

Kolokwium – Programowanie

Zadania sprawdzają efekty kształcenia: P_U04, P_U05. Kody źródłowe (opatrzone komentarzem) oraz zrzuty ekranu z każdego etapu realizacji zadań 1 – 3 należy umieścić w oddzielnych folderach odpowiednio o nazwach z1, z2. Rozwiązania w postaci archiwum zip/rar należy przesłać jako zadanie projektowe na BB, nazwa archiwum zip/rar ma być w postaci: KOLOKWIMUM_NR_ALBUMU.

W celu uzyskania oceny 3.0 należy poprawnie zaimplementować rozkład graficzny wszystkich wymaganych komponentów przedstawionego w zadaniu 1 oraz jedno wybrane zdarzenie (Zadanie można zrealizować z wykorzystaniem technologii WinForms lub WPF, raz obranej technologii nie można zmienić w kolejnych etapach)

Ocenę 4.0 student może uzyskać w przypadku zaimplementowania oczekiwanego rozkładu oraz obsługi zdarzeń, ale z błędami nierzutującymi na możliwość uruchomienia aplikacji i uzyskania wyniku obsługi zdarzeń.

Ocenę 5.0 student może otrzymać w przypadku bezbłędnego i optymalnego zaimplementowania najlepszego możliwego rozwiązania dla zdefiniowanego problemu z zadania 1 oraz wykonania testów jednostkowych z zadania 2.

Zadanie 1.

Należy zaprojektować interfejs graficzny sklepu komputerowego, posiadający następujące funkcjonalności:

- dodawanie sprzętu komputerowego (nazwa (string), nowy(bool),
- typ sprzętu (string: Myszka/Klawiatura/Monitor – lista rozwijalna),
- liczba sztuk (int lista rozwijalna), Cena (string).
- Promocja (bool jeżeli jest zaznaczony checkbox to odblokowują się opcje:
 - data promocji od (Date time, kontrolka kalendarza),
 - data promocji do (Date time, kontrolka kalendarza),
 - promocja ile procent (int).
- Przycisk Dodaj – pozwala na dodanie sprzętu do wszystkich produktów w tabeli.
- Przycisk Usuń – usuwa zaznaczony rekord
- Przycisk Zamknij – zamyka aplikację.

Zadanie 2.

W oparciu o zadanie 1 należy wykonać odpowiednie testy jednostkowe z wykorzystaniem języka C#.