

Actividades UT3 -1 : Layout

- Seguir las pautas de nomenclatura indicadas en clase
- Asociar en todos los casos un icono a la aplicación y a los formularios
- Evitar entregar proyectos con advertencias de SonarLint
- Se debe tomar como guía de cada ejercicio el ejecutable correspondiente.

1. Diseñar **un formulario** para introducir los datos de una persona (nombre, dirección y correo electrónico) siguiendo las siguientes indicaciones:

- Únicamente se puede utilizar paneles de tipo StackPanel.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- Se pueden elegir otros colores, pero sí deberá utilizarse degradado en los tres campos.
- Los textos tienen un tamaño de fuente de 16 y están en negrita.
- Los botones tienen un ancho de 100.

Nombre del proyecto: *FormularioStackPanel*

2. Diseñar la interfaz de usuario de una aplicación que muestre los quintetos iniciales de dos **equipos de la NBA** siguiendo las siguientes indicaciones:

- Únicamente se pueden utilizar paneles de tipo StackPanel y WrapPanel.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado. Prestad atención a todos los elementos de la aplicación.
- Los textos tienen un tamaño de fuente de 30 y están en negrita.
- El borde que rodea a cada equipo es de color negro, tiene un grosor de 3 y un borde redondeado con radio 3.

Nombre del proyecto: *EquiposNBA*

3. Diseñar la interfaz de usuario de una aplicación que muestre un **mosaico** de colores siguiendo las siguientes indicaciones:

- Únicamente se pueden utilizar paneles de tipo DockPanel.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- Podéis elegir los colores que más os gusten, pero se debe respetar la forma del mosaico.
- Únicamente se deben utilizar controles TextBlock. No tendrán texto y tendrán un ancho o alto de 100 (dependiendo de si son verticales u horizontales).

Nombre del proyecto: *Mosaico*

4. Diseñar la interfaz de usuario de un **visor de imágenes** siguiendo las siguientes indicaciones:

- Únicamente se pueden utilizar paneles de tipo StackPanel, WrapPanel y DockPanel.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- El color de la zona inferior es *LightBlue*, y del panel lateral *LightGreen*.
- Los textos de la zona superior e inferior tienen el tipo de letra *Rubik*. El texto superior tiene un tamaño de fuente de 40 y los textos de la zona inferior de 20.

Nombre del proyecto: *VisorImágenes*

5. Diseñar la interfaz de usuario de una **calculadora** siguiendo las siguientes indicaciones:

- Únicamente se pueden utilizar paneles de tipo Grid. También es necesario emplear el decorador ViewBox.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- Prestad atención al comportamiento del número introducido cuando va creciendo.
- Se debe implementar un único manejador de eventos para todos los

botones.

Nombre del proyecto: *Calculadora*

6. Diseñar una aplicación que muestre una imagen para **las 4 estaciones** siguiendo las siguientes indicaciones:

- En esta actividad se debe utilizar un panel de tipo UniformGrid. También es necesario emplear el control ScrollView.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- Podéis elegir el tipo de fuente que queráis para el título. También son a vuestra elección los colores del fondo de la ventana y del degradado del título.

Nombre del proyecto: *Estaciones*

7. Diseñar la interfaz de un **formulario** para recoger la información de una persona siguiendo las siguientes indicaciones:

- En esta actividad se pueden combinar todos los contenedores y controles vistos en esta unidad.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- Se ha utilizado el control GroupBox para agrupar controles. Su propiedad *Header* permite establecer la etiqueta del grupo.
- Los iconos de información muestran un mensaje cuando el ratón pasa por encima. Para ello se debe utilizar la propiedad *Tooltip* que tienen la mayoría de los controles.
- El tamaño del título es 40, y el del nombre 20 (sustituidlo por vuestro nombre). Los colores utilizados son a vuestra elección.

Nombre del proyecto: *Formulario*