-ממשק לקוח

-מבנה 2

-שימוש ב-Style

-שימוש ב-Shapes

-שימוש ב-Drawing באמצעות ImageDrawing

-שימוש בטרנספורמציה של פקדים (SkewTransform)

-שימוש בTrigger מסוג Property Trigger

-שימוש ב-ControlTemplate

-שימוש בתבנית עיצוב (DataTemplate) בפקד מרובה נתונים

-הצגת מפה: תוספת טכנולוגית וחזותית משמעותית לפרויקט