

Actividades UT5 -1: Plantillas de datos

- 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 gestionar **platos de comida** siguiendo las siguientes indicaciones:

- La implementación debe seguir el patrón MVVM, utilizando como modelo la clase *Plato* suministrada.
- La clase *Plato* incorpora un método estático que devuelve una lista de platos. Este método recibe como parámetro la ruta donde se encuentran las imágenes de los platos.
- El listado de platos será un control *ListBox* al que se aplicará una plantilla de datos. En la plantilla se deberán tener en cuenta las siguientes indicaciones:
 - La propiedad *Tipo* de la clase podrá tener únicamente los valores *China*, *Americana* y *Mexicana*.
 - En función del tipo de comida se establecerá la fuente del nombre del plato y la bandera a mostrar (que tendrá un tooltip indicando el tipo de comida).
- El control *ListBox* incorpora automáticamente un *ScrollViewer* en su interior, y dispone de dos propiedades adjuntas para controlar la visibilidad del scroll vertical y horizontal: *ScrollViewer.VerticalScrollBarVisibility* y *ScrollViewer.HorizontalScrollBarVisibility*.
- Cuando se seleccione uno de los platos, sus datos aparecerán en el formulario situado a la derecha. Los cambios que se hagan en el formulario se trasladarán automáticamente al plato, y se reflejarán en el listado.
- Si no hay ningún plato seleccionado, el formulario deberá estar deshabilitado.
- El botón *Limpiar selección* hará que no haya ningún plato seleccionado en el listado.
- Se debe minimizar el código trasero necesario, utilizando los mecanismos de binding y triggers cuando se estime conveniente.

- La interfaz debe comportarse al redimensionar la ventana como en el ejecutable suministrado.
- Deben utilizarse estilos cuando se estime conveniente.
- Las fuentes utilizadas para cada tipo de comida deben ser instaladas localmente en el ordenador.

Nombre del proyecto: *Comida*