w następnym oknie klikamy OK.

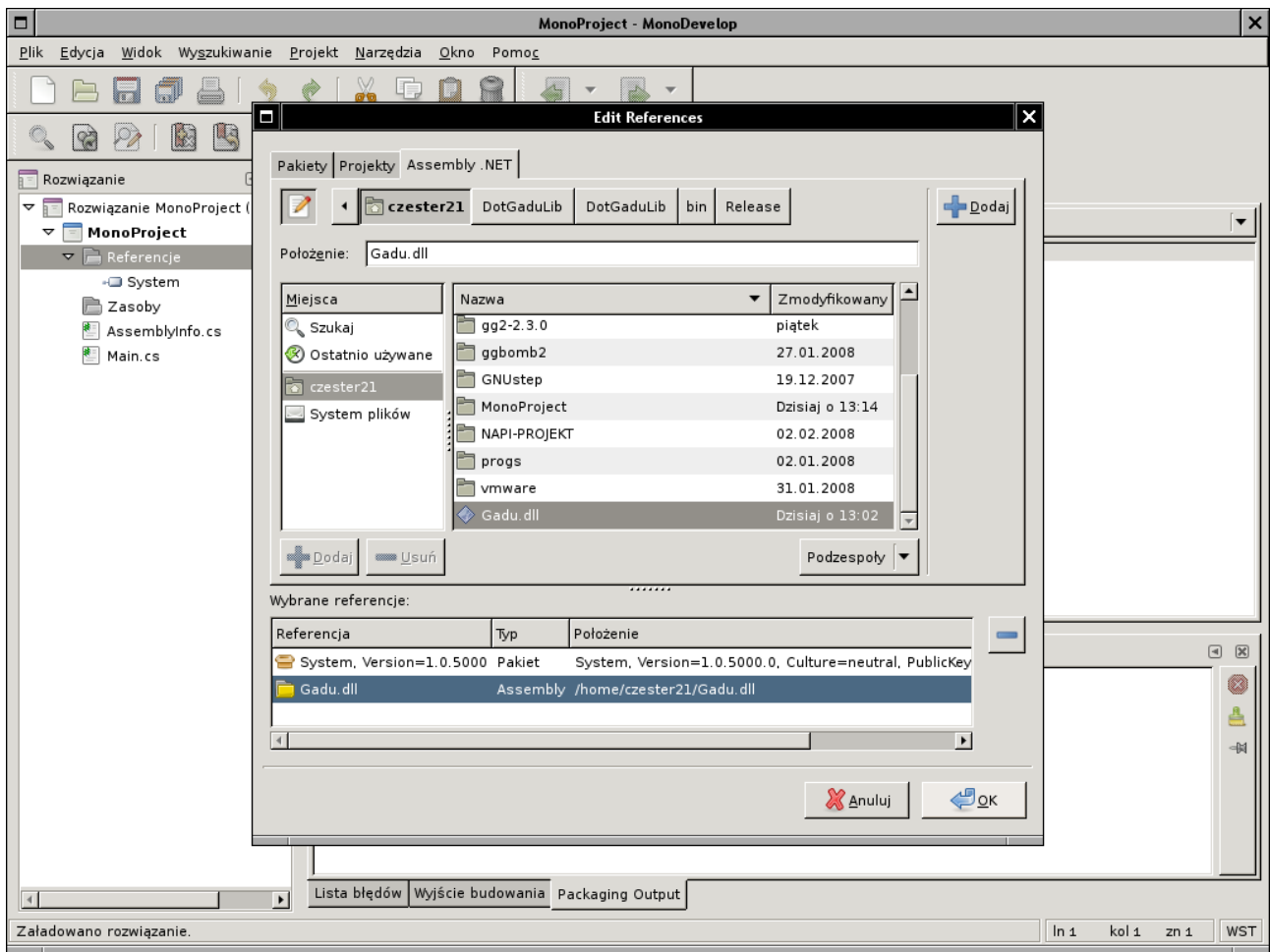


2. Wybieramy Widok->Rozwiązanie.

