

Wymagania ogólne dotyczące projektów zaliczeniowych z przedmiotu „Programowanie wizualne” etap 4

Paweł Wojciechowski

22.05.2018

ver 1.0

- 1.1 Dla przygotowanego w kroku 3 interfejsu w WPF-ie należy dorobić warstwę ViewModel tak, aby całość była zgodna z modelem MVVM. Funkcjonalność należy rozszerzyć o możliwość dodawania, edycji i usuwania danych.
- 1.2 Wszystkie obiekty viewmodel mogą być implementowane w samej aplikacji WPF, ale można też je wyodrębnić do osobnej biblioteki DLL. W obu przypadkach, przygotowany widok korzysta tylko i wyłącznie z klas ViewModel, a dokładniej z jego właściwości i komend. Sam ViewModel nie odwołuje się bezpośrednio do widoku.
- 1.3 Należy przygotować wrappery danych dla naszych BO (widzianych w tej warstwie przez interfejsy) implementujące interfejs INotifyPropertyChanged.
- 1.4 Obiekty ViewModel powinny wykorzystywać logikę aplikacji z warstwy BLC.
- 1.5 W miarę możliwości proszę nie dodawać żadnego kodu tzw. code-behind (czyli np. plik MainWindow.xaml.cs dla interfejsu w MainWindow.xaml powinien pozostać niezmieniony). Całość tworzymy w xaml i łączymy za pomocą mechanizmów data binding i command.
- 1.6 Sprawdzenie poprawności wprowadzanych/edytowanych danych można zrealizować dowolnym sposobem: obsługą wyjątków rzucanych przez obiekty modelu, za pomocą interfejsu INotifyDataErrorInfo implementowanego na poziomie modelu/viewmodelu (polecam ten drugi) albo walidatorów na poziomie interfejsu użytkownika.
- 1.7 Ten etap jest ostatni dla osób, które nie mają aspiracji na ocenę 5.0. Czyli mając zrealizowane poprawnie i oddane w terminie wszystkie 4 etapy można otrzymać max. 4.0.
- 1.8 Termin oddania są następujące: grupa ze środy - 13.06.2018 g.8:00, grupa wtorkowa - 15.06.2018 g.8:00.