

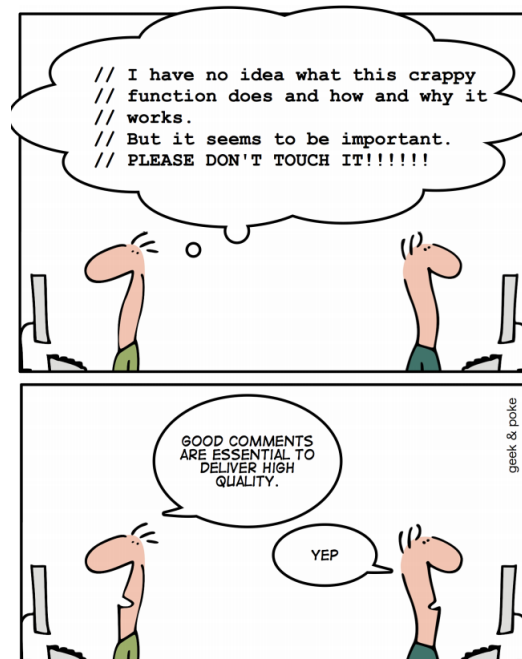
## Abschlußprojekt: MyApp

Diese Aufgabe bildet den Abschluß unseres Schuljahres. Du kannst hier deiner Kreativität freien Lauf lassen und alles bisher Erlernte frei kombinieren! Applikationen zur Finanzverwaltung, Spiele, Einheitenumrechner, was auch immer. Du sollst mit dieser Aufgabe die Möglichkeit bekommen, zu zeigen was du drauf hast und wie gut du die Bausteine die wir im Laufe des Jahres kennengelernt haben zur Lösung einer Problemstellung einsetzen kannst.

Der erste Schritt ist: Überlegen eines Themas. Beachte dabei folgende Voraussetzungen:

- das Projekt muss objektorientiert umgesetzt werden (Klassen, Methoden, Properties, Konstruktoren, etc.)
- es müssen zumindest zwei Klassen erstellt werden
- es muss eine WPF Anwendung sein
- es müssen mindestens vier verschiedene Steuerelementtypen verwendet werden
- verwende mindestens eine Collection (zB Liste, ObservableCollection)
- es muss ein UML Klassendiagramm abgegeben werden
- verwende mindestens eine statische Methode
- verwende eine korrekte Fehlerbehandlung (try/catch, exceptions verwenden), das Programm soll bei einer falschen Handhabung nicht einfach abstürzen
- verwende Dateisystem Zugriffe
- mindestens ein Layout Container muss verwendet werden

Fasse dein Projekt kurz in einem Dokument zusammen: Titel, was tut das Programm, welche Funktionalitäten möchtest du konkret implementieren. Wird dein Projekt genehmigt, kannst du mit der Implementation beginnen. Dokumentiere deine Arbeit auch ausführlich, indem du mit Kommentaren deinen Code nachvollziehbar erklärst. Merke:



Gib dein Projekt mit dem Dateinamen <nachname>-<myAppName>.zip bereinigt im Classroom ab.