



Unidad II

XAML

Actividad de aprendizaje No. 1

Proyecto de programación: Contenedores, formas y colores

Descripción: El programa debe tener un área de dibujo, dentro de la cual se tracen líneas rectas. Los extremos de la recta deben ser indicados por el usuario mediante arrastre. También debe considerar indicar el color de la línea a trazar, así como del fondo del área de dibujo, el cual debe definirse configurando los cuatro componentes de un color de brocha sólida (ARGB) o bien su valor en hexadecimal.

En el caso de utilizar la composición ARGB, el valor de cada componente debe indicarse con el apoyo de un control tipo *slider*. En el caso del valor hexadecimal, debe ser mediante un cuadro de texto. Así mismo, debe haber un área en donde se muestre el color que se está configurando antes de establecerlo como color de línea o del fondo.

Cada vez que se forme un color de los que ya están definidos en la propiedad *Color* de la clase *SolidColorBrush*, indicarlo en un *TextBlock*.

El programa solo se calificará si se ejecuta correctamente al abrirlo en Visual Studio. En caso de que salte un error durante la ejecución, se calificará con un cero el criterio o la funcionalidad que se estuviera evaluando.



Criterio	Descripción	Valor en puntos
Trazado de línea	Agregar líneas dentro del área de dibujo	8
Interacción del usuario	Los extremos de la línea los indica el usuario arrastrando en el área de dibujo	20
Crear colores mediante ARGB	Utilizar un <i>slider</i> por cada componente, validando sus posibles valores	7
Crear colores mediante valor hexadecimal	Indicar un valor en hexadecimal y crear el color correspondiente, validando que el número pueda ser convertido	7
Mostrar el color antes de ser establecido	Contar con un área pequeña en la que se muestre el color que se está creando cada vez que se modifique un valor de la composición	15
Indicar el nombre del color	En caso de haber formado un color de los ya predefinidos, que se indique en un <i>TextBlock</i>	15
Establecer color a las nuevas líneas	Debe haber un control para establecer el color de muestra para las líneas que se creen después de esto	4
Establecer el color al fondo del área	Debe haber un control para establecer el color de muestra como color de fondo del área de dibujo	4
Programación orientada a objetos	Crear clases, con sus propiedades y métodos e instanciar objetos de dichas clases	5
Fundamento teórico en el documento	<ul style="list-style-type: none">• Descripción de XAML• Contenedores (descripción y tipos)• Figuras (descripción y tipos)• Brocha solida (colores y su composición)	15