

AspIT Fish Mouth



Formål

Formålet med opgaven er, at du får forståelse for hvordan man udnytter de grundlæggende programmeringsstrukturer, som du har lært på dette S1 forløb, i større sammenhænge. Processen med at udvikle denne applikation bliver baseret på denne opgavebeskrivelse, samt fælles verbal instruktion, som skal omsættes til kode.

Mål

Målet med opgaven er, at du får udviklet en fuldt funktionsduelig applikation til kryptering og dekryptering. Du skal lære omkring strukturering af kode og om hvordan man omsætter pseudokode til fungerende kode.

AspIT Fish Mouth

Du skal følge denne vejledning, til oprettelse af grundstrukturen og brugergrænsefladen til dette projekt.

Projekt struktur

Du skal oprette en *Blank Solution* som skal navngives *AspITFishMouth*.

I denne *solution* skal du tilføje følgende 4 projekter:

- GUI – WPF App (.NET Framework)
- BIZ – Class Library (.NET Framework)
- IO - Class Library (.NET Framework)
- Repository - Class Library (.NET Framework)

I hver af disse projekter opretter du de *class* filer som fremgår her:

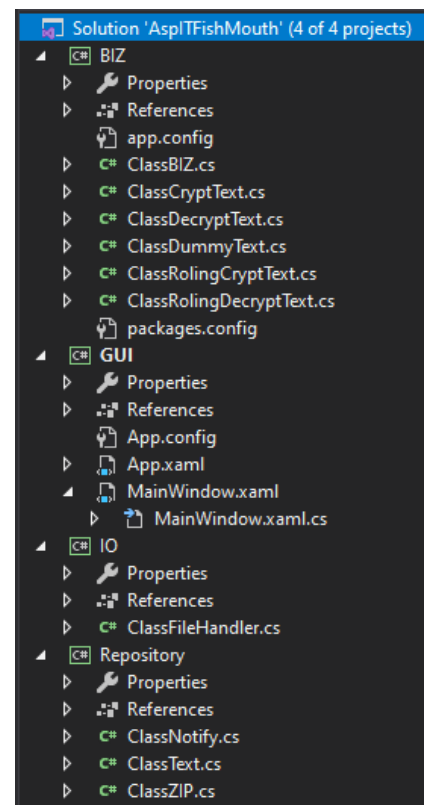
I alle *class* filer skal gøres public.

I alle *class* filer skal der oprettes en *Constructor*.

Du må gerne implementere *class* filer fra tidligere projekter (f.eks. *ClassNotify.cs* og *ClassFileHandler.cs*).

Der skal oprettes referencer mellem følgende projekter:

