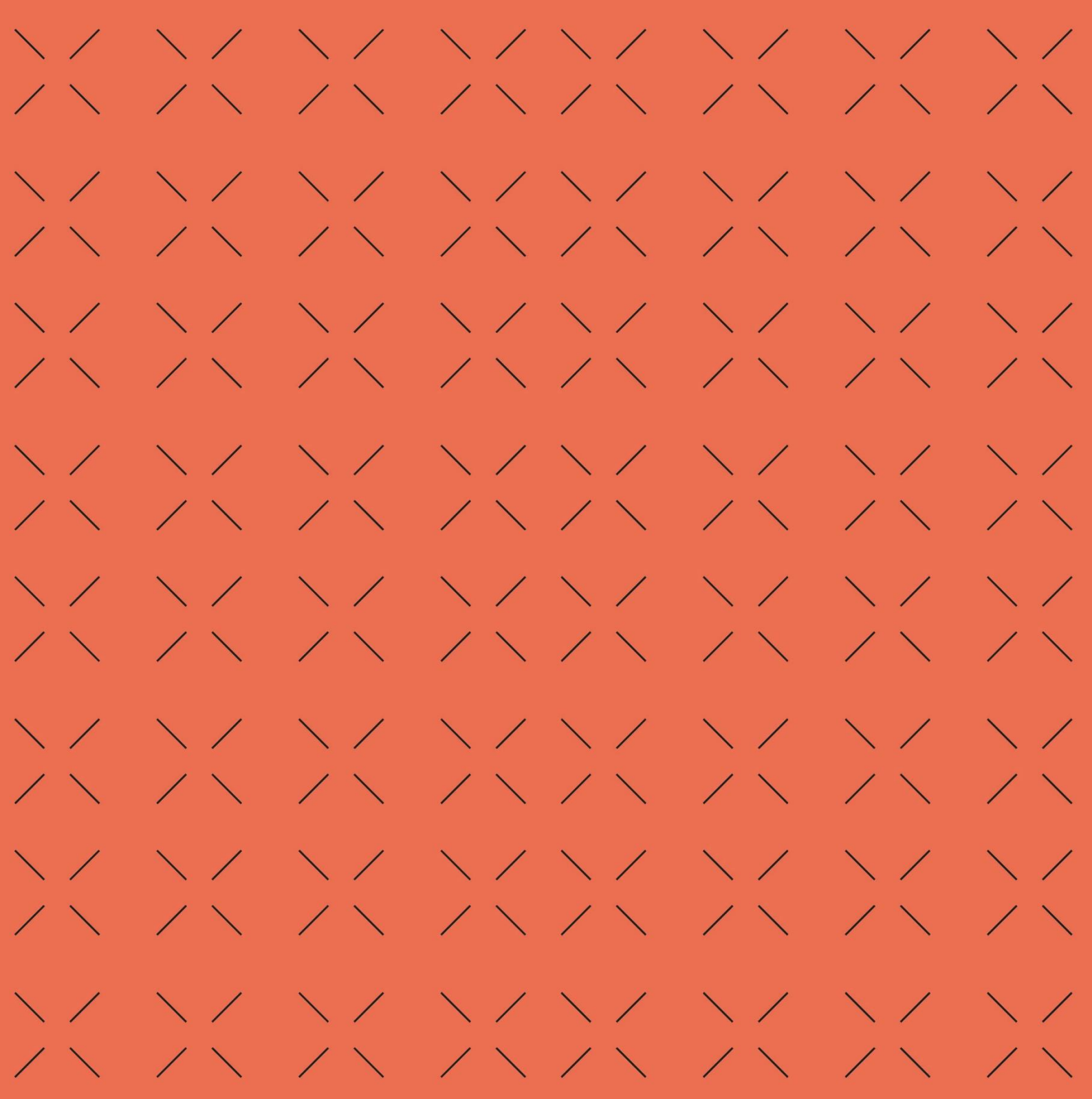


DESARROLLO DE INTERFACES

EXAMEN 1ª EVALUACIÓN – TURNO DE TARDE

22 DE NOVIEMBRE DE 2023

Departamento de Informática
Francisco Lifante Rivera



Examen 1ª Evaluación – turno de tarde

Entrega del examen

El examen debe entregarse una vez finalizado, en Aules en la tarea abierta para este examen. Tenéis que entregar un zip con el código que habéis realizado de forma que incluya los directorios que hayáis creado en el proyecto y la solución (.sln). El examen debe entregarse en el tiempo establecido, es decir, hasta las 17:59 del día de hoy.