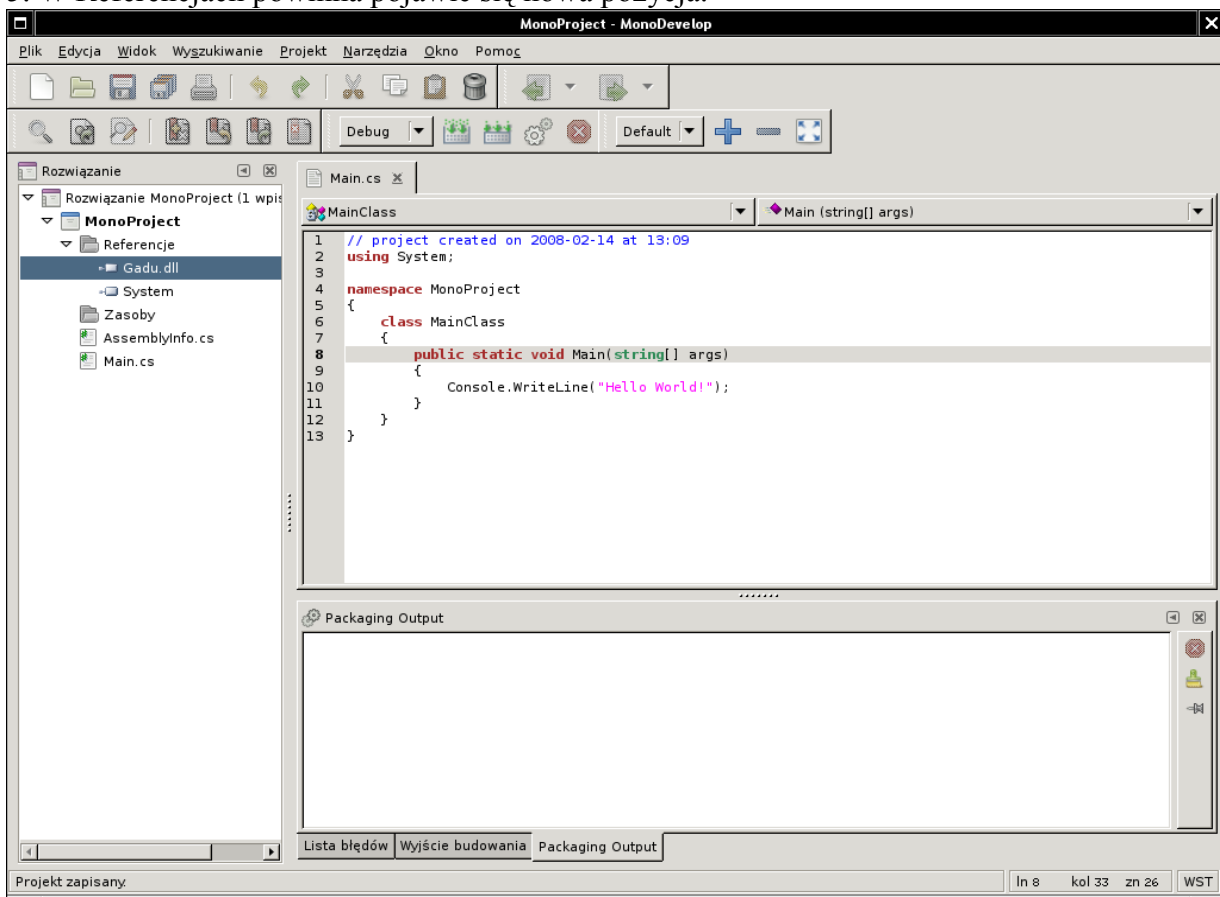
3. Klikamy prawym przyciskiem na Referencje, wybieramy „Edytuj Referencje”.



