

Разработать каркас пользовательского интерфейса приложения, используя язык разметки XAML. Приложение является галереей для просмотра изображений. Разрабатываемое программное обеспечение должно предоставлять пользователю следующую функциональность:

- Регистрация пользователя в галерее.
- Авторизованный доступ к галерее: после ввода логина и пароля предоставлять доступ к элементам системы.
- Пользователь должен иметь возможность:
 - просматривать изображения;
 - перемещаться по галерее:
 - на следующее изображение;
 - на предыдущее изображение;
 - в начало галереи;
 - в конец галереи;
 - на определенное изображение;
 - выставлять изображениям оценки по пятибалльной шкале;
 - просматривать информацию об отображаемом изображении (размер, название, автор, оценка);

Каркас пользовательского интерфейса должен быть независим от разрешения и от размера монитора, должна происходить подгонка при изменении содержимого (Рис. 1, 2, 3).

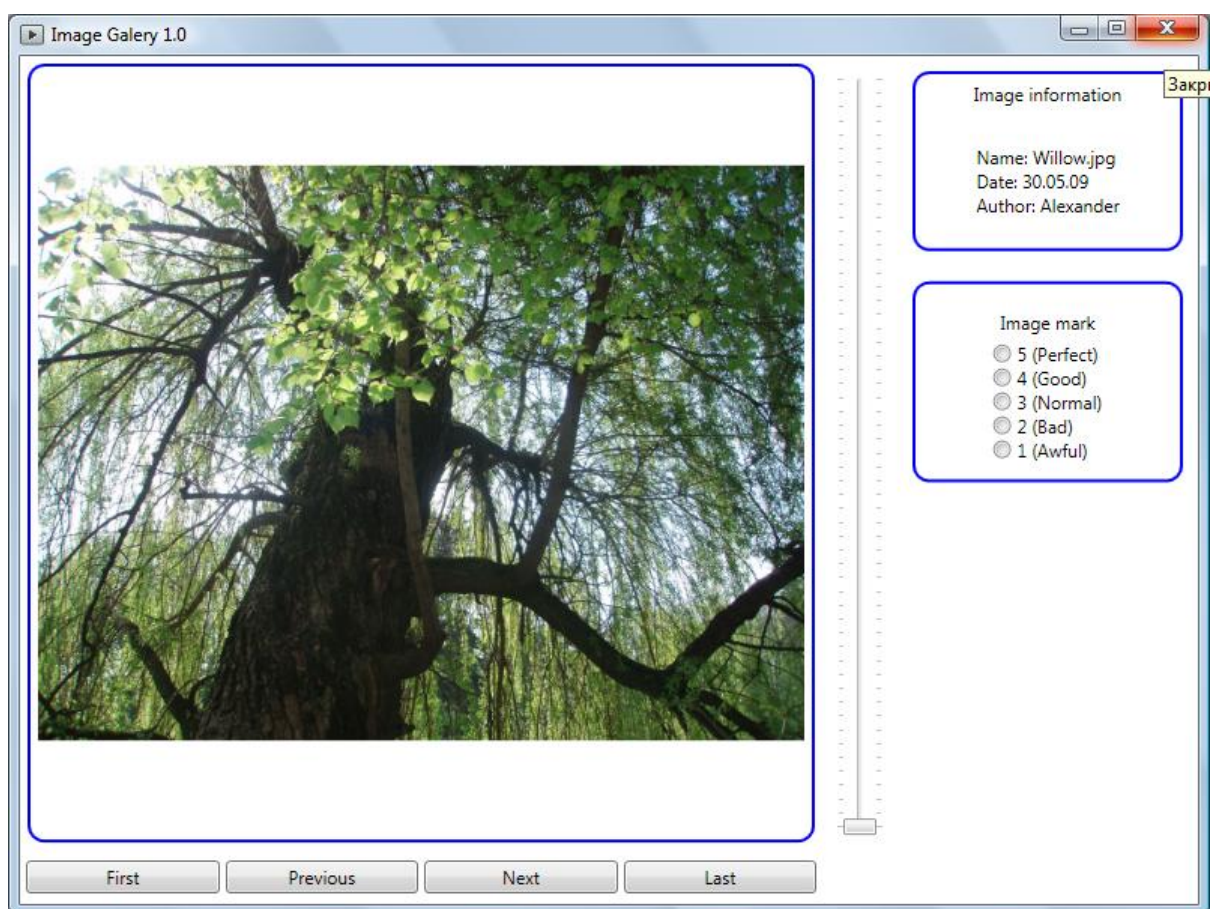


Рис. 1 – Окно приложения в нормальном размере

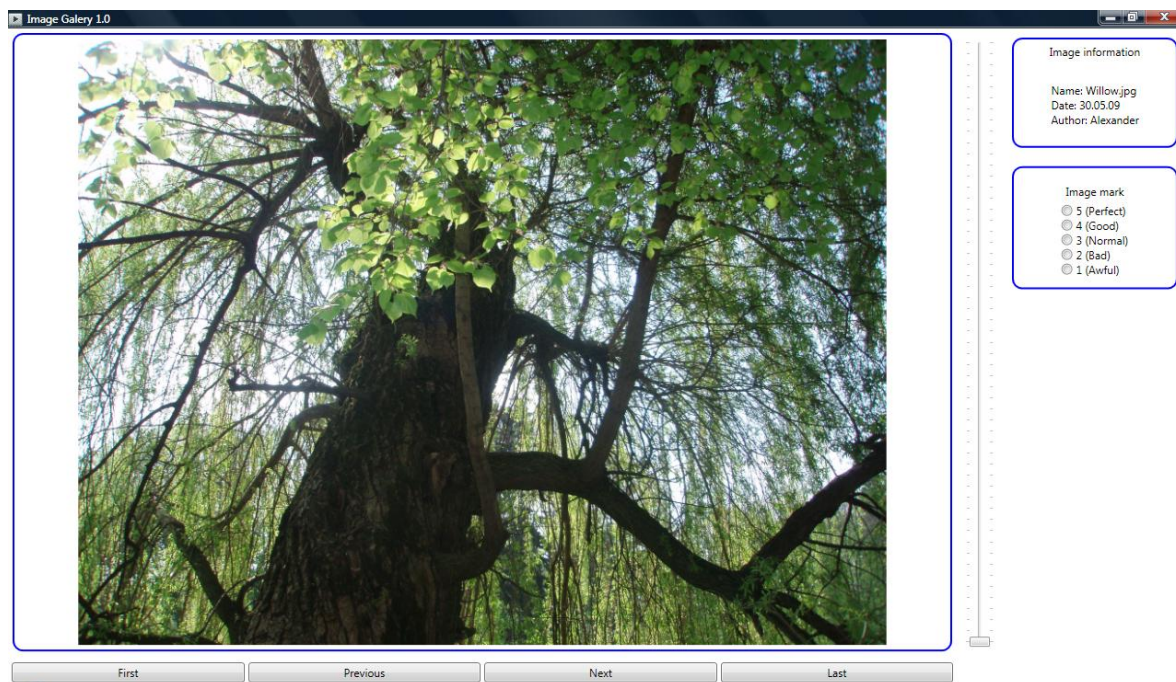


