A feladat!

Készítsen WPF alkalmazást amelyben a gombokat a ViewModelben valósítsa meg.

A felhasználó által megadott bemeneti adatok a diák neve, hangszer és szolfézs jegye.

Az értékelést a model réteg elvégzi. A ViewModelben a tulajdonságok esetén használja a musicScoolMark változó megfelelő tulajdonságait!

Értékelés esetén jelenjen meg az átlag, a szöveges értékelés zárójelben és az évfolyamról szóló megjegyzés.

Törlés esetén a bemeneti változókat állítsa kezdő állapotba!

Kilépés esetén lépjen ki a programból a ViewModel rétegen keresztül!

A diák neve: Hegedűs Hedvig

Hangszer jegy: 4

Szolfézs jegy: 2

Értékelés

Törlés

Átlag: 3 (jó)

Hegedűs Hedvig a következő évfolyamra léphet

Kilépés

A diák neve: Gyakorlatlan György

Hangszer jegy: 2

Szolfézs jegy: 1

Értékelés

Törlés

Átlag: 1,5 (elégtelen)

Gyakorlatlan György évfolyamot ismétel.

Kilépés

Értékelés

1. View feliratok
2. View beviteli mezők
3. View gombok
4. View értékelés szövege
5. ViewModel beviteli tulajdonságok
6. ViewModel értékelési tulajdonságok
7. ViewModel parancs tulajdonságok
8. ViewModel konstruktor
9. View beviteli mező binding
10. View parancs binding
11. ViewModel parancsot végrehajtó metódus.
12. Hibátlan program futás