

GUI1 Lab: Agent Assignment

Formål:

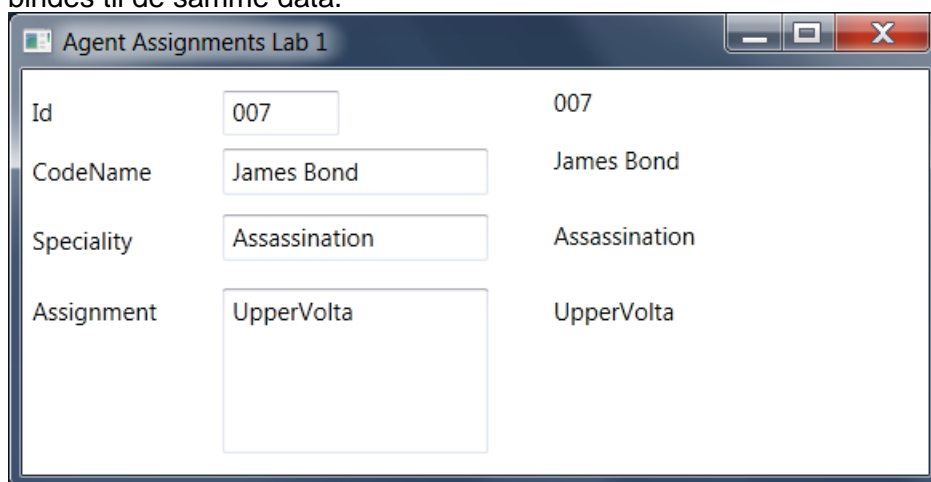
At opnå erfaring med databinding.

Forudsætninger

At du har læst kapitel 8 og 9 i MacDonald.

Delopgave 1

Lav et WPF program som benytter data binding til at knytte nogle textbokse til attributterne i Agent-klassen (Agent-klassen kan hentes er implementeret i filen Agent.cs og ligger i Campusnettes fildeling). For at teste at dataene i objektet virkelig bliver ændret, så tilføjes der også en række tekstblokke som bindes til de samme data.

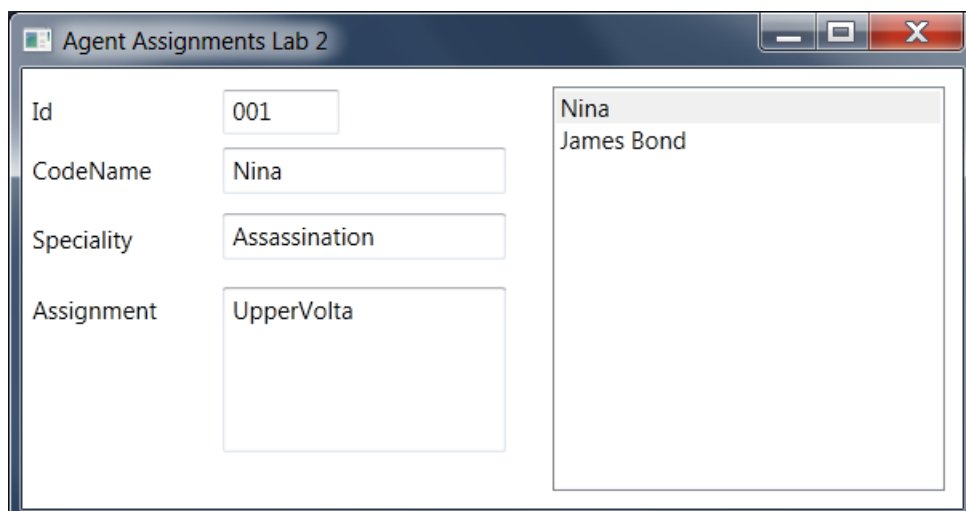


The screenshot shows a window titled "Agent Assignments Lab 1". Inside, there are four rows of data, each with a label, a text box, and a corresponding text label. The data is as follows:

Label	Text Box	Text Label
Id	007	007
CodeName	James Bond	James Bond
Speciality	Assassination	Assassination
Assignment	UpperVolta	UpperVolta

Delopgave 2

Lav et WPF program som benytter data binding til en List data source. I C# koden sættes DataContext til at referere en collection af agenter. Man vælger agent i listboksen. Brug f.eks. DisplayMemberPath til at vise navnet på agenten. Felterne for den valgte agent kan så editeres i tekstboksene til venstre for listboksen.



The screenshot shows a window titled "Agent Assignments Lab 2". On the left, there are four rows of data, each with a label and a text box. On the right, there is a list box. The data is as follows:

Label	Text Box
Id	001
CodeName	Nina
Speciality	Assassination
Assignment	UpperVolta

