

GUI1 Lab: Agent Assignment 2

Formål:

At opnå erfaring med resourcer, styles og triggers.

Forudsætninger

At du har læst kapitel 10 og 11 i MacDonald samt lavet opgaven AgentAssignment.

Delopgave 1

Definer en brush som en resource, og brug denne som en statisk resource til at farve baggrunden på vinduet.

Delopgave 2

Ændre koden fra delopgave 1 således at det bliver muligt at ændre baggrundsfarve på vinduet i et menuvalg.

Delopgave 3

Lav 4 billedfiler som bruges som content på knapperne til navigation i toolbaren. Disse billedfiler skal ligge som resourcer i exe-filen.

Delopgave 4

Definer en named style som anvendes på alle textboxe, og definer en anden named style som anvendes på alle Buttons.

Delopgave 5

Definer en style som automatisk anvendes på alle labels.

Delopgave 6

Tilføj en propertytrigger til stylen for buttons således at buttons ændre udseende når musen er over knappen.

Delopgave 7

Tilføj en datatrigger således at teksboksen for Id ændre forgrundsfarven for agenter med ID = 007.