Predmetni zadatak 1 (PZ1) - 25 poena

Cilj predmetnog zadatka je kreirati WPF aplikaciju koja predstavlja jednostavan informacioni sistem. Domen aplikacije ostaje za izbor autoru.

Informacioni sistem upravlja objektima **samo jedne klase**. Klasa mora sadržati bar jedno polje koje je brojevnog tipa, jedno tekstualno, jedno koje predstavlja datum, jedno koje će služiti za prikaz slike (putanju do nje na disku računara) i jedno koje će referencirati tekstualni fajl.

Sama WPF aplikacija treba da na glavnom prozoru ima tabelu koja prikazuje sliku i vrednosti najvažnijih polja za razlikovanje objekata. Svaki red u tabeli sa objektima treba da ima i tri dugmeta od kojih je jedno za poziv prozora za pregled konkretnog objekta, drugo služi za poziv prozora za izmenu parametara odabranog objekta, a treće za brisanje konkretnog objekta.

Pored tabele na glavnom prozoru treba da se nalaze dugmad za dodavanje novog objekta i dugme za izlaz iz aplikacije. Klik na dugme za dodavanje novog objekta poziva prozor za dodavanje novog objekta gde je moguće uneti vrednosti za sva polja klase objekta.

U suštini, prozori za dodavanje i izmenu su identični, sa tim da su prilikom prikaza prozora za izmenu sva polja već popunjena predhodnim vrednostima. Kod oba prozora je potrebno implementirati validaciju svih polja. OBAVEZNO implementirati databinding u okviru tabele.

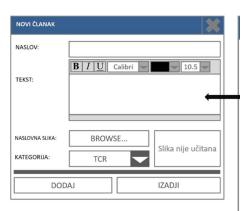
Prilikom izmene i dodavanja novog objekta, potrebno je da jedno polje za unos bude realizovano kao RichTextBox, gde se može iskoristiti implementacija započeta na terminu vežbi. Već su implementirane opcije "Bold" i "promena fonta", a potrebno je dodati opcije:

- Italic,
- Underline,
- promena boje teksta,
- promena veličine slova,

Takodje pored ovih opcija, na RichTextBox treba dodati status bar i u njemu prikazati broj reči u RichTextBox-u. Aplikacija mora imati iscrtan oblik prozora i on ne sme biti isti kao onaj koji je prikazan na terminu vežbi (svi prozori imaju isti oblik). Važno je uzeti u obzir da se sadržaj u RichTextBoxu može samo u njemu i prikazivati, i da se on mora čuvati u .rtf formatu, pa treba obratiti pažnju kako će se realizovati kreiranje novog objekta, odnosno izmena i brisanje, pošto je njegov sastavni deo i referenca na .rtf datoteku.

Na sledećoj strani je dat prikaz izgleda interfejsa predmetnog zadatka.





GPnjuz



