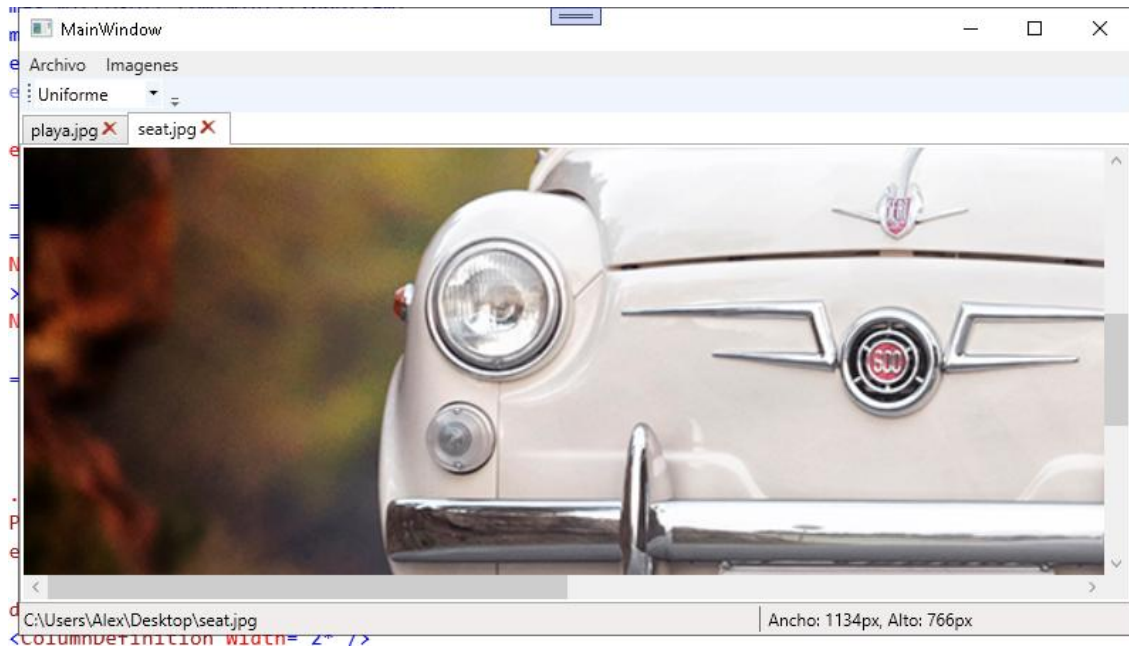


Vamos a construir un visor de imágenes. Aunque parezca sencillo vamos a trabajar con multitud de conceptos por lo que debes ser ordenado al solucionar los distintos apartados propuestos. Además, vamos a generar y trabajar con contenido generado dinámicamente.

La aplicación consta de una ventana con el siguiente aspecto.



Distribución de la ventana.

- Parte superior, barra de menú con las opciones:
 - Archivo
 - Abrir
 - Separador
 - Salir
 - Imágenes, vacío por defecto, tendrá una opción de menú asociada a cada pestaña, el texto será el nombre de la imagen.
- Parte inferior, barra de estado, muestra información de la imagen asociada a la pestaña seleccionada.
 - Ruta, ancho 2 veces el valor por defecto.
 - Separador
 - Dimensiones, ancho el valor por defecto.
- Parte central
 - Parte superior, barra de herramientas, contiene un desplegable con las opciones de ajuste del control de imagen.
 - Resto de espacio, TabControl, las pestañas irán apareciendo al cargar las imágenes. Las pestañas tienen las siguientes características.
 - Cabecera compuesta por el nombre de la imagen y una imagen para cerrar la pestaña.
 - Un control de scroll con visibilidad automática.
 - Un control para mostrar la imagen.

- Para abrir una imagen deberás emplear un dialogo de apertura en el que se filtren los tipos de archivo: jpg, jpeg, png, gif y todos.
- Tras seleccionar un archivo de imagen debes crear por código una pestaña con la estructura anteriormente indicada. IMPORTANTE:
 - Al control de imagen ponle un Name único, emplea un incremental.
 - Guarda el nombre anterior en el Tag del TabItem creado por código.
- Al seleccionar una pestaña debes aplicarle el ajuste seleccionado y además mostrar la información de la imagen. Estas dos funciones las vas a usar en varios eventos.
- Tras crear una nueva pestaña debes crear una nueva entrada en el menú imágenes, el texto será el nombre de la imagen. Considera guardar en el Tag la pestaña asociada.
- Al pulsar en una entrada del menú imágenes tenemos que seleccionar la pestaña asociada.
- Cada pestaña tiene como cabecera el nombre de la imagen y una imagen con un aspa, al pulsar deberás cerrar la pestaña y eliminar la entrada asociada en el menú imágenes.
- Al pulsar en la opción de menú salir debes apagar la aplicación, no confundir con cerrar.

Teoría.

- **FindName**(nombre_Name):object -> Devuelve el objeto o control con el nombre indicado, debemos castearlo para usarlo fácilmente.
- **RegisterName**(nombre_Name, instancia_control) -> Después de crear un control dinámicamente debemos registrarlo, si no, aunque lo veamos por pantalla no podremos localizarlo con la función FindName.
- **VisualTreeHelper.GetParent**(instancia_control):object -> Devuelve el control padre, debemos castearlo para usarlo fácilmente.
- **Path.GetFileName**(rutaArchivo):string -> Devuelve únicamente el nombre del archivo de la ruta indicada, es decir, elimina todo el contenido a la izquierda de la última “\”.