Рис. 2 – Окно приложения, развернутое на весь экран

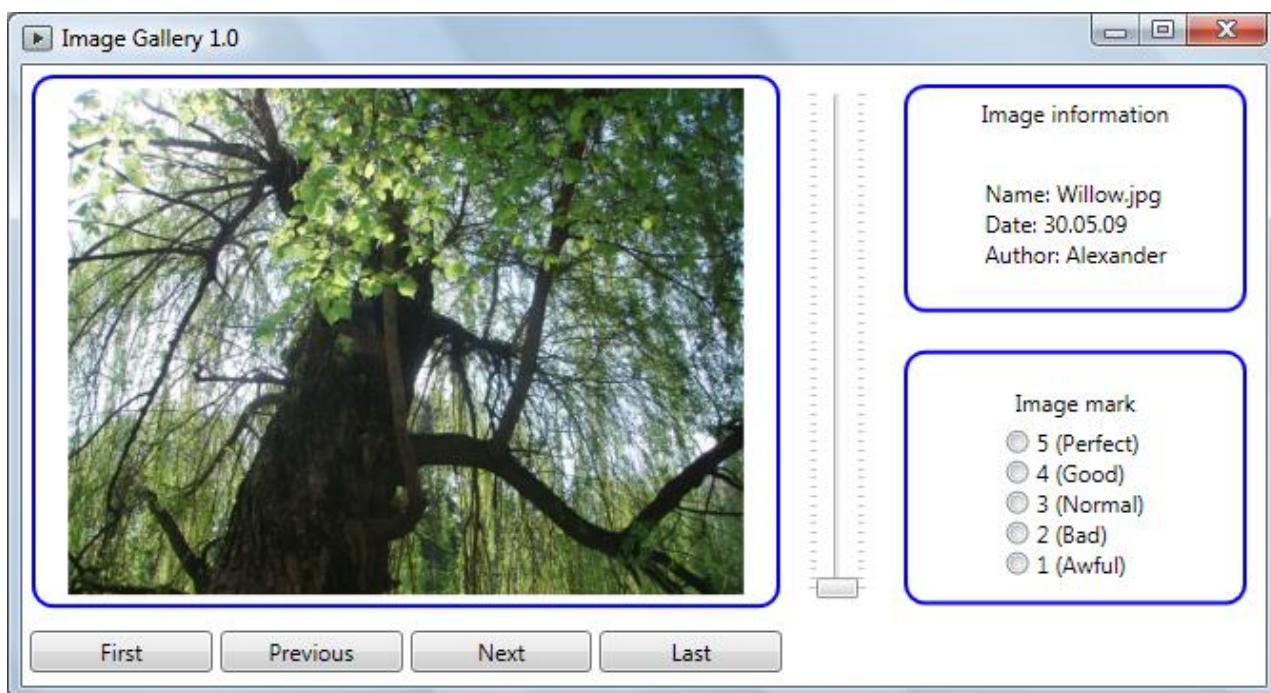


Рис. 3 – Окно приложения уменьшенного размера

Для входа в систему пользователю необходимо ввести свой логин и пароль (Рис. 4).

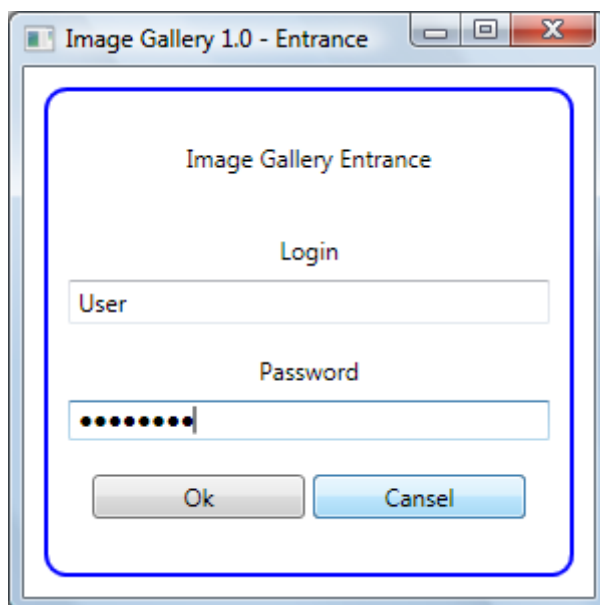


Рис. 4 – Форма входа в галерею

Если пользователь с такими данными существует, ему предоставляется выбор действий по просмотру, навигации и оцениванию изображений.

В случае если пользователь не был еще зарегистрирован в галерее, ему предоставляется возможность зарегистрироваться (Рис. 5).

