# WPF Tusindfryd GUI

|  |  |
| --- | --- |
| **Læringsmål** | Du kan:   * **1Pf1:** anvende centrale metoder til at specificere og konstruere algoritmer [...] * **1Pf2**: anvende centrale faciliteter i programmeringssproget til realisering af algoritmer, designmønstre, abstrakte datatyper, datastrukturer, designmodeller anvende centrale faciliteter i programmeringssproget til realisering af algoritmer, designmønstre, abstrakte datatyper, datastrukturer, designmodeller og brugergrænseflader. |
| **Forventet læringsudbytte [SOLO]** | Programmeringssporet:   * [Unistrukturel] Du kan nævne enkelte kendetegn ved **applikationstypen** GUI applikation – WPF og XAML |
| **Din forberedelse** | Programmeringssporet:   * Ingen bundet forberedelse, men læs/genlæs om flere andre UI-kontroller i [The complete WPF tutorial](https://www.wpf-tutorial.com/), som du finder interessante. Nogle af dem får du nok brug for i opgaven, hvor der vil være frit valg.  **Bemærk**: flere UI-kontroller anvender eksempler med ”databinding”; dette skal du bare skimlæse eller springe helt over. I næste uge får du en grundig introduktion til databinding (og command binding), så brug kun code-behind til denne opgaves øvelser. |

I denne opgave skal du arbejde videre med Tusindfryd-casen og implementere de GUIs, du selv vælger, med brug af de UI-kontroller, du selv finder passende. Der er flere Tusindfryd use cases og operationskontrakter at vælge mellem, f.eks. noget der supplerer opgaven i Ex25-WPFDialogGUI.

# Dagens ord:

A user interface is well-designed   
when the program behaves exactly how the user thought it would.  
―  
Joel Spolsky