

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ “ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА”

Кафедра ЕОМ



Звіт

до лабораторної роботи № 2

з дисципліни: «Інженерія програмного забезпечення»

на тему: «Створення Windows Forms на C# за технологією XAML.

Розробка оболонки GUI для реалізації системи згідно вашого варіанту.»

Варіант №16

Виконав:

студент групи КІ-306

Приймак Ю. О.

Прийняв:

старший викладач ЗВО

Торубка Т. В.

Тема:

Створення Windows Forms на C# за технологією XAML.
Розробка оболонки GUI для реалізації системи згідно вашого варіанту

Мета:

Освоїти основи створення WinForms за технологією XAML.
Розробити GUI оболонку для реалізації клієнтська частини системи згідно Вашого варіанту.

Постановка задачі:

В програмі повинно бути використано:

- Data binding (елементи форми “прив’язані” до конкретних полів класу); - Багатовіконний інтерфейс (діалогові вікна);
- Стили та колір кнопок а також інших елементів форми повинні бути збереженні в окремому файлі.
- Поля класів повинні містити методи GET та SET.
- Використання конструкції try {} catch {} для «відловлення» можливих помилок в роботі програми.

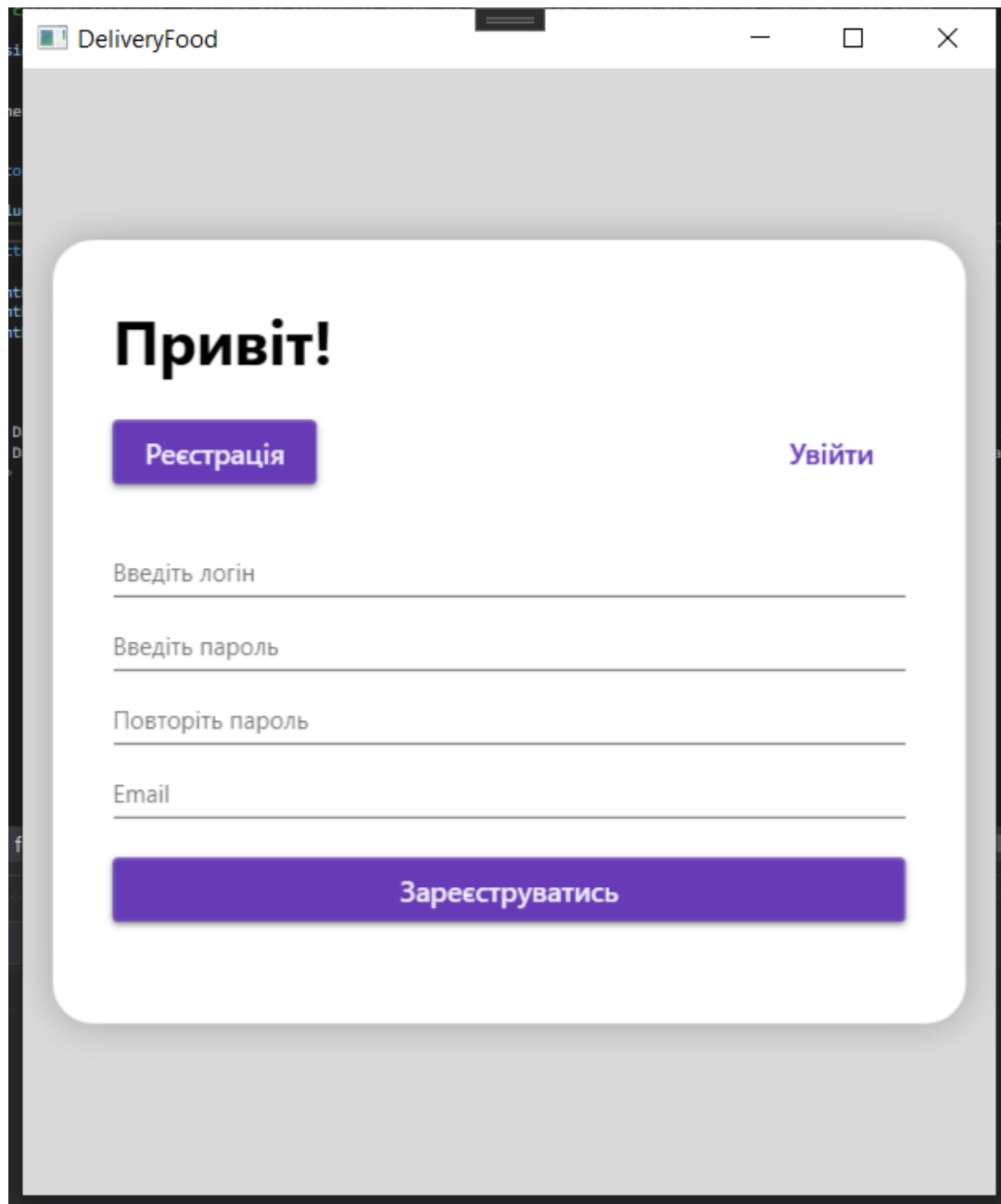


Рисунок 1. Головне вікно програми (вікно реєстрації)

Опис: Головне вікно програми містить поля: ЛОГІН, ПАРОЛЬ, ПОВТОРНИЙ ПАРОЛЬ, EMAIL. Кнопка «Увійти» перенаправляє у вікно авторизації. Кнопка «Зареєструватись» переносить нас на вікно реєстрації. Використовувалися такі елементи керування: TextBox, PasswordBox, TextBlock, Button.

