

Bir önceki aksiyon butonuna göre farklı davranışlar nasıl kontrol edilir?

Birbirini takip eden adımlarda bir önceki adımdan gelen aksiyon butonunun değerini yakalayıp farklı işlemler veya görevler çalıştırılabilir.

Aşağıda bulunan kod örneğine `GetProperty` kullanılarak bir önceki `WorkItem` da bulunan `Type="Previous"` özelliği sayesinde `SelectedAction` değerine ulaşılabılır. Sonrasında ulaşılan aksiyon butonunun değerini `Value` kullanılarak Park olup olmadığı kontrol edilir. `Equals` karşılaştırması ile karşılaştırma yapılarak performdaki çalıştırılması istenen değerler çalıştırılır. Bu örnek için adımların açıklamasına bana [PARK] değeri yazılması sağlanmıştır.

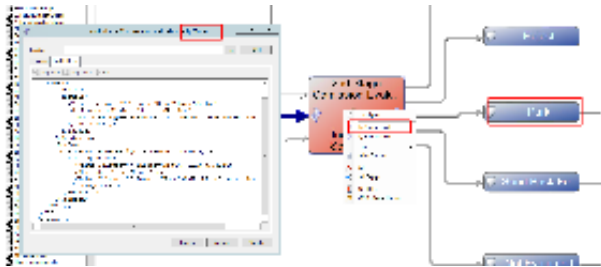
Örnek Sentaks

```
<If>
  <Then>
    <Condition>
      <Equals>
        <Value Culture="" Target="None">Park</Value>
        <GetProperty Member="SelectedAction">
          <WorkItem Type="Previous" IncludeChildren="False" Instance="" />
        </GetProperty>
      </Equals>
    </Condition>
    <Perform>
      <SetVariable Name="$(WorkItemInstructions)">
        <StringConcat>
          <Value Culture="" Target="None">[PARK]</Value>
          <Character Type="Space" />
          <Value Culture="" Target="None">$(WorkItemInstructions)</Value>
        </StringConcat>
      </SetVariable>
    </Perform>
  </Then>
</If>
```

AksiyonButonuSecimi değeri bir önceki `WorkItem` a ait seçim butonunun değerini tutar. Bu değeri aldıktan sonra adımların güncelleme veya rapor tarafında seçilmiş butona göre aksiyon işlemleri yapılabilir.

```
<SetVariable Name="$(AksiyonButonuSecimi)">
  <GetProperty Member="SelectedAction">
    <WorkItem Type="Previous" IncludeChildren="False" Instance="" />
  </GetProperty>
</SetVariable>
```

Ekran görüntüsü aşağıdaki gibidir.



Adımlarda bulunan adımların sonrasında çalıştırılacak işlemler içinde seçilen aksiyon butonunun değerini `$(SelectedAction)` ile ulaşabilirsiniz.

Baknz

Value

Equals

GetProperty

WorkItem

SetVariable

adm açıklama alan (WorkItemInstructions) alann nasıl özelleştirilir?