Az „*!AB\_GUI*” teljes mappát másold le, majd nevezd át a nevedre. A benne levő mappa és project nevén ne változtass! Van benne egy üres grafikus project-kezdemény, amiben csak annyi van, hogy bele van telepítve az SQLite-eléréshez szükséges NuGet package, valamint létre van hozva egy (erősen hiányos) „*X*” osztály az AB-eléréshez.

A feladatok megoldása közben az „*emberek*” adatbázissal dolgozz (ott van a *bin\debug* mappában).

Grafikus megoldást készíts, a feladatokat menüpontokkal indíthassunk. Minden feladat új ablakba menjen!

1. Fejezd be az „*X*” osztályt!
2. Egy listából választhassunk ki egy táblát az adatbázisból, és annak a táblának a tartalmát egy rács mutassa meg.

Ha a listát a program automatikusan tölti fel az adatbázisból kiolvasott táblanevekkel, az több pontot ér!

A rács fejléce, valamint a páros-páratlan sorai különböző színűek legyenek, valamint minden oszlop olyan széles legyen, amilyen kell.

1. Olvasd fel a kutyaneveket. Ha kiválasztunk egyet, jelenjen meg az olyan nevű kutyák fajtája, neme, valamint a gazda neme.
2. Keresd meg azokat a kutyafajtákat, amikből több a fajtiszta, mint a keverék! (A *kutyaja* táblában a *fajtiszta* mező értéke 0 a keverék, és 1 a fajtiszta ebeknél.) Az eredményt egy *MessagBox* mutassa meg!
3. Olvasd fel a szakmákat egy listába. Ha kiválasztunk egyet, jelenjenek meg azok, akiknek ez tanult szakmája. Név, születési dátum, és az összes tanult szakma felsorolása kell. Minden második sornak más legyen a színe, valamint a férfiak neve kék, a nőké piros legyen.

Ha valakinek kattintunk a nevén a jobb gombbal, egy üzenetablakban írja ki a munkaviszony jellemzőit. Az *embere* tábla *munkaviszony* mezője -1 a munkanélkülieknél, 0 azoknál, akik nem a tanult szakmájukban dolgoznak, egyéb esetekben a szakma *id*-je.

1. Keresd meg a 2 legférfiasabb, illetve legnőiesebb szakmát! Az adott szakmájú férfiak/nők számának és az összes férfi/nő számának az arányát vizsgáld.
2. Keresd meg, hányan tanulták a legkevésbé népszerű, illetve a legnépszerűbb szakmát. Tegyél ki egy *TrackBar*-t, aminek a *min* és *max* értéke az előzőekben kiszámolt érték. Ha mozgatjuk, íródjanak ki azok a szakmák, amiket pont annyian tanultak, amennyi a *TrackBar* értéke!

A program főablakában egy *Label*-ben szerepeljen a neved, valamint az, hogy a 6 feladat közül melyik 3 eredménye legyen az elmélethez, illetve melyik 3 a gyakorlathoz számítva (tehát 3-3 feladat lesz külön pontozva és osztályozva). A 0. feladatra nem jár pont.