

## Tema 1

Sa se realizeze, folosind limbajul de programare C# si WPF (.NET Framework) o aplicatie de tip dictionar explicativ de cuvinte.

Dictionarul va contine 3 module:

1. Modul administrativ
2. Modul de cautare de cuvinte
3. Modul de divertisment

**Modulul administrativ** presupune adaugarea, modificarea si stergerea de cuvinte in/din dictionar. Cuvintele vor avea, pe langa cuvantul in sine, o descriere a cuvantului si o categorie (obligatorii) si o imagine (optionala). Pentru simplitate, un cuvant va face intotdeauna parte dintr-o singura categorie.

La adaugarea unui nou cuvant, daca exista deja categoria in care dorim sa il introducem, atunci se va selecta dintr-o lista acea categorie, nu se va mai scrie inca o data.

Imaginile se vor selecta din calculator si se vor stoca intr-o zona de resurse ale aplicatiei.

Se vor face validari ale campurilor din formularul de administrare.

Cuvintele si informatiile aferente acestora se vor salva intr-un fisier text cu format decis de dumneavoastra.

**Modulul de cautare de cuvinte** presupune cautarea de cuvinte fie dintr-o anumita categorie (selectata de utilizator) sau fara a tine cont de categorie. Utilizatorul poate alege mai intai categoria, dupa care va introduce cuvantul dorit intr-un textbox care va avea un autocomplete similar cu cel din imaginea de mai jos.



Q caută

test  
test-cross  
test-grilă  
testa  
testabil  
testaceu  
testaceum  
testamânt  
testament  
testamentar

Daca s-a ales o categorie, vor aparea cuvinte doar din acea categorie. In caz contrar vor aparea toate cuvintele care incep cu secventa de text introdusa de utilizator.

Dupa selectarea cuvantului dorit din lista, vor aparea pe fereastra: cuvantul selectat, descrierea acestuia, categoria din care face parte si imaginea sa. Daca un cuvant nu are imagine, va aparea o imagine predefinita, de exemplu:



**Modulul de divertisment** presupune existenta unui joc in care utilizatorul trebuie sa ghiceasca 5 cuvinte din dictionar. Acesta va primi fie explicatia, fie imaginea cuvantului si va trebui sa scrie cuvantul asociat. Dupa fiecare cuvant va da click pe butonul „Next” pentru a trece la urmatorul cuvant. Atunci cand va ajunge la cel de-al 5-lea cuvant, pe buton nu va mai scrie „Next”, ci „Finish”. Utilizatorul nu va avea si optiunea de a reveni la cuvintele precedente. Rezultatul jocului poate fi afisat la sfarsit, dupa ce se da click pe „Finish” sau dupa ce se raspunde la fiecare intrebare. Daca optati pentru a oferi raspunsul pe parcurs, atunci utilizatorul nu va mai putea modifica raspunsul la intrebare.

Utilizatorul va primi raspunsul „Corect” sau „Incorect” pentru fiecare cuvant, iar in cazul in care raspunsul a fost incorect, se va afisa varianta corecta. De asemenea, la final utilizatorul va fi instiintat cu privire la numarul de raspunsuri corecte.

Dupa incheierea fiecarui joc (dupa ce se da click pe „Finish”) se va reseta jocul.

Cele 5 cuvinte ale jocului vor fi alese aleatoriu din dictionar. Deasemenea, tot aleatoriu se va genera si ceea ce va aparea pe fereastra ca indiciu pentru fiecare cuvant: explicatia cuvantului sau imaginea (pentru ghicirea unui cuvant care nu are stocata imagine, va putea aparea ca indiciu doar descrierea).

#### **Observatii:**

1. Tema va fi prezentata in saptamana 22-26 martie, fiecare student la grupa sa.
2. Se accepta prezentarea temei cu maxim o saptamana intarziere, dar se va aplica o penalizare de 3 puncte.
3. Fiecare modul al aplicatiei valoreaza cate 3 puncte.
4. Se acorda 1 punct din oficiu.
5. Vor fi penalizate cu 2 puncte aplicatiile care au toata logica in code behind.