

Actividades UT4 -3: Triggers

- 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.

Modificar la aplicación de **Superhéroes** introduciendo los siguientes cambios implementados mediante triggers:

- La imagen del superhéroe tendrá por defecto una opacidad de 0.5, cambiando a 1 cuando se pase el ratón por encima.
- Al pasar el ratón por encima de la imagen, aparecerá un borde a su alrededor.
- Modificar la implementación del color de fondo utilizando triggers en lugar de convertidores.
- Modificar la implementación de la visibilidad de los logotipos de los grupos de superhéroes utilizando triggers en lugar de convertidores.
- Hacer que cuando el ratón pase por encima del nombre de superhéroe aumente el tamaño de fuente de forma progresiva (también debe decrecer cuando el ratón ya no esté encima).