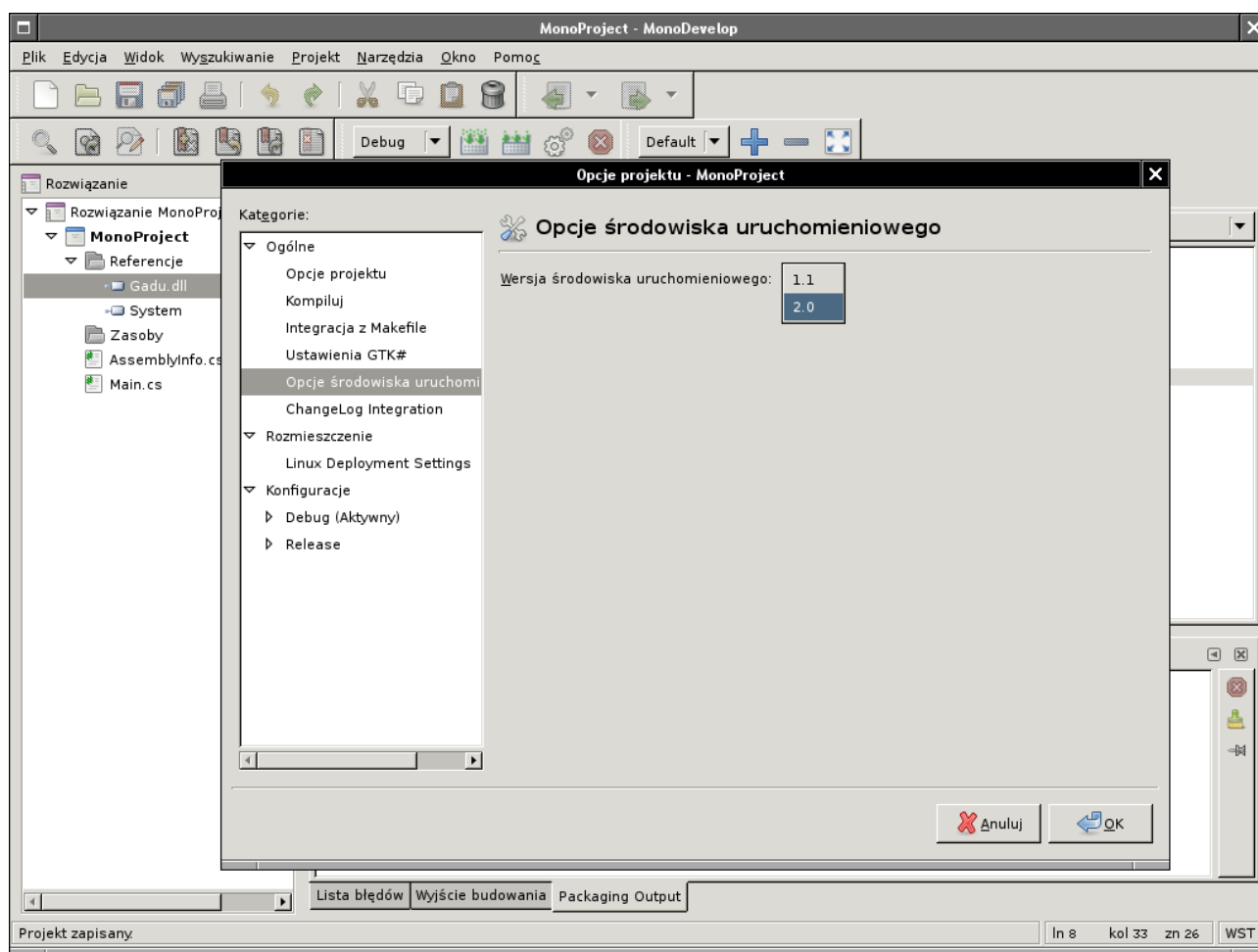
4. Przechodzimy do zakładki „Assembly .NET”, wybieramy naszą bibliotekę DLL i klikamy Dodaj. W dolnej części okna „Wybrane Referencje” powinna znajdować się nasza biblioteka DotGadu.



5. W Referencjach powinna pojawić się nowa pozycja.



6. Ponieważ część biblioteki DotGadu jest napisana w .NET 2.0 musimy zmienić środowisko uruchomieniowe na .NET 2.0, wybieramy Projekt->Opcje, w „Kategorie” wybieramy „Opcje środowiska uruchomieniowego” i zmieniamy „Wersja środowiska uruchomieniowego” na 2.0 i klikamy OK.



7. Projekt jest już ustawiony do pracy z biblioteką, proponuję przekompilować plik example1.cs dla sprawdzenia.

### 3. Łączenie z serwerem Gadu-Gadu i logowanie.

Jeżeli już dodaliśmy referencję do pliku DLL w naszym projekcie możemy przystąpić do pisania kodu. Pierwszą rzeczą, którą trzeba zrobić to dodanie przestrzeni nazw DotGadu. Wpisujemy więc:

```
using DotGadu;
```

Teraz już możemy używać wszystkich obiektów udostępnionych do obsługi Gadu-Gadu. Zanim połączymy się z serwerem trzeba pobrać jego adres ip oraz port z [appmsg.gadu-gadu.pl](http://appmsg.gadu-gadu.pl), możemy również ustawić adres ip oraz port serwera ręcznie. Do obu tych operacji posłuży klasa GaduServer. Pobieranie adresu automatycznie realizujemy w ten sposób:

```
GaduServer gaduServer = new GaduServer(179824);
```

GaduServer posiada dwa konstruktory, pierwszy przyjmuje jako parametr numer gg, na który zamierzamy się zalogować, ten konstruktor również automatycznie pobierze adres serwera gg. Drugi konstruktor przyjmuje jako parametry adres ip oraz port:

```
GaduServer gaduServer = new GaduServer("217.17.45.147", 8074);
```

Kiedy mamy już adres naszego serwera, możemy połączyć się z Gadu-Gadu. Użyjemy klasy Gadu oraz metody Connect(), do niej podamy referencję do GaduServer:

```
Gadu gadu=new Gadu();  
gadu.Connect(gaduServer);
```

W tym momencie musimy wiedzieć, że metoda Connect() utworzy klasy GaduSender, GaduReceiver, GaduPinger, a w każdej z nich wątek, dlatego bardzo ważne jest aby wywołać metodę Disconnect() podczas, kończenia działania programu.

```
gadu.Disconnect();
```

Mamy już nawiązane połączenie, możemy przejść do logowania się do serwera Gadu-Gadu. W klasie Gadu mamy funkcję Login(), która przyjmuje jako parametry numer gg, oraz nasze hasło:

```
gadu.Login(179824, "password");
```

