

ней части окна должны располагаться элементы управления, позволяющие настроить сложность генерируемой строки для ввода. При помощи «ползунка» пользователь может выбрать количество символов, которые должны использоваться для генерируемой строки. При этом можно указать необходимо ли генерировать строку с учетом регистра символов. В качестве используемых символов могут быть все символы, расположенные на рис. 43 и рис. 44.



Рис. 43. Задание 1

После нажатия на кнопку «*Start*» должна сгенерироваться строка символов с учетом заданных пользователем настроек. После этого нажимаемые пользователем клавиши должны учитываться и отображаться в виде введенных правильно символов либо в виде ошибок.

При нажатии на клавиши *Shift* и *Caps Lock*, клавиатура в приложении должна менять отображаемые символы, с учетом реально вводимых (рис. 44).

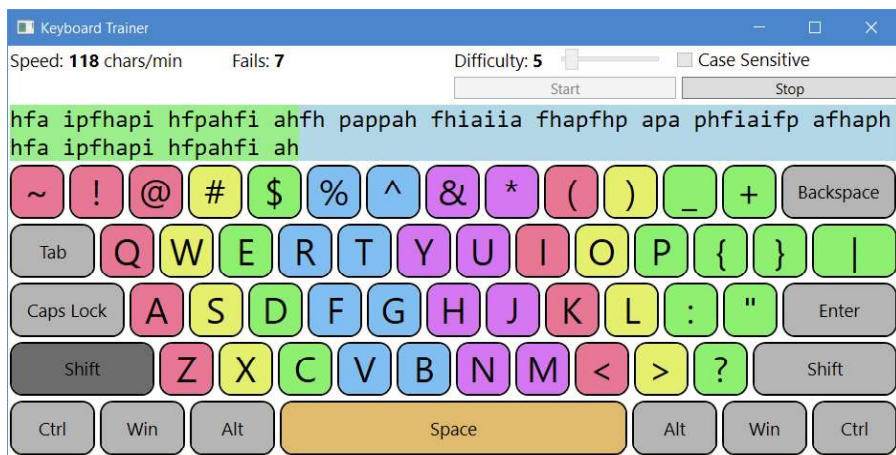


Рис. 44. Задание 1

Также необходимо предусмотреть выключение тех элементов управления, которые не могут использоваться в текущем состоянии приложения. Например, нельзя нажимать кнопку «Stop», если пользователь перед этим не нажал кнопку «Start».

Если в ходе выполнения задания возникнут трудности с созданием XAML-разметки, то можете воспользоваться пример разметки, который находится в папке **KeyboardTrainer** (архив с заданием прикреплен к PDF-файлу данного урока).