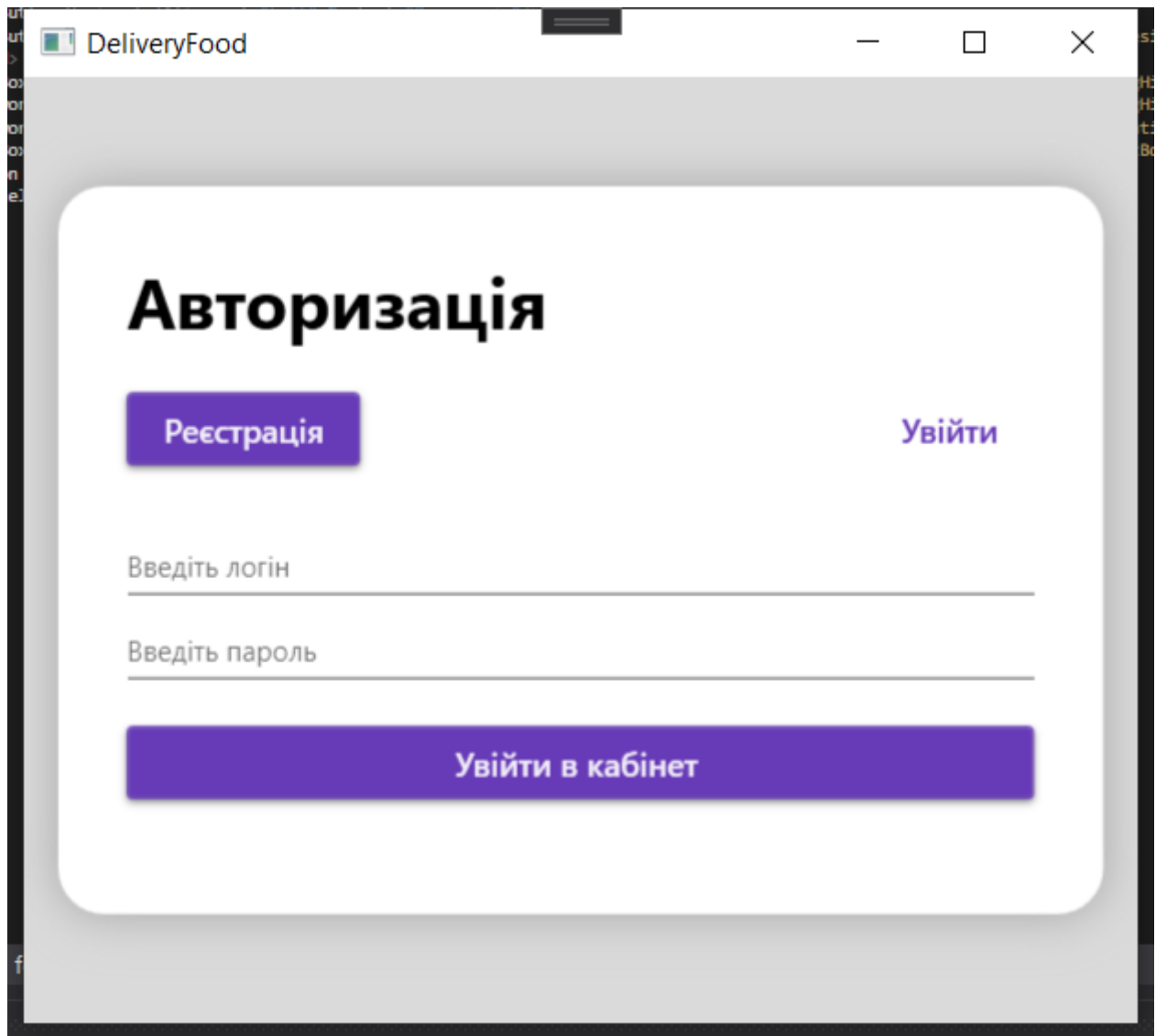


Рисунок 2. Вікно авторизації

Вікно авторизації містить текстові поля, необхідні для безпечного входу в систему. Використовуються такі елементи керування: Button, TextBox, TextBlock, PasswordBox.

