

Lista zadań Bolka i Lolka

Uczeń wpisuje zadanie (np. „pójść na ryby”, „zbudować latawiec”).

Wybiera, kto ma je zrobić – Bolek czy Lolek (ComboBox + obrazek bohatera).

Zaznacza, czy zadanie jest pilne (CheckBox).

Priorytet: łatwe / średnie / trudne (RadioButton).

Wszystkie zadania pojawiają się na liście (ListBox).

Drugie okno – kalendarz przygód: lista zadań przypisana do wybranego dnia.

Funkcjonalności

1. Dodawanie zadania

- Użytkownik wpisuje nazwę zadania w polu **TextBox** (np. „zbudować domek na drzewie”).
- Kliknięcie przycisku „**Dodaj**” dodaje zadanie do listy.

2. Przypisanie bohatera

- Z listy rozwijanej (**ComboBox**) użytkownik wybiera, kto ma wykonać zadanie: **Bolek** czy **Lolek**.
- Obok wyświetla się obrazek wybranego bohatera (**Image** w **Border**).

3. Priorytet zadania

- Za pomocą **RadioButton** można określić priorytet:
 - niski (*łatwe*),
 - normalny (*zwykłe*),
 - wysoki (*trudne*).

4. Opcje dodatkowe

- Użytkownik może zaznaczyć pola (**CheckBox**), które opisują zadanie, np.:
 - „Na dworze”
 - „Potrzebny sprzęt”
 - „Z udziałem innych kolegów”

5. Lista zadań

- Wszystkie dodane zadania wyświetlają się w **ListBoxie** w postaci krótkiego opisu (np. „*Bolek – zbudować domek na drzewie [trudne]* 🌳”).
- Kliknięcie na element listy zaznacza go, aby można było go później usunąć.

6. Usuwanie zadań

- Użytkownik wybiera zadanie z listy i naciska przycisk „**Usuń**”, aby je skasować.

7. Kalendarz przygód

- Użytkownik wybiera datę w **Calendar**, do której przypisuje zadanie (np. „*sobota*”).
- Drugie okno aplikacji (**SummaryWindow**) pokazuje **listę zadań Bolka i Lolka tylko dla wybranego dnia**.

Ćwiczone kontrolki i elementy Avalonia

- **TextBox** – wpisywanie treści zadania.
- **TextBlock** – etykiety i podsumowania.
- **ComboBox** – wybór bohatera (Bolek/Lolek).
- **Image + Border** – wyświetlanie avatara bohatera.
- **CheckBox** – dodatkowe opcje dla zadania.
- **RadioButton** – priorytet zadania.
- **Button** – dodawanie/usuwanie zadań, otwieranie drugiego okn.
- **ListBox** – lista wszystkich zadań.
- **Calendar** – wybór dnia przygody.
- **Drugie okno** – podsumowanie zadań dla konkretnej daty.
- **Layouty** – Grid (układ główny), StackPanel (formularz), WrapPanel (opcje CheckBox).

Przykładowy scenariusz użycia

1. Uczeń wybiera Lolka lub Bolka
2. Uczeń wpisuje w pole „*Nazwa zadania*” tekst: „pójść na ryby”.
3. Z ComboBoxa wybiera: **Lolek**.
4. Ustawia priorytet: **normalny**.
5. Zaznacza CheckBox: *Na dworze*.
6. W kalendarzu wybiera datę: *15.09.2025*.
7. Kliknięcie przycisku „**Dodaj**” powoduje, że na liście pojawia się wpis:
„*Lolek – pójść na ryby [normalnej]*”.
8. Po naciśnięciu „**Podsumowanie dnia**” otwiera się drugie okno z listą wszystkich zadań przypisanych na 15.09.2025.