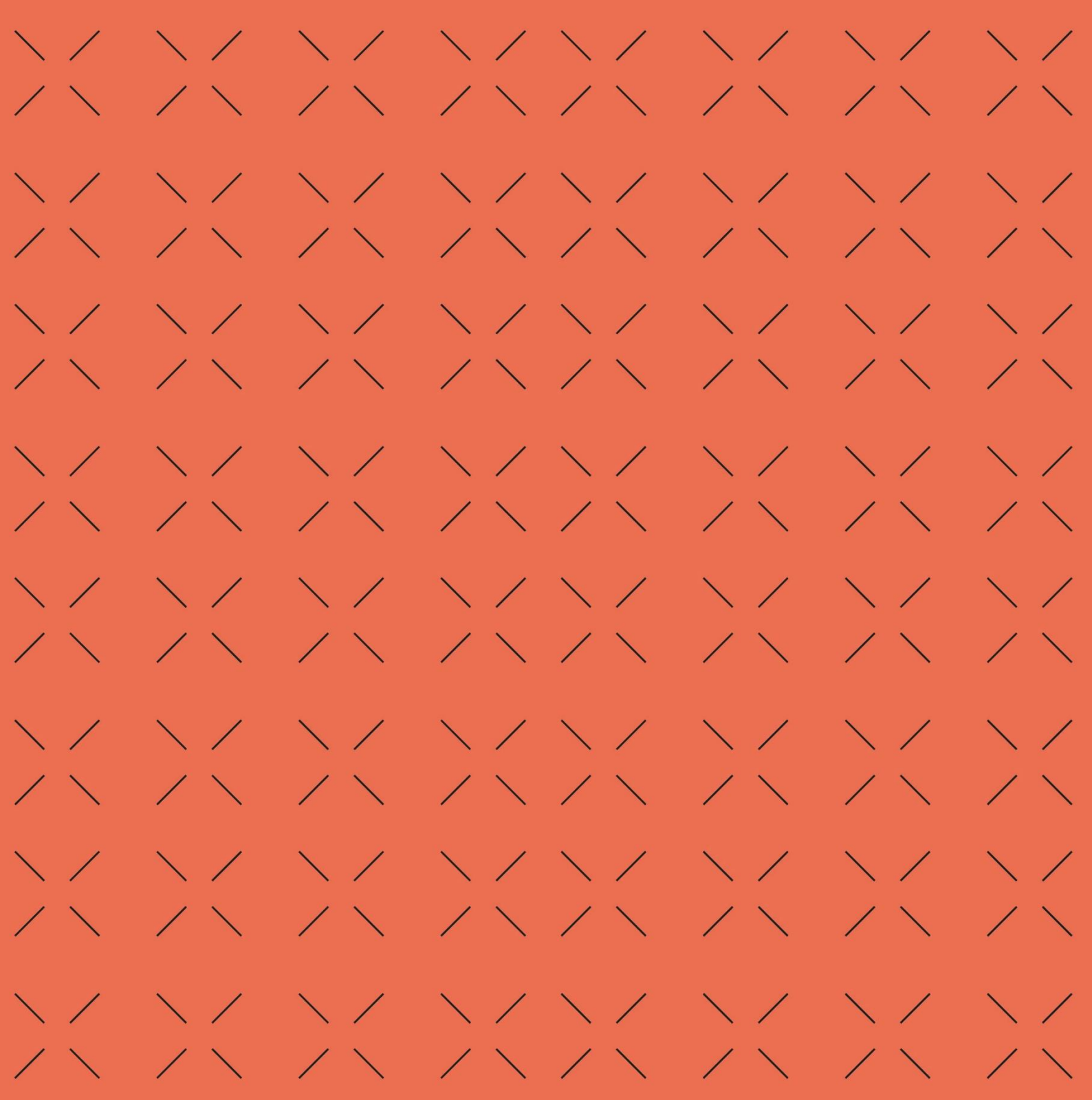


DESARROLLO DE INTERFACES

EXAMEN 2ª EVALUACIÓN – TURNO DE TARDE

21 DE FEBRERO DE 2024

Departamento de Informática
Francisco Lifante Rivera



Examen 2ª Evaluación – turno de tarde

Entrega del examen

El examen debe entregarse una vez finalizado, en Aules en la tarea abierta para este examen. Tenéis que entregar un zip con el código que habéis realizado de forma que incluya los directorios que hayáis creado en el proyecto y la solución (.sln).