Pamiętajmy, również o tym aby się wylogować:

```
gadu.Logout();
```

Teraz zajmiemy się odbieraniem informacji z samej biblioteki DotGadu, takich jak powiadomienie o wysłanym pakiecie, poprawnym lub niepoprawnym logowaniu. W klasie Gadu mamy trzy właściwości, zwracające referencje do obiektów, które posiadają ważne dla nas evenety. Są to:

- gadu.Sender
- gadu.Receiver
- gadu.Pinger

GaduSender - klasa zajmująca się wysyłaniem pakietów, GaduReceiver - klasa zajmująca się odbieraniem pakietów, GaduPinger klasa zajmująca się pingowaniem serwera Gadu-Gadu. Najpierw podłożymy delegację pod event informujący nas o tym, że pakiet został wysłany do serwera Gadu-Gadu. Tworzymy w tym celu funkcję informującą o wysłaniu pakietu:

```
public static void packet(IGaduPacket packet)  
{  
    Console.WriteLine("Packet sended...");  
}
```

Funkcja musi mieć parametr IGaduPacket, aby pasowała do delegacji. Teraz przypiszemy funkcję do eventu w GaduSender:

```
gadu.Sender.OnPacketSended+=new OnPacketSendedHandler(packet);
```



Za każdym razem kiedy GaduSender wyśle jakiś pakiet nasza funkcje packet() zostanie wywołana. Następnie stworzymy funkcje informujące o tym czy logowanie zakończyło się sukcesem czy porażką:

```
public static void loginok()
{
    Console.WriteLine("Logowanie OK");
}

public static void loginfailed()
{
    Console.WriteLine("Logowanie zakonczylo sie niepowodzeniem");
}

public static void loginneedemail()
{
    Console.WriteLine("Trzeba uzupełnic email na koncie gg");
}
```

Musimy jeszcze zadbać o to aby funkcje były wywoływane przez GaduReciever:

```
gadu.Reciever.OnLoginOK+=new OnLoginOKHandler(loginok);
gadu.Reciever.OnLoginFailed+=new OnLoginFailedHandler(loginfailed);
gadu.Reciever.OnLoginNeedEmail+=new OnLoginNeedEmailHandler(loginneedemail);
```

Proponuję jeszcze dodać przed wylogowaniem się z konta i rozłączeniem z Gadu-Gadu:

```
System.Threading.Thread.Sleep(5000);
```

Dzięki temu program poczeka zanim wyloguje się i zakończy połączenie z Gadu-Gadu. Musisz wiedzieć, że DotGadu działa całkowicie asynchronicznie, oznacza to, że wywołanie jakiejś metody, która np. wysyła wiadomość nie powoduje „przetrzymywania” programu aż wiadomość na pewno zostanie wysłana, pakiet z wiadomością zostanie dodany do GaduSender i zajmie się nią odpowiedzialny za to wątek. Dlatego bez tej liniki, która „poczeka” trochę przed wywołaniem gadu.Disconnect(), wszystkie wątki zostaną bezwzględnie zakończone, przez co biblioteka nie zdąży się załadować do Gadu-Gadu.

Pełny kod naszej aplikacji, dostępny również na SVN wygląda następująco:

```
// DotGadu - example1
// Dominik Cebula
// dominikcebula@gmail.com

using System;
using DotGadu;

namespace DotGaduTest
{
    class MainClass
    {
        public static void Main(string[] args)
        {
            GaduServer gaduServer = new GaduServer(179824 );
            Gadu gadu=new Gadu();

            gadu.Reciever.OnLoginOK+=new OnLoginOKHandler(loginok);
            gadu.Reciever.OnLoginFailed+=
                new OnLoginFailedHandler(loginfailed);
            gadu.Reciever.OnLoginNeedEmail+=
                new OnLoginNeedEmailHandler(loginneedemail);

            gadu.Sender.OnPacketSended+=new OnPacketSendedHandler(packet);

            gadu.Connect(gaduServer);

            gadu.Login(179824 , "password");
```

```

        System.Threading.Thread.Sleep(5000);

        gadu.Logout();
        gadu.Disconnect();
    }

    public static void packet(IGaduPacket packet)
    {
        Console.WriteLine("Packet sended...");
    }

    public static void loginok()
    {
        Console.WriteLine("Logowanie OK");
    }

    public static void loginfailed()
    {
        Console.WriteLine("Logowanie zakonczylo sie niepowodzeniem");
    }

    public static void loginneedemail()
    {
        Console.WriteLine("Trzeba uzupelnic email na koncie gg");
    }
}

```

#### 4. Wysyłanie i odbieranie wiadomości.

Wiadomości wysyłane są przy użyciu metody `sendMessage()` z klasy `Gadu`, a odbierane są przez dopisanie funkcji obsługującej odpowiedni event w `GaduReciever`. Jeżeli jesteśmy już podłączeni do Gadu-Gadu oraz jesteśmy zalogowani, wysyłamy do kogoś wiadomość w następujący sposób:

```
gadu.sendMessage(3837462, "Witam, wlasnie testuje DotGadu :-)");
```

Linika ta w przykładzie drugim została umieszczona w funkcji `loginok()` aby wysłać wiadomość tylko kiedy jesteśmy poprawnie zalogowani.

