Programowanie pod Windows Zestaw 8

Windows Presentation Foundation

2023-04-23

Liczba punktów do zdobycia: **5/63** Zestaw ważny do: 2024-05-07

Uwaga! Zgodnie z tym co powiedziano na wykładzie, technologia WPF ma swoje kontynuacje. Proszę zaponznać się z dokumentacją i poniższe zadania rozwiązać w wybranej przez siebie wersji:

- oryginalne WPF-https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/desktop/wpf/?view=netdesktop-8.0
- UWP https://learn.microsoft.com/en-us/windows/uwp/
- MAUI https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/maui/?view=net-maui-8.0
- Avalonia https://avaloniaui.net/
- 1. (2p) Napisać program, który odtworzy następujący wygląd okna z rysunku 1. Jest to identyczna specyfikacja jak jedno z zadań z poprzednich zestawów, różnica dotyczy technologii tym razem jest to WPF.

Okno zawiera dwie ramki grupujące (GroupBox). Pierwsza ramka zawiera dwa pola tekstowe (TextBox), druga zawiera pole wyboru (ComboBox) oraz dwa przyciski stanu (Check-Box).

Lista rozwijalna pola wyboru powinna być wypełniona przykładowymi nazwami.

Po wybraniu przez użytkownika przycisku **Akceptuj**, wybór powinien zostać zaprezentowany w oknie informacyjnym (rysunek 2).

Naciśnięcie przycisku **Anuluj** powinno zakończyć program.

2. (3p) Napisać najprostszą możliwą wersję gry kółko-krzyżyk w WPF. Interfejs zbudować przy pomocy komponentu Grid, który należy odpowiednio podzielić na 3 wiersze i 3 kolumny równego rozmaru (SharedSizeGroup). W każdej komórce grida umieścić przycisk, który będzie odpowiednio reagować na zdarzenie kliknięcia.

W jednym dodatkowym wierszu siatki umieścić komponent który zajmie całą szerokość wiersza (ColumnSpan) i będzie prezentować informacje na temat gry.

Wiktor Zychla



Rysunek 1: Wygląd okna do zadania [1]



Rysunek 2: Informacja dla użytkownika do zadania [1]