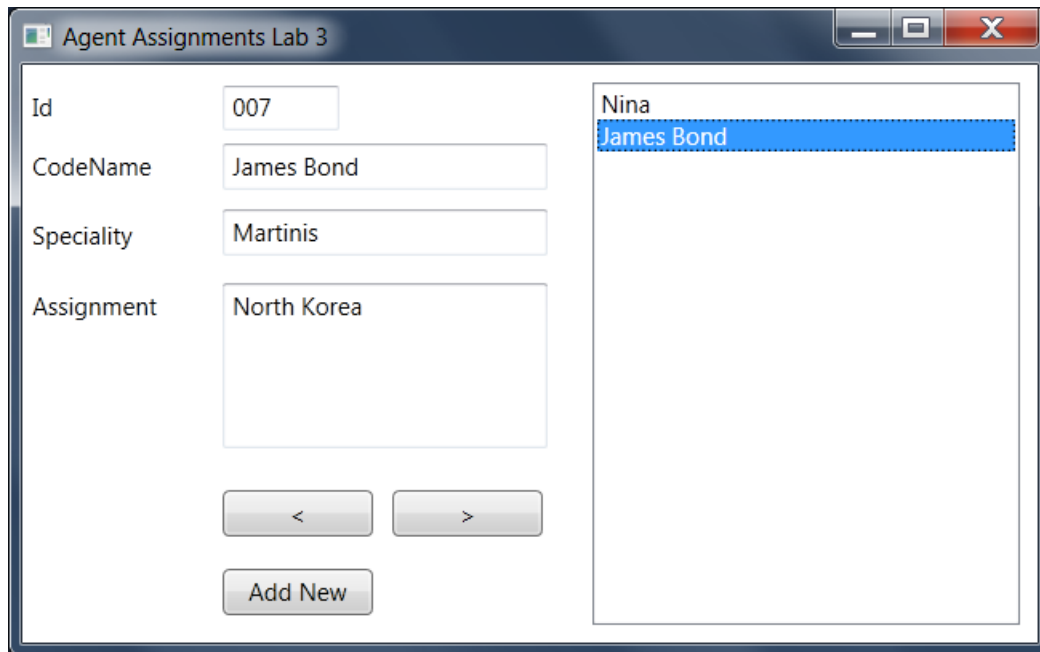
The list box on the right contains two items: "Nina" (selected) and "James Bond".

Delopgave 3

Lav et WPF program som benytter data binding til en List data source, således at man kan editere den aktuelle agent, og som indeholder knapper til at navigere gennem listen samt giver mulighed for tilføjelse af nye agenter. Sæt datakonteksten i XAML.

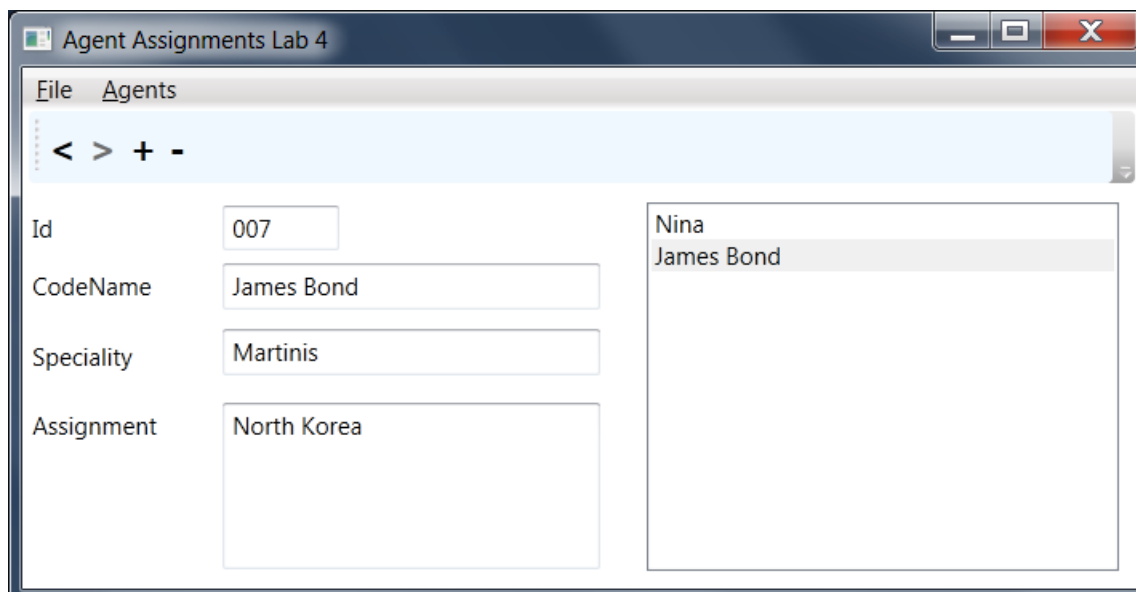
HJÆLP til navigering:

Man kan f.eks. navigere igennem en liste ved at sætte selectedIndex på en listBox.



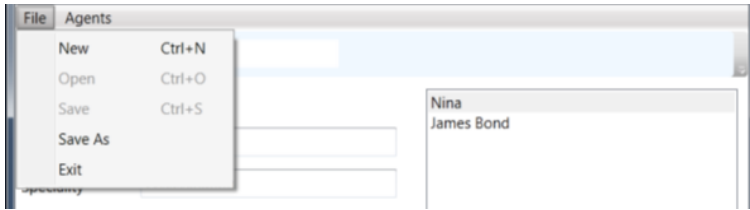
Delopgave 4

Tilføj en menu og en toolbar til Applikationen. Og implementer anvendelsen af commands i applikationen – brug RelayCommand klassen til dette (download klassen fra campusnettet).



Delopgave 5

Tilføj persistering af data ved brug af en XMLSerializer.



Delopgave 6

Tilføj en statusbar som viser antallet af agenter - ved brug af DataBinding, samt dato og tid i højre side af statusbaren.