Odbieranie wiadomości będziemy realizować za pomocą funkcji `RecvMsg()` podpiętej pod odpowiedni event w `GaduReciever`. Do funkcji dodamy również kod, które spowoduje zakończenie działania naszej aplikacji w momencie kiedy, ktoś nam przysła wiadomość o treści „exit”:

```

public static void RecvMsg(GaduPacketRecieveMessage msg)
{
    Console.WriteLine("Wiadomosc od "+msg.Sender+": "+msg.Message);
    if (msg.Message=="exit\0")
        exit=true;
}

```

Musimy jeszcze podpiąć ją do odpowiedniego eventu:

```
gadu.Reciever.OnRecieveMessage+=new OnRecieveMessageHandler(RecvMsg);
```

Stworzymy również funkcję, która poinformuje nas o odebraniu pakietu potwierdzającego doręczenie wiadomości.

```

public static void MsgAck(GaduPacketMessageAck ack)
{
    Console.WriteLine("Odebralem pakiet mowiacy o statusie wiadmosci");
    if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_BLOCKED)
        Console.WriteLine("Wiadomosc zablokowana");
    else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_DELIVERED)
        Console.WriteLine("Wiadomosc dostarczono");
    else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_QUEUED)
        Console.WriteLine("Wiadomosc zakoljekowano");
    else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_MBOXFULL)
        Console.WriteLine("Odbiorca ma pelna skrzynke odbiorcza");
    else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_NOT_DELIVERED)

```

```
        Console.WriteLine("Wiadomosc nie dostarczona");  
    }  
}
```

Pozostaje podpiąć ją pod event:

```
gaduh.Receiver.OnReceiveMessageAck+=new OnReceiveMessageAckHandler(MsgAck);
```

W przykładzie wiadomość zaimplementowana jest również funkcja loginfailed(), która ustawia exit na true, tym samym kończy działanie programu.

Oto cały kod programu (dostępny również na SVN):

```
// DotGadu - example2  
// Dominik Cebula  
// dominikcebula@gmail.com  
  
using System;  
using DotGadu;  
  
namespace DotGaduTest  
{  
    class MainClass  
    {  
        public static bool exit=false;  
        public static Gaduh gaduh;  
  
        public static void Main(string[] args)  
        {  
            GaduhServer gaduhServer = new GaduhServer(179824 );  
            gaduh=new Gaduh();  
  
            gaduh.Receiver.OnLoginOK+=new OnLoginOKHandler(loginok);  
            gaduh.Receiver.OnLoginFailed+=  
                new OnLoginFailedHandler(loginfailed);  
            gaduh.Receiver.OnReceiveMessage+=  
                new OnReceiveMessageHandler(RecvMsg);  
            gaduh.Receiver.OnReceiveMessageAck+=  
                new OnReceiveMessageAckHandler(MsgAck);  
  
            gaduh.Sender.OnPacketSended+=new OnPacketSendedHandler(packet);  
  
            gaduh.Connect(gaduhServer);  
  
            gaduh.Login(179824 ,"password");  
  
            while (!exit)  
                System.Threading.Thread.Sleep(1000);  
  
            Console.WriteLine("Koncze dzialanie");  
  
            gaduh.Logout();  
            gaduh.Disconnect();  
        }  
  
        public static void packet(IGaduhPacket packet)  
        {  
            Console.WriteLine("Packet sended...");  
        }  
  
        public static void loginok()  
        {  
            Console.WriteLine("Logowanie OK :)");  
            gaduh.sendMessage(3837462,"Witam, wlasnie testuje  
                                DotGadu :-)");  
        }  
  
        public static void loginfailed()  
        {  
            Console.WriteLine("Blad logowania :(");  
            exit=true;  
        }  
    }  
}
```

```

    }

    public static void RecvMsg(GaduPacketRecieveMessage msg)
    {
        Console.WriteLine("Wiadomosc od "+msg.Sender+": "+msg.Message);
        if (msg.Message=="exit\0")
            exit=true;
    }

    public static void MsgAck(GaduPacketMessageAck ack)
    {
        Console.WriteLine("Odebralem pakiet mowiacy o statusie
                           wiadmosci");
        if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_BLOCKED)
            Console.WriteLine("Wiadomosc zablokowana");
        else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_DELIVERED)
            Console.WriteLine("Wiadomosc dostarczono");
        else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_QUEUED)
            Console.WriteLine("Wiadomosc zakoljekowano");
        else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_MBOXFULL)
            Console.WriteLine("Odbiorca ma pelna skrzynke
                               odbiorcza");
        else if (ack.Status==GaduPacketConstans.GG_ACK_NOT_DELIVERED)
            Console.WriteLine("Wiadomosc nie dostarczona");
    }
}
}