- GUI
 - BIZ
- BIZ
 - IO
 - Repository
- IO
 - Repository



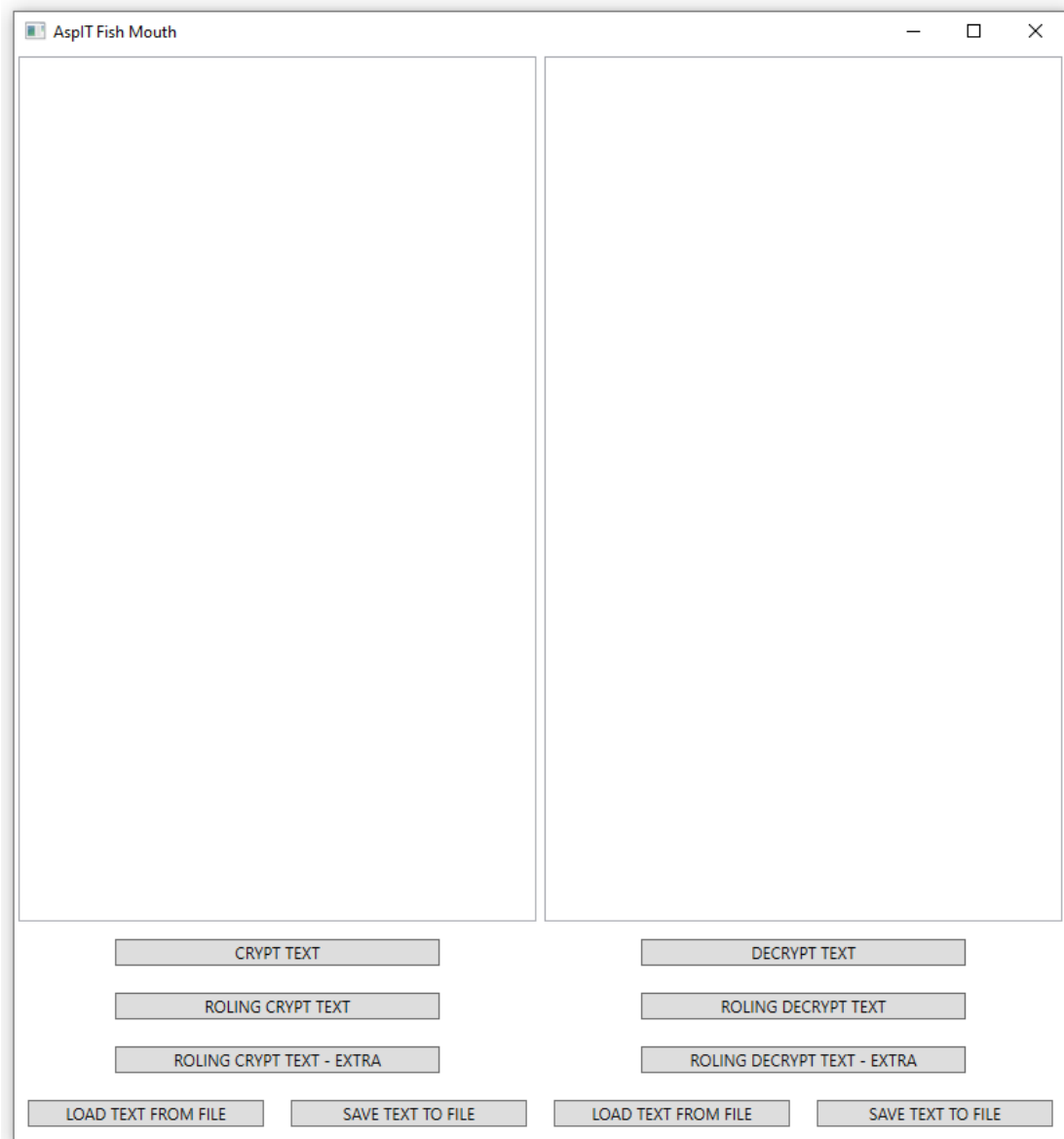
Når du har oprette en *solution* med alle projekter og *class* filer i projekterne, skal det godkendes af din lærer.

Brugergrænseflade

Tilpas brugergrænsefladen med følgende elementer:

- 2 stk. `TextBox`
- 10 stk. `Button`

Opret et passende antal *Grid* der gør det muligt at få GUI til at se sådanne ud:



De områder med *TextBox* skal være fuldt dynamiske.

De områder med *Button* skal kun være dynamiske i bredden.

Formen skal have en højde på 850 px. og en brede på 800 px.

Når du har oprettet din *GUI* skal den godkendes af din lærer.

Den videre proces

Du skal nu i samarbejde med klassen og din lærer, lave en plan for hvordan du skal løse denne opgave.

Grundlaget for krypteringen, skal baseres på denne nøgle: TORSKEMUND

Hvad har jeg lært

Jeg har lært at oprette grundstrukturen til et projekt, ud fra en beskrivelse og et foto.

Jeg har lært at lave en dynamisk brugergrænseflade, ud fra en simpel beskrivelse samt et foto.

Jeg har lært hvordan man gennem samarbejde og benyttelse af pseudokode, kan løse en større opgave ved at nedbryde den store opgave til små logiske enheder.

Hvad er det næste jeg skal lære

Når du har løst denne opgave, er du færdig på S1 og skal videre i din faglige og personlige udvikling på AspIT.