# Scherm Accuracy

Vooraf

Je kiest zelf welke schermen je met Java doet en welke met Xsl. 2 Mogelijkheden:

* 2 schermen Java en 1 Xsl.
* 2 schermen Xsl en 1 Java.

Je kan nu al beginnen aan de schermen. In de 4de periode worden ze geïntegreerd in het Visual Studio project.

Onderaan dit document vind je 2 voorbeelden van het scherm.

Structuur

Voor deze pagina werk je best met een Grid van 3 kolommen. Surf eens rond het gebruik van het sterretje \* bij het opgeven van de width van een kolom, dat overeenkomt met een percentage. Geef dan als width voor de eerste en laatste kolom 20% op en voor de middenste 60%. In de middenste kolom zet je een Canvas. Op die manier is het Canvas altijd gecentreerd op het scherm.

Voor elk scherm wordt er een source xml file gegeven. Het is de bedoeling dat je alle gegevens uit deze file haalt en gebruikt om het scherm op te bouwen. Er zit ook een 2de source xml bij, met dezelfde structuur maar andere waarden. Je programma moet voor beide files werken.

Dit scherm geeft een overzicht van het uitvoeren van een psychologische test. De proefpersoon moet sommen uitvoeren, zo snel mogelijk. De sommen worden aangeboden in 3 reeksen (1-20, 21-40 en 41-60). Per reeks zijn er dus 20 antwoorden. Er zijn 3 soorten antwoorden : *correct*, *incorrect* of *no response*.

Het assenstelsel waarop je de resultaten moet plotten is omgedraaid. Het begint bij 0 en loopt tot 20.

Kleuren

* De background van de Grid is een gradient brush die loopt van #FF3B596E naar #FF93C5E8.
* De background van het Canvas is een gradient brush die loopt van #FF93C5E8 naar # FF93C5E8.
* De kleur van de letters is *Ivory*.
* De kleur van het assenstelsel is *Red*.
* Correct =#FF0093DD.
* Incorrect = #FF29166F.
* No Response =#FF830F0F.