Consideraciones generales

Tened en cuenta que se valorará la limpieza y el orden del código. Este debe ser fácilmente legible, así que utilizad *indentación* para estructurar el código. Se descontará hasta 1'5 puntos en caso de que no esté ordenado.

Ejercicio 1 (2.5 puntos)

Implementa mediante WPF una aplicación que permita al usuario realizar conversiones de moneda. El usuario introducirá una cantidad en euros y se mostrará su equivalente en libras esterlinas, dólares estadounidenses y liras turcas.

Tasa de cambio

De euros (EUR) a libras esterlinas (GBP):

Tasa de cambio: 1 € (EUR) \approx 0.85 £ (GBP)

Ejemplo: para convertir 100 euros a libras esterlinas

Cantidad en euros: 100 EUR

Tasa de Cambio: 1 EUR \approx 0.85 GBP

Cantidad en libras esterlinas: $100 \times 0.85 = 85$ GBP

De euros (EUR) a dólares estadounidenses (USD):

Tasa de cambio: 1 € (EUR) \approx 1.13 \$ (USD)

Ejemplo: Para convertir 150 euros a dólares estadounidenses

Cantidad en euros: 150 EUR

Tasa de Cambio: 1 EUR \approx 1.13 USD

Cantidad en dólares estadounidenses: $150 \times 1.13 = 169.5$ USD

De euros (EUR) a liras turcas (TRY):

Tasa de cambio: 1 € (EUR) \approx 9.53 ₺ (TRY)

Ejemplo: Para convertir 200 euros a liras turcas

Cantidad en euros: 200 EUR

Tasa de Cambio: 1 EUR \approx 9.53 TRY

Cantidad en liras turcas: $200 \times 9.53 = 1906$ TRY

Ejercicio 2 (2.5 puntos)

Crear un **UserControl** (Control de usuario) que contenga los controles necesarios para la conversión de moneda (TextBox para ingresar la cantidad en euros y TextBlocks para mostrar los resultados en libras, dólares y liras). Este UserControl debe ser diseñado de manera que pueda ser reutilizado en diferentes partes de la aplicación y en otros proyectos.

Ejercicio 3 (2.5 puntos)

Utiliza **data binding** para mostrar los **cambios en tiempo real**, de manera que cuando el usuario introduce una cantidad en euros, las cantidades en las otras monedas se actualicen automáticamente sin necesidad de presionar un botón.

Ejercicio 4 (2.5 puntos)

El objetivo de este ejercicio es practicar el uso de **MultiDataTrigger** en **WPF** para **habilitar** un **botón** de registro únicamente cuando dos casillas de verificación estén marcadas.

Realiza este ejercicio fijándote en la ilustración de ejemplo. Tienes que conseguir algo como lo que hay en la imagen. El botón de registro debe estar deshabilitado inicialmente. EL objetivo es habilitar

Ejemplo:

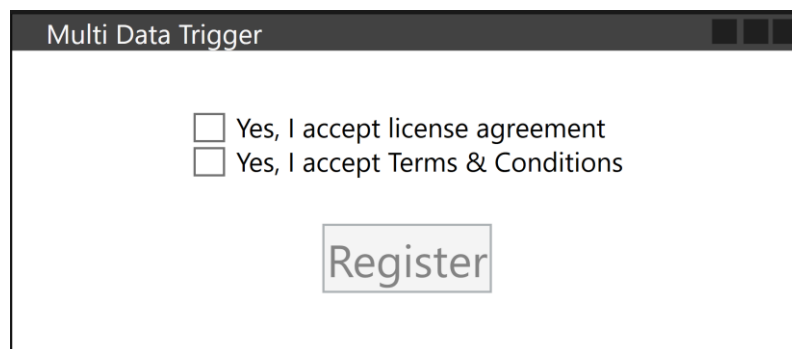


Ilustración 1. Ejemplo de resultado