

GUI1 Lab: Agent Assignment

Formål:

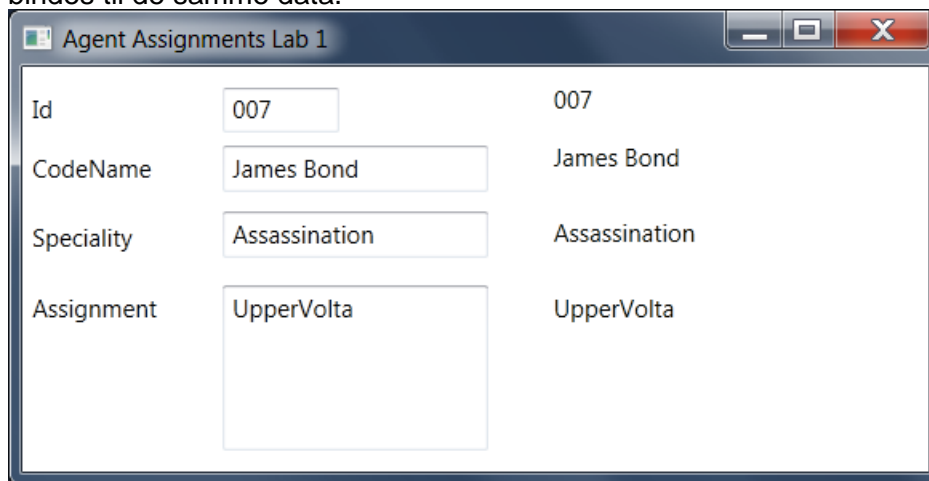
At opnå erfaring med databinding.

Forudsætninger

At du har læst kapitel 8 og 9 i MacDonald.

Delopgave 1

Lav et WPF program som benytter data binding til at knytte nogle textbokse til attributterne i Agent-klassen (Agent-klassen kan hentes er implementeret i filen Agent.cs og ligger i Campusnettes fildeling). For at teste at dataene i objektet virkelig bliver ændret, så tilføjes der også en række tekstblokke som bindes til de samme data.

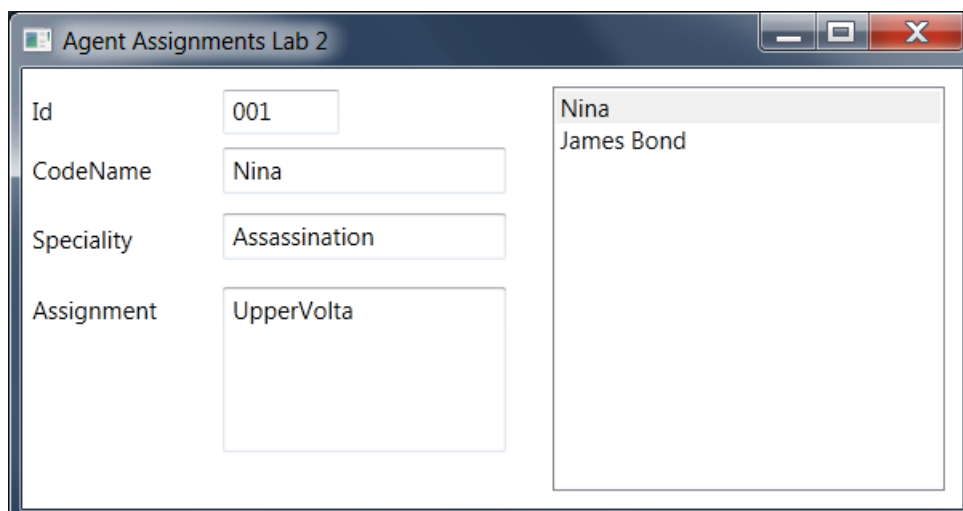


The screenshot shows a window titled "Agent Assignments Lab 1". Inside, there is a form with four rows, each representing an attribute of an Agent class. Each row has a label on the left, a text box in the middle, and a corresponding value on the right. The attributes and values are: Id (007), CodeName (James Bond), Speciality (Assassination), and Assignment (UpperVolta).

Attribute	Text Box Value	Display Value
Id	007	007
CodeName	James Bond	James Bond
Speciality	Assassination	Assassination
Assignment	UpperVolta	UpperVolta

Delopgave 2

Lav et WPF program som benytter data binding til en List data source. I C# koden sættes DataContext til at referere en collection af agenter. Man vælger agent i listboksen. Brug f.eks. DisplayMemberPath til at vise navnet på agenten. Felterne for den valgte agent kan så editeres i tekstboksene til venstre for listboksen.



The screenshot shows a window titled "Agent Assignments Lab 2". It features a form with four text boxes on the left for editing an agent's details: Id (001), CodeName (Nina), Speciality (Assassination), and Assignment (UpperVolta). To the right of these text boxes is a list box containing two items: "Nina" (which is selected) and "James Bond".