Image Gallery 1.0 - Registration

Image Gallery Registration

Login

Password

Password again

About yorself

Name

Surname

Ok Cansel

Рис. 5 – Форма регистрации пользователя

Форма регистрации, а также форма входа в галерею представлены отдельными окнами приложения.

Навигация по галерее осуществляется двумя способами:

1) При помощи элемента управления Slider. Пользователь перетягивает ползунок, что вызывает перемещение на соответствующее количество изображений в галерее (Рис. 6).

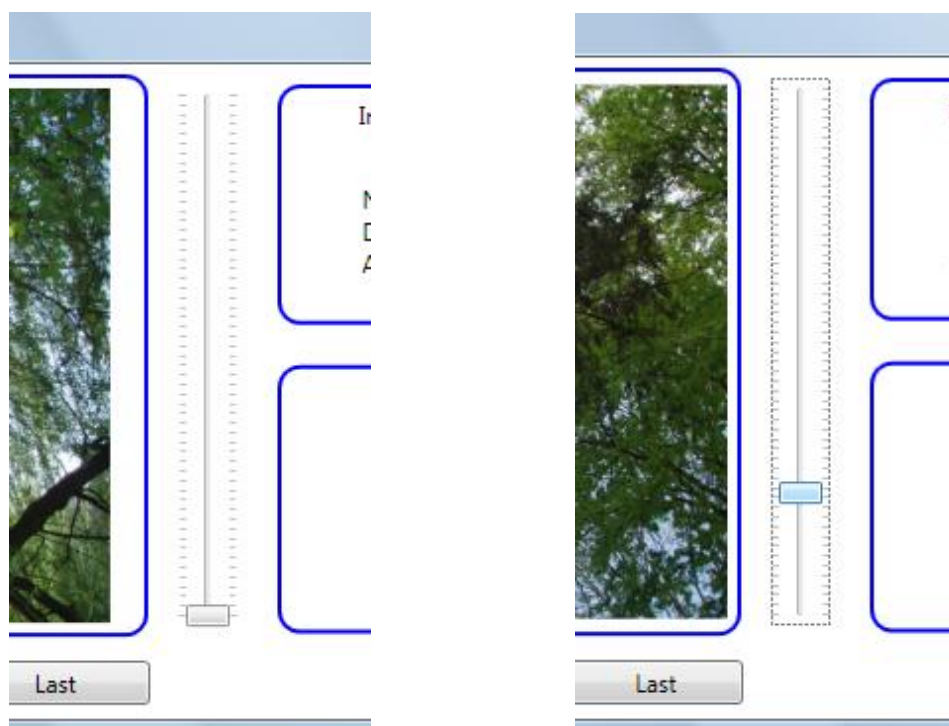


Рис. 6 - Ползунок

2) При помощи кнопок. Должны присутствовать кнопки «В начало», «В конец», «Следующее», «Предыдущее» (Рис. 7).

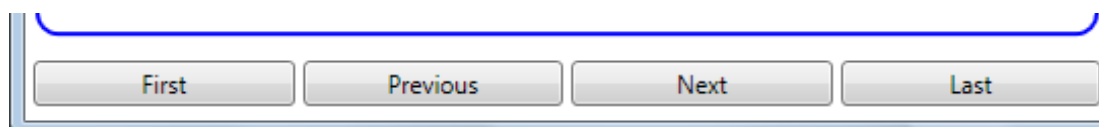


Рис. 7 – Панель навигации

Для каждого изображения пользователь имеет возможность выставить оценку по пятибалльной шкале. Выбор оценки реализовать при помощи переключателя RadioButton. Выбор пользователя влияет на рейтинг изображения (Рис. 8).



Рис. 8 – Оценивание изображения

Реализовать отображение информации об изображении. Информация выводится на метку Label (Рис. 9).

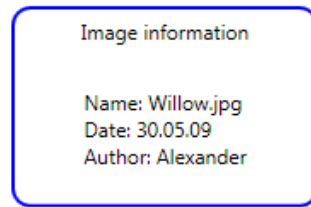


Рис. 9 – Информация об изображении