```

## 5. Zmiana statusu.

Zmiany statusu dokonujemy przez wywołanie funkcji `changeStatus()` z klasy `Gadu`. Funkcja przyjmuje dwa parametry, jest to statusid oraz opis, który ustawiamy na pusty string, jeżeli wybraliśmy status, który nie umożliwia ustawienie opisu. Poniżej znajdują się przykłady użycia funkcji `changeStatus()`:

```

gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_AVAIL,String.Empty);
gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_AVAIL_DESCR,"Dostepny z opisem");
gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_BUSY,String.Empty);
gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_BUSY_DESCR,"Zajety z opisem");
gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_INVISIBLE,String.Empty);
gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_INVISIBLE_DESCR,"Nieiwdzialny z
opisem");

```

W przykładzie trzecim, program łączy się z gg, jeżeli zaloguje się poprawnie co 5 sec. zmienia status:

```

// DotGadu - example3
// Dominik Cebula
// dominikcebula@gmail.com

```

```

using System;
using DotGadu;

```

```

namespace DotGaduTest
{

```

```

    class MainClass
    {

```

```

        public static bool exit=false;
        public static Gadu gadu;

```

```

        public static void Main(string[] args)
        {

```

```

            GaduServer gaduServer = new GaduServer(179824 );
            gadu=new Gadu();

```

```

            gadu.Reciever.OnLoginOK+=new OnLoginOKHandler(loginok);
            gadu.Reciever.OnLoginFailed+=
                new OnLoginFailedHandler(loginfailed);

```

```

        gadu.Sender.OnPacketSended+=new OnPacketSendedHandler(packet);

        gadu.Connect(gaduServer);

        gadu.Login(179824,"passwd");

        while (!exit)
            System.Threading.Thread.Sleep(1000);

        Console.WriteLine("Koncze dzialanie");

        gadu.Logout();
        gadu.Disconnect();
    }

    public static void packet(IGaduPacket packet)
    {
        Console.WriteLine("Packet sended...");
    }

    public static void loginok()
    {
        Console.WriteLine("Logowanie OK :)");

        gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_AVAIL,String.Empty);    //
dostepny
        System.Threading.Thread.Sleep(5000);

        gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_AVAIL_DESCR,"Dostepny z
opisem");    // dostepny z opisem
        System.Threading.Thread.Sleep(5000);

        gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_BUSY,String.Empty);    //
zajety
        System.Threading.Thread.Sleep(5000);

        gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_BUSY_DESCR,"Zajety z
opisem");    // zajety z opisem
        System.Threading.Thread.Sleep(5000);

        gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_INVISIBLE,String.Empty);
        // niewidzialny
        System.Threading.Thread.Sleep(5000);

        gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_INVISIBLE_DESCR,"Nieiwdzialny z
opisem");    // niewidzialny z opisem
        System.Threading.Thread.Sleep(5000);
        exit=true;
    }

    public static void loginfailed()
    {
        Console.WriteLine("Blad logowania :(");
        exit=true;
    }
}

```

## 6. Pobieranie tokenu.

Wszystkie operacje dotyczące usług HTTP realizowane są za pomocą klasy GaduHttp. Do wszystkich zmian na naszym koncie potrzebny jest token, a więc przed każdą operacją musimy go pobrać, pokazać użytkownikowi, następnie użytkownik powinien podać odczytany ciąg znaków z tokenu. Pobieranie tokenu realizujemy za pomocą metody getToken() z klasy GaduHttp. Metoda ta przyjmuje dwa parametry, są to referencje wyjściowe, pierwsza wpisuje id tokena, druga obraz tokenu.

Najpierw musimy utworzyć sobie dwie zmienne:

```
String tokenId;  
Image token;
```

Referencje te podamy do metody getToken() w następujący sposób:

```
gaduHttp.getToken(out tokenId, out token);
```

Po wykonaniu w zmiennej tokenId powinniśmy mieć id tokenu, w zmiennej token obraz reprezentujący token.

Pełny kod przykładu:

```
// DotGadu - example4  
// Dominik Cebula  
// dominikcebula@gmail.com  
  
using System;  
using System.Drawing;  
using DotGadu;  
  
namespace DotGaduTest  
{  
    class MainClass  
    {  
        public static void Main(string[] args)  
        {  
            GaduHttp gaduHttp=new GaduHttp();  
            String tokenId;  
            Image token;  
            gaduHttp.getToken(out tokenId, out token);  
            Console.WriteLine("Tokenid: "+tokenId);  
            token.Save("token.gif");  
        }  
    }  
}
```

## 7. Rejestrowanie konta.

W celu zarejestrowania konta należy użyć funkcji registerAccount() z klasy GaduHttp. Funkcja jako parametry przyjmuje kolejno: hasło, e-mail, id pobranego tokenu, wartość pobranego tokenu. Jeżeli rejestracja się powiedzie zostanie zwrócony numer gadu-gadu naszego nowego konta.

```
uin=gaduHttp.registerAccount("passwd", "mail@mail.com", tokenId, tokenval);
```

W przypadku niepowodzenia zostanie zwrócony wyjątek GaduRegisterException.

