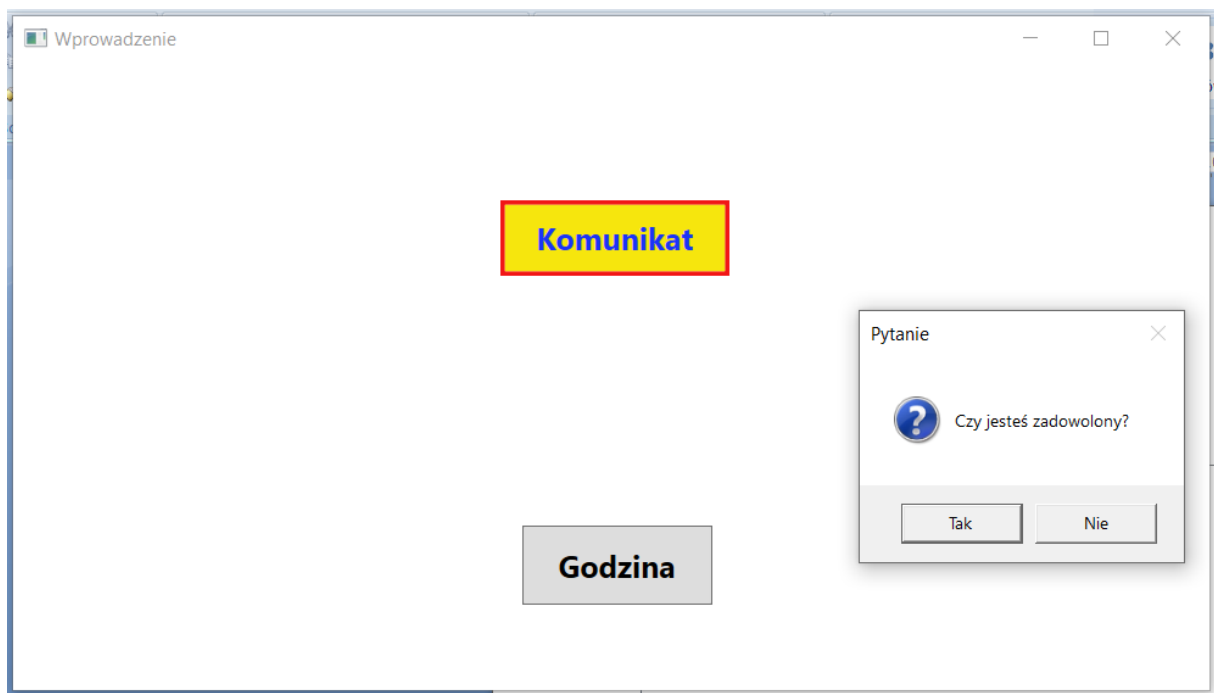
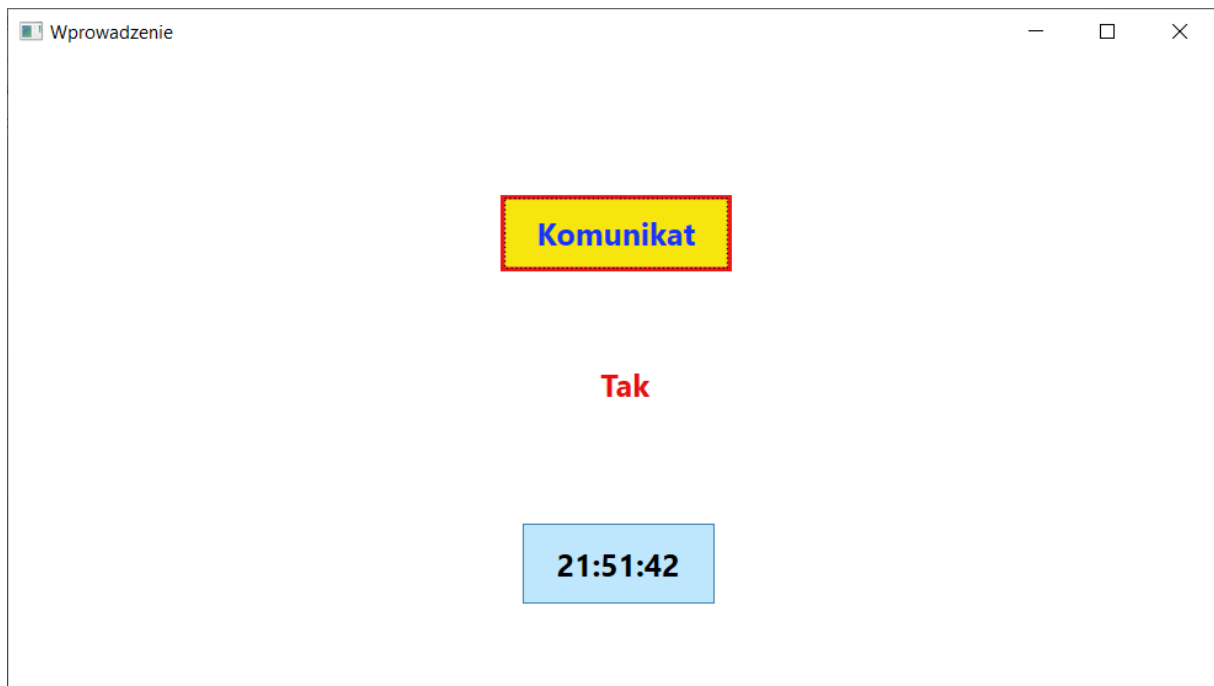


WPF - wprowadzenie

Zaprojektuj aplikację według poniższego wzoru





```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows;
using System.Windows.Controls;
using System.Windows.Data;
using System.Windows.Documents;
using System.Windows.Input;
using System.Windows.Media;
using System.Windows.Media.Imaging;
using System.Windows.Navigation;
using System.Windows.Shapes;

namespace Wprowadzenie1
{
    /// <summary>
    /// Logika interakcji dla klasy MainWindow.xaml
    /// </summary>
    public partial class MainWindow : Window
    {
        public MainWindow()
        {
            InitializeComponent();
        }
    }
}
```

```
private void btnKomunikat_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    lblOdpowiedz.Content = "";
    MessageBoxResult odp = MessageBox.Show("Czy jesteś zadowolony?",
    "Pytanie", MessageBoxButton.YesNo, MessageBoxImage.Question);

    if(odp.ToString()=="Yes")
    {
        lblOdpowiedz.Content = "Tak";
    }
    else
    {
        lblOdpowiedz.Content = "Nie";
    }
}

private void BtnCzas_MouseEnter(object sender, MouseEventArgs e)
{
    DateTime data = DateTime.Now;
    BtnCzas.Content = data.ToString("T");
}

private void BtnCzas_MouseLeave(object sender, MouseEventArgs e)
{
    BtnCzas.Content = "Godzina";
}
}
```