

Języki Skryptowe  
Laboratorium nr 11  
GUI – przeglądarka zdjęć

## Zadanie 1

Zaimplementuj program udostępniający wszystkie zadania realizowane przez przeglądarkę omawianą na wykładzie oraz udostępniającej dodatkowe funkcjonalności na przykład:

1. Zmiana kolejności zdjęć w pokazie
2. Posiadanie magazynu zdjęć (zapamiętywanie wielu źródłowych folderów)
3. Wieloetapowe usuwanie zdjęć z magazynu:
  - a. Przeniesienie do kosza
  - b. Zatwierdzanie (przeglądanie) zawartości kosza
  - c. Usuwanie plików ze zdjęciami
4. Znajdowanie podobnych zdjęć:
  - a. Wg ich położenia: wszystkie wykonane w podanej odległości od oglądanego zdjęcia
  - b. Wg daty wykonania np. w tym samym tygodniu, miesiącu itp.
5. Wprowadzenie słowników dat i położen np. lato 2021 itp.
6. Dla zdjęć bez lokalizacji szacowanie miejsca wykonania zdjęcia wg lokalizacji zdjęć wykonanych w zbliżonym czasie

Liczba uzyskanych punktów jest uzależniona od zakresu zaimplementowanym rozszerzeń i wygody ich udostępniania. Konieczne jest dobre przetestowanie aplikacji. W przypadku wystąpienia błędu w implementacji funkcji jest ona traktowana jako niebyła.

Przy realizacji zadania można, ale nie jest to konieczne, posłużyć się udostępnionym kodem. Uwaga:

## Zadanie 2

Należy przedstawić w formie pisemnej wstępny opis proponowanej aplikacji końcowej. Opis ma zawierać:

- Realizowane zadanie
- Wykaz podstawowych funkcjonalności
- Wykorzystywane dane i ich dostępność

W trakcie zajęć należy przedstawić swoją propozycję prowadzącemu zajęcia laboratoryjne celem jej zatwierdzenia.

Zatwierdzony i o ile jest taka konieczność poprawiony opis należy umieścić na e-portalu.

Andrzej Siemiński