Programowanie Graficznego Interfejsu Użytkownika

LISTA 4 [ważna do **8.06.2018**]

WPF – kontrolki i zdarzenia

1. Napisz program, który będzie wyświetlał pełne koło/kwadrat o kolorze sterowanym albo położeniem kursora myszki, albo zawartością pól tekstowych, do których można wpisywać liczby. Tryb zadawania koloru będzie wybierany przyciskiem, podobnie, jak kształt rysowanej figury.

W tym celu umieść w środku okna aplikacji koło, a nad nim (w górnej części obszaru roboczego) trzy pola tekstowe opisane za pomocą etykiet "Czerwony", "Zielony" i "Niebieski", w które będzie można wpisać wartość rgb koloru, którym koło ma być namalowane. Poniżej tych pól (ale powyżej koła) powinny znaleźć się dwa przyciski: "Kwadratura koła" oraz "Tryb". Po naciśnięciu pierwszego koło zmienia się w kwadrat o tym samym kolorze (i boku równym średnicy koła), po powtórnym naciśnięciu kwadrat z powrotem staje się kołem. Każdorazowe naciśnięcie drugiego przycisku przełącza tryb sterowania kolorem: z kursora myszy na pola tekstowe i odwrotnie. W trybie myszy współrzędne x i y kursora myszy (w obszarze roboczym okna aplikacji) zadają liczbowe wartości kolorów "r" i "g", natomiast "b" jest zablokowane na poprzedniej wartości, zadanej przez zawartość pola tekstowego "Niebieski". Pamiętaj o ustawieniu początkowych wartości pól tekstowych. Pod rysowaną figurą powinna znaleźć się informacja o bieżących wartościach składowych koloru – "r", "g" i "b". Zadbaj także o odpowiedni tytuł okna.

Program można oddać z niepełną funkcjonalnością (musi jednak w sposób minimalny DZIAŁAĆ), ale wtedy rozwiązanie będzie odpowiednio mniej punktowane:

rozmieszczenie kontrolek: 10% koło <=> kwadrat: 15% sterowanie polami tekstowymi: 30% sterowanie kursorem myszy: 35% wyświetlanie bieżącego koloru: 5% tytuł okna: 5%

Wskazówki:

- **a**) do pobrania współrzędnych kursora myszy użyj metody GetPosition() w ramach obsługi zdarzenia "MouseMove";
- **b**) do odświeżenia figury po zmianie koloru użyj metody "UpdateLayout()" na rzecz malowanego obiektu.

Grzegorz Kondrat