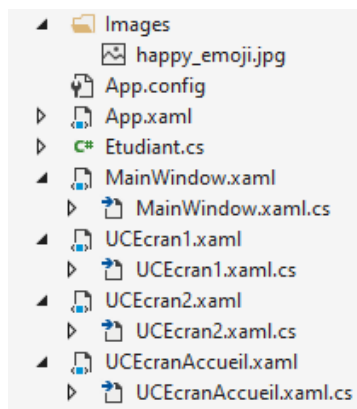


# Laboratoire

## UserControl, DataBinding et DataTemplate

En plus de la description ci-dessous, on vous fournit le fichier exécutable « .exe » d'une application Windows écrite en C# et WPF et dont on a perdu le code source. On vous demande de réécrire l'application avec une présentation des interfaces utilisateur similaire à celles dans le fichier exécutable fournit.

Voici l'arborescence et les noms des fichiers à utiliser dans votre projet :



- Reprenez la classe « Etudiant » utilisée dans le cours.
- L'unique fenêtre de ce projet est celle de « MainWindow ». Elle s'affiche au démarrage de l'application. Elle utilise le panel « Grid » qui est divisé en deux lignes et une colonne.
  - La première ligne contient trois boutons (Écran1, Écran2, et Fermer).
  - La deuxième ligne est remplie (dans le constructeur de « MainWindow ») avec le contenu du UserControl « UCEcranAccueil » (l'image de l'emoji et le message de bienvenue).
  - Le clic sur l'un des boutons « Écran1 » ou « Écran2 » permet de remplacer l'ancien contenu de la deuxième ligne de « MainWindow » par celui du UserControl « UCEcran1 » ou le UserControl « UCEcran2 » respectivement.
- Le UserControl « UCEcran1 » contient :
  - Le label « Écran 1 ».
  - Un textBlock contenant un stackPanel (d'orientation horizontale) qui lui aussi contient des textBlock avec les titres Matricule, Nom, Prenom, Email.

- Une ListBox nommée « lbEtudiant » et dont sa source de données est la collection observable contenant les informations des étudiants.

Pour remplir la ListBox avec les données des étudiants, utilisez le sous-contrôle « ListBox.ItemTemplate » qui lui-même contiendrait un « DataTemplate ».

Pour le contenu de chaque ligne du ListBox, définissez un StackPanel (d'orientation horizontale) et contenant les 4 TextBlock avec les bindings nécessaires pour les propriétés de la classe Etudiant (Matricule, Nom, Prenom et Email).

- En cliquant sur le bouton « Fermer » :

- Si c'est « UCEcran1 » ou « UCEcran2 » qui est affiché alors le remplacer par « UCAccueil ».
- Si non, vérifiez avec un « messageBox » si l'utilisateur veut bien sortir de l'application.