

Actividades UT6 -1: Comandos

- 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.

Partiendo de la aplicación de Superhéroes con el patrón MVVM desarrollada en el tema 4, realizar las siguientes modificaciones:

- Implementar *INotifyPropertyChanged* utilizando el *MVVM Toolkit*.
- Añadir una clase servicio para la obtención de la lista inicial de superhéroes.
- Modificar la implementación de las acciones de avance y retroceso utilizando comandos.
- Asociar el atajo de teclado Ctrl+R para la acción de retroceder y Ctrl+A para la de avanzar.

Nombre del proyecto: *SuperheroesComandos*