

Actividades UT4 - 2 : Binding con objeto de negocio

- 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.

Diseñar una aplicación para visualizar **superhéroes** siguiendo las siguientes indicaciones:

- La implementación se debe basar en la clase *Superhero* suministrada. La clase se deberá completar para que implemente la interfaz *InotifyPropertyChanged*.
- Si se está visualizando un héroe (propiedad *Heroe* con valor *true*), el color de fondo será *PaleGreen*. Si se trata de un villano (propiedad *Heroe* con valor *false*) será *IndianRed*.
- En la parte superior derecha deberán aparecer los logotipos de los grupos (Vengadores y X-men) a los que pertenezca el superhéroe.
- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- Deben utilizarse estilos cuando se estime conveniente.

Nombre del proyecto: *Superheroes*