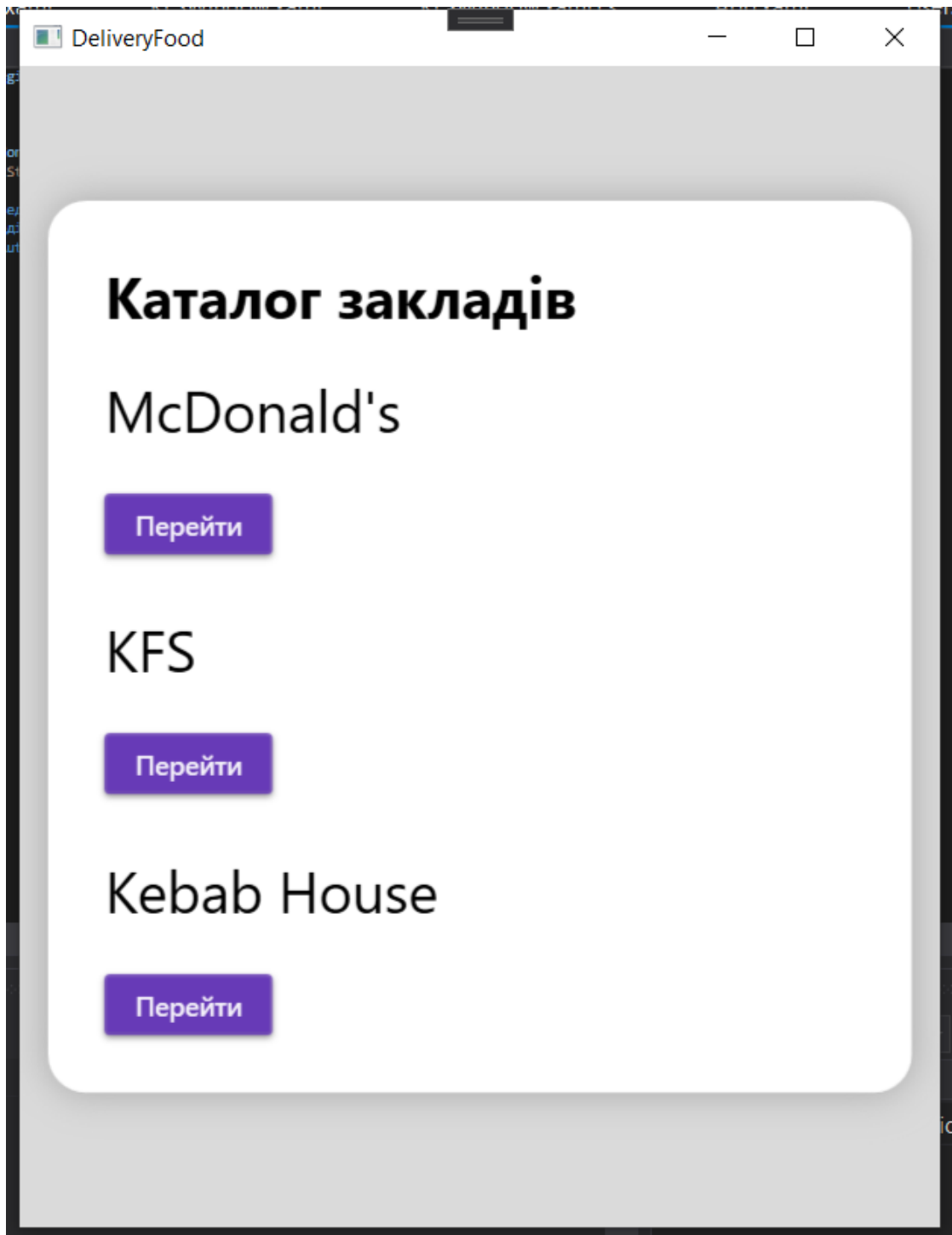


Рисунок 3. Вікно каталогу закладів

Вікно каталогу закладів містить назви фаст-фудів і кнопки для переходу перегляду меню вибраного закладу. Використовуються такі елементи: TextBlock, Button.

DeliveryFood

Бургери

☐ Чізбургер

☐ Вегетаріанський бургер

☒ Гамбургер

☒ МакЧікен Бекон

Напої

☐ Кола

☐ Сік

☒ Фанта

☐ Кава

Десерти

☐ Міні донати з шоколаду

☐ Морозиво ріжок

☒ МакПиріг Крем-Чорний

☐ Макфлурі KIT KAT Карамель

Замовити

Повернутись назад

Рисунок 4. Вікно меню і замовлення (McDonald's)

DeliveryFood

Бургери

- ☒ Тауер Бургер
- ☐ Шефбургер
- ☐ Чізбургер
- ☐ Тост 2 сиру

Напої

- ☐ Кола
- ☐ Мірінда
- ☒ Пепсі
- ☐ Сeven ап

Морозиво

- ☐ Айс чері з топінгом
- ☒ Кріспі кранч
- ☒ Ріжок
- ☒ Літ.Фант. з топінгом

Замовити **Повернутись назад**

Рисунок 5.Вікно меню і замовлення(KFS)