Pełny kod:

```
// DotGadu - example5  
// Dominik Cebula  
// dominikcebula@gmail.com  
  
using System;  
using System.Drawing;  
using DotGadu;
```

```

namespace DotGaduTest
{
    class MainClass
    {
        public static void Main(string[] args)
        {
            GaduHttp gaduHttp=new GaduHttp();
            String tokenid;
            Image token;
            gaduHttp.getToken(out tokenid, out token);
            token.Save("token.gif");

            try {
                String tokenval;
                int uin;
                Console.WriteLine("Odczytana wartosc z tokenu:");
                tokenval=Console.ReadLine();

                uin=gaduHttp.registerAccount("passwd", "mail@mail.com", tokenid, tokenval);
                Console.WriteLine("Konto zarejestrowane poprawnie, twoj numer to: "+uin);
            }
            catch (GaduRegisterException e)
            {
                Console.WriteLine("Blad rejestrowania konta: "+e.Message);
            }
        }
    }
}

```

## 8. Usuwanie konta.

Realizowane przez deleteAccount() z GaduHttp. Musimy podać numer konta do usunięcia, hasło, id tokenu oraz wartość tokenu. W przypadku niepowodzenia zostanie zwrócony GaduDeleteException.

```

// DotGadu - example6
// Dominik Cebula
// dominikcebula@gmail.com

using System;
using System.Drawing;
using DotGadu;

namespace DotGaduTest
{
    class MainClass
    {
        public static void Main(string[] args)
        {
            GaduHttp gaduHttp=new GaduHttp();
            String tokenid;
            Image token;
            gaduHttp.getToken(out tokenid, out token);
            token.Save("token.gif");

            try {
                String tokenval;
                int uin;
                String passwd;
                Console.WriteLine("Odczytana wartosc z tokenu:");
                tokenval=Console.ReadLine();
                Console.WriteLine("Numer gg do usuniecia:");
                uin=Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine("Haslo:");
                passwd=Console.ReadLine();
                gaduHttp.deleteAccount(uin, passwd, tokenid, tokenval);
                Console.WriteLine("Konto usuniete poprawnie");
            }
            catch (GaduDeleteException e)
            {
            }
        }
    }
}

```

```

        Console.WriteLine("Bład usuwania konta: "+e.Message);
    }
}
}

```

## 9. Zmiana hasła.

Zmianę hasła realizujemy poprzez metodę `changePassword()`, jako parametry przyjmuje: numer gg, e-mail, stare hasło, nowe hasło, id tokenu, wartość tokenu.

```

// DotGadu - example7
// Dominik Cebula
// dominikcebula@gmail.com

using System;
using System.Drawing;
using DotGadu;

namespace DotGaduTest
{
    class MainClass
    {
        public static void Main(string[] args)
        {
            GaduHttp gaduHttp=new GaduHttp();
            String tokenid;
            Image token;
            gaduHttp.getToken(out tokenid, out token);
            token.Save("token.gif");

            try {
                String tokenval;
                int uin;
                String email,OldPass,NewPass;

                Console.WriteLine("Odczytana wartosc z tokenu:");
                tokenval=Console.ReadLine();

                Console.WriteLine("Numer gg:");
                uin=Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine("E-Mail:");
                email=Console.ReadLine();
                Console.WriteLine("Stare haslo:");
                OldPass=Console.ReadLine();
                Console.WriteLine("Nowe haslo:");
                NewPass=Console.ReadLine();

                gaduHttp.changePassword(uin,email,OldPass,NewPass,tokenid,tokenval);
                Console.WriteLine("Haslo zmienione poprawnie");
            }
            catch (GaduChangePasswordException e)
            {
                Console.WriteLine("Bład zmiany hasla "+e.Message);
            }
        }
    }
}

```

## 10. Przypomnienie hasła na e-mail.

Wywołujemy funkcję `remindPassword()` podając: numer gg, id tokenu, wartość tokenu.

```

// DotGadu - example8
// Dominik Cebula
// dominikcebula@gmail.com

