

# GUI1 Lab: Simple Draw

## Formål:

At opnå erfaring med simpel grafik samt håndtering af events fra mus og tastatur.

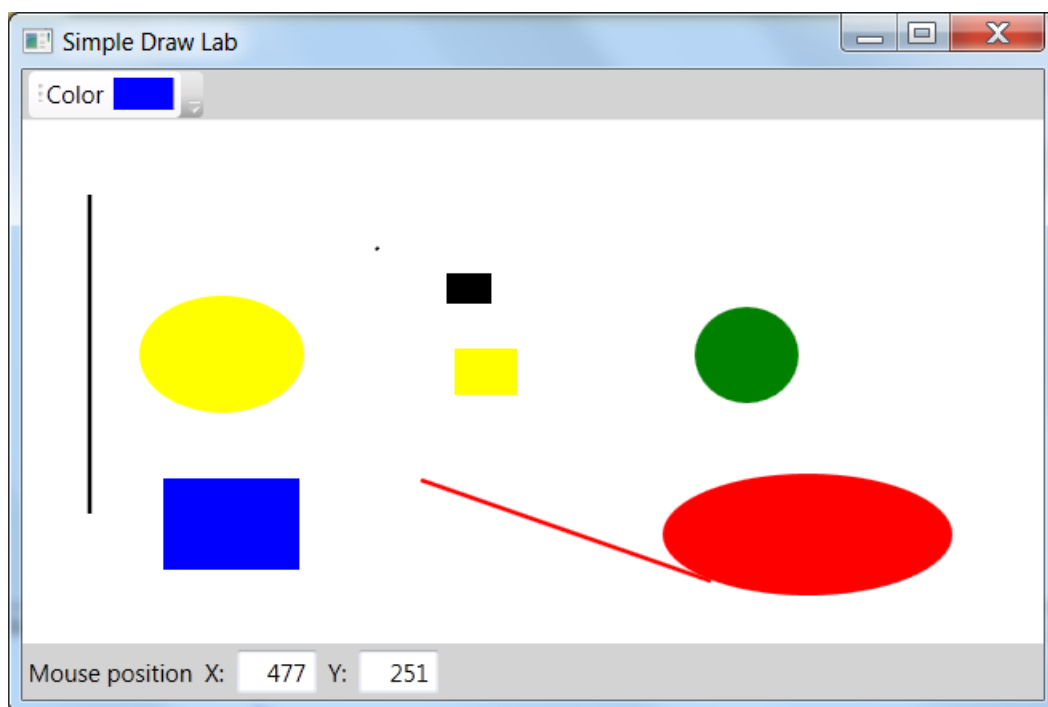
## Forudsætninger

At du har læst kapitel 12 i MacDonald samt gerne præsentationen WPF-Events.

## Opgaven

Lav et simpelt tegneprogram. Krav til programmet:

1. Man skal kunne tegne ellipser, rektangler og linier ved brug af musen. Man angiver hvilken figur der skal tegne ved brug af en keyboard modifier. Uden modifier tegnes en linie. Hvis Ctrl-tasten er nede, når der trykkes på musen (MouseDown event), så tegnes en ellipse. Hvis Alt-tasten er nede, når der trykkes på musen, så tegnes en rektangel. Man angiver størrelsen ved at trække musen (MouseMove event). MouseUp angiver at figuren ikke skal være større.
2. Man skal kunne vælge farve med tastaturet. F.eks. B for black, R for red, Y for yellow osv.
3. Øverst i programvinduet skal der være et rektangel eller ligende, som viser den valgte fave.
4. Nederst i programvinduet skal der være en statusbar som i venstre side viser koordinaterne for musens position.



Hjælp til opgaven:

1. Lav det grundlæggende layout af vinduet i XAML.
2. Start med at få farvevalg via tastatur til at virke. Det kan implementeres i enten en KeyDown eller KeyUp eventhandler.
3. Start med at få en figur (f.eks. elipsen) til at virke, før end de øvrige figurer implementeres. Bemærk, at linier (Line) opfører sig noget anderledes end ellipser og rektangler.