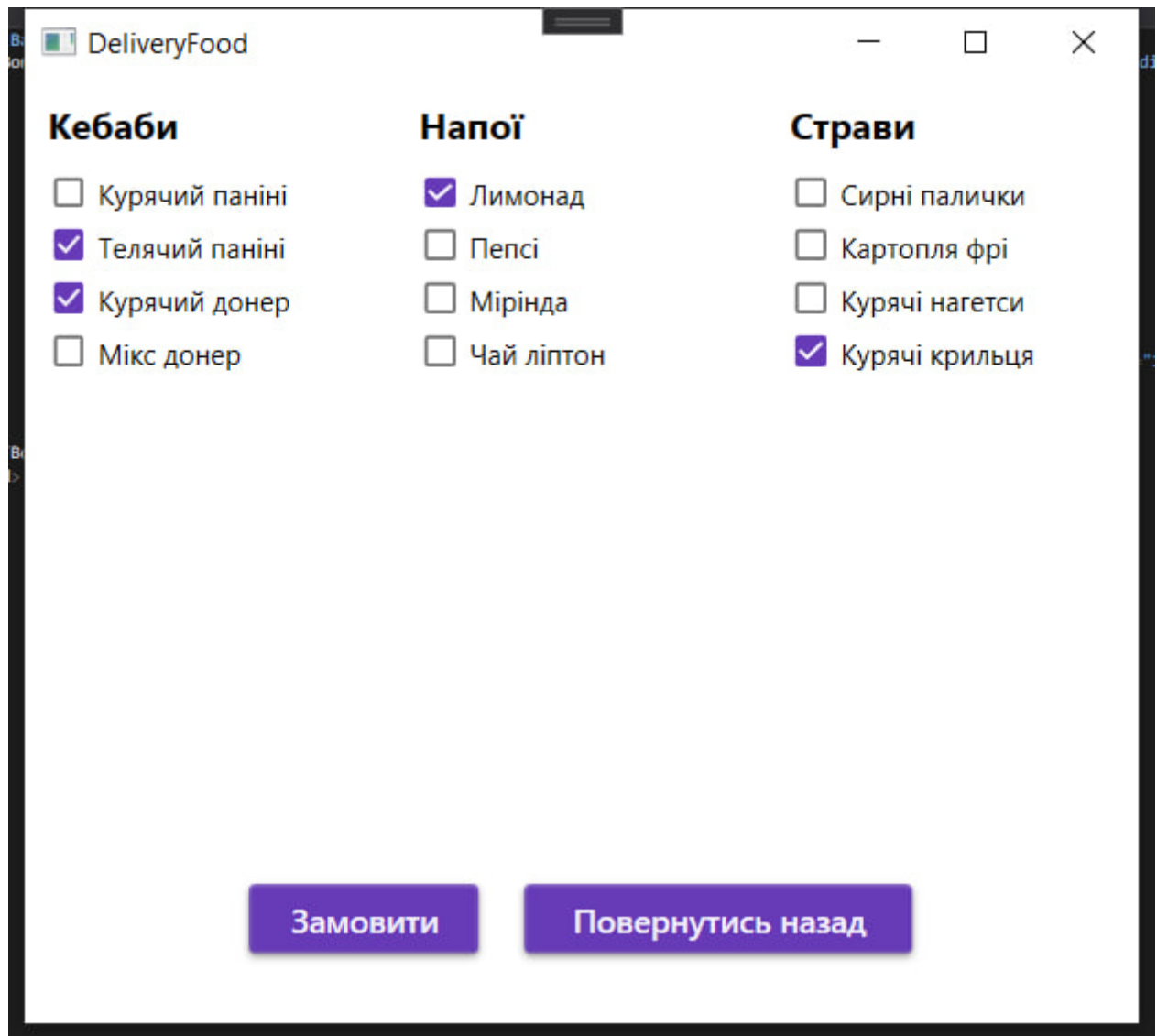


Рисунок 6. Вікно меню і замовлення (Kebab House)

Вікна меню і замовлення містять каталог вибору страв. Присутня кнопка для замовлення вибраних страв. Наявна можливість повернутись на попередню сторінку (вибір закладу). Використовуються такі елементи: TextBlock, CheckBox, Button.

Висновок:

В даній лабораторній роботі я розробив GUI оболонку для реалізації системи згідно мого варіанту. Створив 6 вікон (Авторизація, Реєстрація, додання студента і кімнати, головне меню і меню керування). Використав Data binding; Розробив багатовіконний інтерфейс; Стил і колір кнопок а також інших елементів форми розміщені і збережені в окремому файлі; Поля класів містять методи GET та SET; Використав конструкції try {} catch () для «відловлення» можливих помилок в роботі програми.