```



```

using System;
using System.Drawing;
using DotGadu;

namespace DotGaduTest
{
    class MainClass
    {
        public static void Main(string[] args)
        {
            GaduHttp gaduHttp=new GaduHttp();
            String tokenid;
            Image token;
            gaduHttp.getToken(out tokenid, out token);
            token.Save("token.gif");

            try {
                String tokenval;
                int uin;

                Console.WriteLine("Odczytana wartosc z tokenu:");
                tokenval=Console.ReadLine();

                Console.WriteLine("Numer gg:");
                uin=Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

                gaduHttp.remindPassword(uin,tokenid,tokenval);
                Console.WriteLine("Haslo wyslane poprawnie");
            }
            catch (GaduRemindException e)
            {
                Console.WriteLine("Blad wysylania hasla "+e.Message);
            }
        }
    }
}

```

## 11. Obsługa eventu OnGaduCriticalError.

Event OnGaduCriticalError jest kluczowy jeśli chcemy stworzyć stabilną aplikację opartą o DotGadu. Jest to statyczny Event znajdujący się w klasie Gadu, który zostaje wywołany przez GaduSender lub GaduReceiver w przypadku jakiegokolwiek błędu, np. związanego z samym gniazdem. W kodzie obsługującym event powinniśmy podać schemat działania na wypadek błędu, np. procedurę rozłączenia się i ponownego połączenia oraz logowania, pamiętamy przy tym o obsłudze wyjątków. Za przykład niech posłuży prosty bot napisany w DotGadu:

```

// DotGadu - example9
// Dominik Cebula
// dominikcebula@gmail.com

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;
using DotGadu;

namespace BotGadu
{
    class Program
    {
        private static Gadu gadu;
        private static DateTime start;

        private static void Connect()
        {
            try
            {
                Console.WriteLine("Connecting...");
                GaduServer gaduServer = new GaduServer(179824);
                gadu = new Gadu();
            }
            catch { }
        }
    }
}

```

```

        gadu.Reciever.OnLoginOK += new
            OnLoginOKHandler(Reciever_OnLoginOK);
        gadu.Reciever.OnLoginFailed += new
            OnLoginFailedHandler(Reciever_OnLoginFailed);
        gadu.Reciever.OnRecieveMessage += new
            OnRecieveMessageHandler(Reciever_OnRecieveMessage);
        gadu.Sender.OnPacketSended += new
            OnPacketSendedHandler(Sender_OnPacketSended);

        gadu.Connect(gaduServer);
        gadu.Login(179824, "secretpass");
        gadu.changeStatus(GaduPacketConstans.GG_STATUS_AVAIL_DESCR,
            "http://dotgadu.sf.net");
    }
    catch (Exception e)
    {
        Console.WriteLine("E: " + e.StackTrace);
        Console.WriteLine("E: " + e.Message);
        ReConnect();
    }
}

static void Sender_OnPacketSended(IGaduPacket packet)
{
    Console.WriteLine("packet...");
}

static void Reciever_OnRecieveMessage(GaduPacketRecieveMessage msg)
{
    String msgs;
    DateTime minus;
    Console.WriteLine(msg.Sender + ":" + msg.Message);
    minus = new DateTime(DateTime.Now.ToBinary() - start.ToBinary());
    msgs = "Witam\nJestem botem napisanym w\nDotGadu -
            http://dotgadu.sf.net\n";
    msgs += "Dzialam juz " + (minus.DayOfYear - 1) + " dni " +
        minus.Hour + " godzin " + minus.Minute + " minut " + minus.Second + " sec";
    gadu.sendMessage(msg.Sender, msgs);
}

static void Reciever_OnLoginFailed()
{
    Console.WriteLine("Login Failed");
    ReConnect();
}

static void Reciever_OnLoginOK()
{
    Console.WriteLine("Login OK");
}

private static void Disconnect()
{
    Console.WriteLine("Disconnecting...");
    try
    {
        gadu.Logout();
    }
    catch (Exception e)
    {
        Console.WriteLine("E: " + e.Message);
        Console.WriteLine("E: " + e.StackTrace);
    }
    finally
    {
        gadu.Disconnect();
        gadu = null;
    }
}

```

```

private static void ReConnect()
{
    System.Threading.Thread.Sleep(2000);
    Console.WriteLine("ReConnecting...");
    Disconnect();
    System.Threading.Thread.Sleep(8000);
    Connect();
}

static void Main(string[] args)
{
    start = DateTime.Now;
    Gadu.OnGaduCriticalError += new
        OnGaduCriticalErrorHandler(Gadu_OnGaduCriticalError);
    Connect();

    String cmd;
    while (true)
    {
        cmd = Console.ReadLine();
        if (cmd == "reconnect")
            ReConnect();
        else if (cmd == "exit")
            break;
    }

    gadu.Logout();
    gadu.Disconnect();
}

static void Gadu_OnGaduCriticalError()
{
    Console.WriteLine("Critical error!");
    ReConnect();
}
}

```

## 12. Autor.

Dominik Cebula  
 gg: 3837462  
 email: [dominikcebula@gmail.com](mailto:dominikcebula@gmail.com)