Consideraciones generales

Tened en cuenta que se valorará la limpieza y el orden del código. Este debe ser fácilmente legible, así que utilizad *indentación* para estructurar el código. Se descontará hasta 1'5 puntos en caso de que no esté ordenado.

Ejercicio 1 (0'5 puntos)

El nombre de la solución (fichero .sln) del examen debe llamarse NombreApellido1Apellido2.sln.

La ventana principal de vuestra aplicación al iniciarse debe mostrarse centrada en la pantalla y debe mostrarse en todo momento en primer plano. El nombre de la ventana principal debe ser “Examen: Nombre Apellido1 Apellido2”.

Ejercicio 2 (4 puntos)

Tenéis que crear la interfaz que veis a continuación, teniendo en cuenta que los estilos de las etiquetas y botones se aplicarán en el último ejercicio, no antes:

Examen: Francisco Lifante Rivera

Pulsa con botón secundario para abrir menú contextual

Datos del usuario/a

Nombre:

Fecha nacimiento:

Apellidos:

Foto usuario/a:

Rango de edad:

☐ 20 a 29 años ☐ 30 a 39 años ☐ 40 a 49 años

Créditos superados: procesando...

Ilustración 1. Interfaz a crear

Fijaos que está en modo de diseño, para que veáis la estructura para hacer el ejercicio. Al ejecutar la aplicación no se ven estas líneas.

Indicaciones

- 1) En primer lugar, tenéis que crear un **contenedor** que os permita separar la pantalla en 4 filas, como podéis ver en la imagen anterior. **(0'75 puntos)**
- 2) Para crear el **menú contextual**, leed el **ejercicio 3**.
- 3) En la **segunda fila**, debéis crear un nuevo **contenedor** y dividirlo en una rejilla de **4x4**, ocupando la primera fila completa "Datos del usuario/a". La imagen, que la tenéis subida a Aules, fijaros que ocupa dos filas. Para situar la imagen cread un **directorio** llamado **img**. Mirad la siguiente imagen para guiaros: **(1'5 puntos)**

The image shows a 4x4 grid layout. The first row is a header with the text "Datos del usuario/a". The second row contains a label "Nombre:" followed by a text input field, a label "Fecha nacimiento:" followed by a date picker showing "15", and a label "Seleccione una fecha". The third row contains a label "Apellidos:" followed by a text input field, a label "Foto usuario/a:", and a large image of a character with long white hair and a sword. The fourth row is empty.

Ilustración 2. Ejemplo de contenedor

- 4) La **tercera fila** del contenedor hay que volver a dividirla en un **contenedor** de **2x2** y crear los botones que veis en la ilustración 1. Deben ser excluyentes entre sí. **(0'5 puntos)**

También tenéis que hacer la barra de progreso que veis en la siguiente imagen, en color *MediumSpringGreen*. Tenéis que crear la etiqueta tal como la veis y la barra es indeterminada, es decir, se mueve de izquierda a derecha. Fijaos en esta imagen para guiaros: **(0'5 puntos)**

The image shows a form with a label "Rango de edad:" followed by three radio buttons: "20 a 29 años", "30 a 39 años", and "40 a 49 años". To the right, there is a label "Créditos superados: procesando..." above a progress bar. The progress bar is partially filled with a bright green color.

