

Actividades UT4 -1 : Binding entre controles

- Seguir las pautas de nomenclatura indicadas en clase
- Asociar en todos los casos un icono a la aplicación y a los formularios
- Evitar entregar proyectos con advertencias de SonarLint
- Se debe tomar como guía de cada ejercicio el ejecutable correspondiente.

1. Añadir los bindings necesarios a la aplicación **MemeMaker**, teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:

- Los textos introducidos por el usuario en los campos *Texto superior* y *Texto inferior* deberán aparecer superpuestos en la imagen, en la posición correspondiente.
- El ancho y el alto de la imagen se podrá controlar mediante los dos sliders *Alto* y *Ancho*.
- El origen de la imagen se obtendrá del campo *Imagen* del formulario. El usuario podrá indicar una ruta local o una URL de internet.
- Mediante el checkbox *Borde* el usuario decidirá si aparece o no un borde alrededor de la imagen.
- La aplicación no necesita ninguna línea de código en el código trasero. Sí están permitidos los convertidores.