

Einführung in die Programmierung

Lernziel

WPF / Datenbindung / MahApp / MVVM / ObservableCollection

Aufgabenstellung(en)

Implementieren sie ein Spiel: Das Spiel beginnt, wenn ein Kind(Spieler) ein Wort nennt. Jedes weitere Kind(Spieler) muss den so gebildeten Satz um ein weiteres Wort verlängern.

Die Umsetzung als Computerprogramm soll so erfolgen, dass der Satz in einer Datei gespeichert wird. Das Programm liest die Datei, hängt das Wort an und speichert das Ergebnis wieder in die Datei.

- ⇒ Der zu verwendende Dateiname kann angegeben werden.
- ⇒ Beim Drücken der Schaltflächen „Laden“ (nur aktiv, wenn ein gültiger Dateiname angegeben wurde) wird ein Spiel (Game) geladen und angezeigt. Hinweis: Ein Spiel besteht aus einem „Name of game“ und den Wörtern.
- ⇒ Durch das Drücken des „Apply“ Buttons wird das „Game“ um ein Wort erweitert und in die Datei gespeichert. Dabei muss im Feld „New word“ ein neues (nicht leeres Wort) vorhanden sein.

WORD	FROM
Heute	10/17/2023 7:35:35 PM
in	10/17/2023 7:35:46 PM
der	10/17/2023 7:36:01 PM
Schule	10/17/2023 7:36:09 PM
haben	10/17/2023 7:36:18 PM
wir	10/17/2023 7:36:26 PM
die	10/17/2023 7:36:30 PM
erste	10/17/2023 7:36:44 PM

- Das Lesen und Schreiben der Datei wird durch eine „fertige“ Assembly durchgeführt. Sie befindet sich in der Vorlage.
- Die Anwendung ist eine WPF Programm unter Verwendung des MVVM Pattern.
- Verwenden Sie ICommand für alle Schaltflächen
- Verwenden Sie „DataBinding, auch für die Liste
- Kein Code-Behind
- Aktivieren Sie MahApps.Metro für ein „schöneres“ Design.