Ilustración 3. Contenedor con controles

- 5) La **cuarta fila** del contenedor contendrá un contenedor que permita situar controles en orientación vertical y dentro de este contenedor, situaréis los tres botones, con una separación entre ellos. Los estilos de estos botones se aplican en el ejercicio 6. **(0'75 puntos)**

Ejercicio 3 (1 punto)

Crea un menú contextual en la **parte superior izquierda** que contenga los siguientes elementos:

Visualmente debe quedar como las siguientes capturas de pantalla:

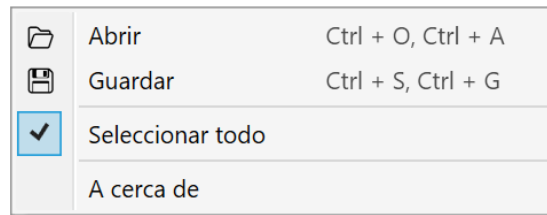


Ilustración 4. Mockup menú contextual

Se pide:

- Realizar el menú con los elementos como los veis en el *mockup* anterior, incluyendo el separador entre Guardar y Seleccionar todo y entre este y Salir **(0'2 puntos)**.
- Mensajes de acceso directo como los veis en los *mockups* (no es necesario implementar su funcionalidad) **(0'2 puntos)**.
- Cread los iconos para Abrir y Guardar como veis. El código para los iconos es: `📂` y `💾` respectivamente **(0'2 puntos)**.
- El botón Seleccionar todo debe ser *clickable* y estar por defecto marcado. Además, el botón "A cerca de" también debe ser *clickable* **(0'2 puntos)**.
- Al pulsar sobre el botón "A cerca de" debe abrirse una ventana de diálogo en el que ponga "Esta aplicación ha sido desarrollada por Nombre Apellidos". Además, debe ponerse título a la ventana emergente "Acerca de" **(0'2 puntos)**.

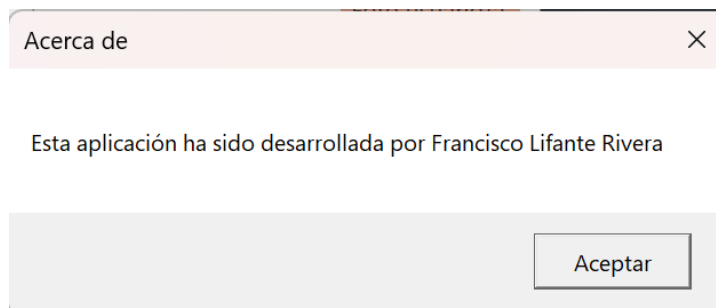


Ilustración 5. Ejemplo ventana emergente

Ejercicio 4 (2 puntos)

Dentro de vuestra solución del examen (fichero .sln), crea un nuevo proyecto con el nombre “controlesC” para realizar este ejercicio.

Tienes que crear en el fichero *Xaml* un contenedor de tipo *uniformGrid* en el que declares 3 filas y 6 columnas y mediante código, crear controles de tipo *Button* para llenar este contenedor utilizando bucles. Es decir, se crearán 18 botones.

El contenido de los *Button* debe ser los números pares. La condición es que el bucle empiece en $i=1$ y se incremente con $i++$ (una sola cifra en cada iteración). Por lo tanto, tienes que escribir instrucciones dentro de tu bucle para conseguir que se impriman los números pares, no vale forzarlo con incrementos de $i+2$. El bucle debe parar en el último número par, para que se complete el *uniformGrid* y no haga más iteraciones innecesarias. Además, se debe centrar la posición de cada *Button* al centro, tanto horizontal como verticalmente.

Ejercicio 5 (1 punto)

En el proyecto del ejercicio 4, hazed un evento de *click* con el **botón derecho** para que al pulsar sobre cada uno de los *Button* cambie el color de fondo a *BlueViolet*.

Ejercicio 6 (1'5 puntos)

En el proyecto del ejercicio 4, “controles”, aplicad estilos de forma **local** al *uniformGrid* para que todos los **botones** de dicho contenedor tengan un **fondo** de color *DarkGoldenrod* y la **letra** de color *White*. **(0'5 puntos)**.

En el proyecto del ejercicio 2, aplicad estilos para que los controles de tipo *Label* de vuestra **ventana** tenga un **fondo** de color *DarkSalmon*. **(0'5 puntos)**.

En el proyecto del ejercicio 2, aplicad estilos de manera **local** al *StackPanel* que contiene los controles de tipo *Button* para que tengan un **fondo** de color *BlanchedAlmond* y la **letra** de color *Navy*. **(0'5 puntos)**.