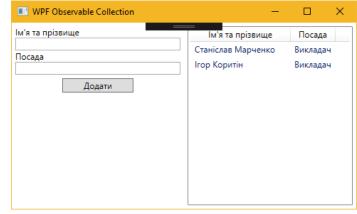
Практичне заняття 4 Управління ресурсами та прив'язування даних в технології WPF

| No | Тема                                      | К-ть балів |
|----|---|------------|
| 1. | Захист принаймні одного завдання з роботи | 1          |
| 2. | Завдання 1                                | 0,4*       |
| 3. | Завдання 2                                | 0,7*       |
| 4. | Завдання 3                                | 0,8*       |
| 5. | Завдання 4                                | 0,9*       |
| 6. | Завдання 5                                | 0,8*       |
| 7. | Здача звіту                               | 0,4        |
|    | Всього                                    | 5          |

- 1. Доповніть додаток із задачі 3.1 списком, який запам'ятовуватиме введену інформацію та перевірятиме, чи  $\epsilon$  такий користувач у системі (шукатиме в списку логін та звірятиме пароль). Якщо користувача знайдено і пароль залишився такий же, повідомити, що користувач уже присутній в системі. Якщо пароль відрізняється, запропонувати замінити старий пароль на введений та виконати заміну за умови згоди.
- 2. Потренуйтесь над роботою з елементами управління ListView, прив'язуванням даних. Напишіть варіацію задачі 1, яка дозволятиме візуально відображати список користувачів, аналогічно (колонки рисунку таблиці обираєте самостійно). Після натиснення кнопку Add на інформація динамічно додається до списку на екрані. Для цього орієнтуйтесь на використання ObservableCollection



GridView

та

https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms748365(v=vs.110).aspx

- 3. Напишіть клас, який описуватиме одну з мастей: її назву та шлях до зображення. Клас має містити властивості, за якими відбуватиметься прив'язка цих даних. Виведіть на екран список мастей з їх зображеннями, аналогічно до рис. 1. При подвійному кліку на масть повинно виводитись діалогове вікно з назвою масті.
- 4. Напишіть програму, яка візуалізує роботу стеку та черги. Користувачу повинна надаватись можливість виконувати операції з ними, що буде супроводжуватись оновленням візуального представлення відповідної компоненти. Рекомендується реалізувати роботу з двома вкладками (стек та черга).
- 5. Попрацюйте з темізацією та скінингом додатків. Зберіть проекти відповідно до представленого коду. Застосуйте нові навички для темізації калькулятора, написаного в задачі 3.2.