Attribute	Text Box Value
Id	001
CodeName	Nina
Speciality	Assassination
Assignment	UpperVolta

List Box (Selected: Nina):

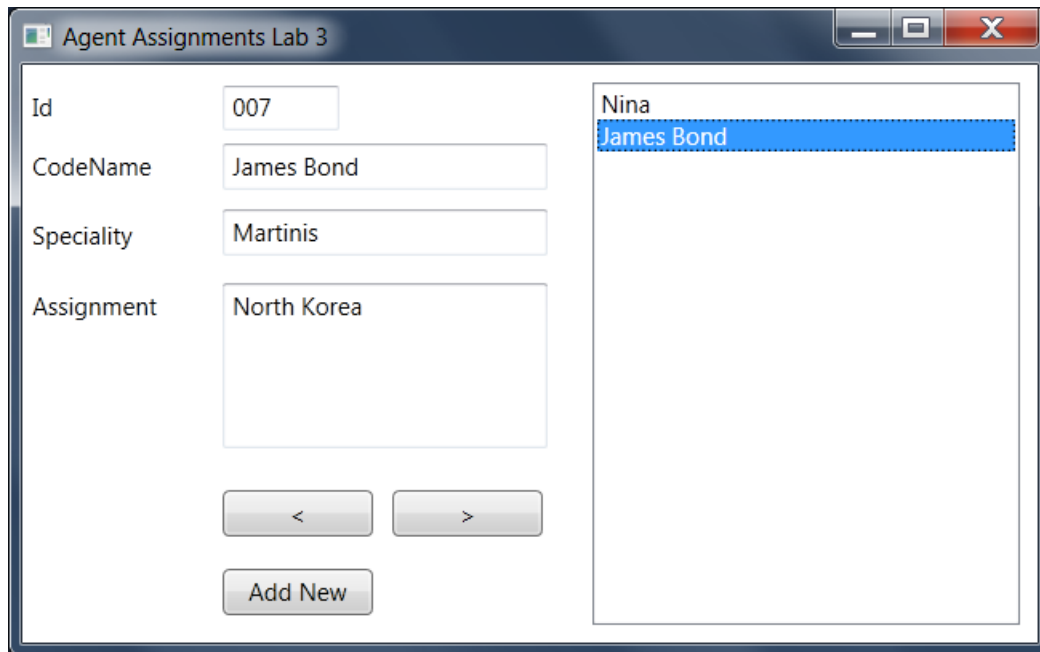
- Nina
- James Bond

Delopgave 3

Lav et WPF program som benytter data binding til en List data source, således at man kan editere den aktuelle agent, og som indeholder knapper til at navigere gennem listen samt giver mulighed for tilføjelse af nye agenter. Sæt datakonteksten i XAML.

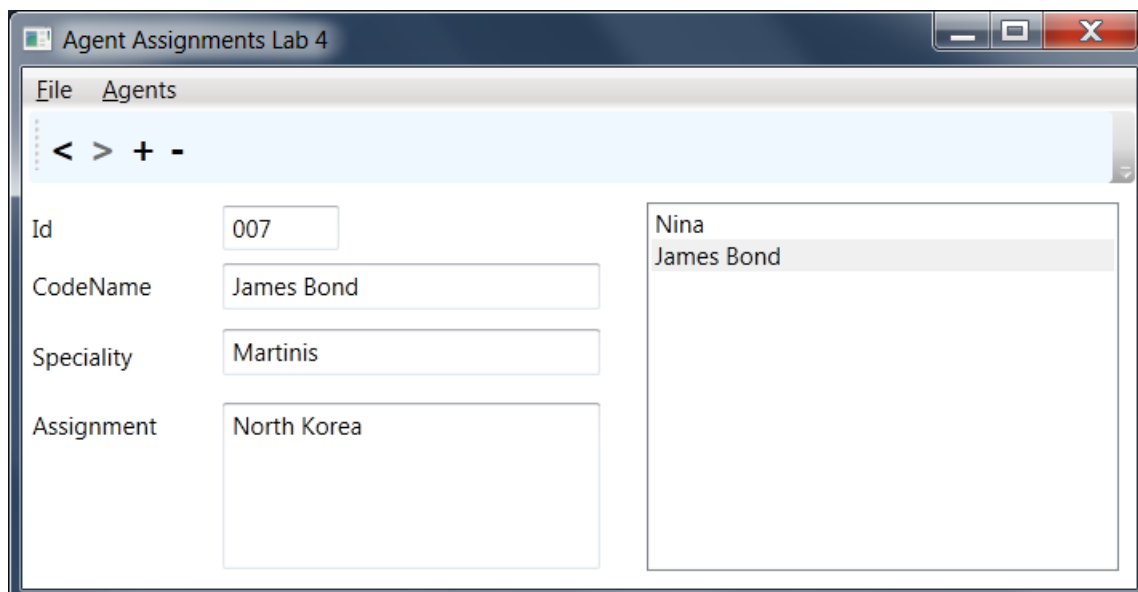
HJÆLP til navigering:

Man kan f.eks. navigere igennem en liste ved at sætte selectedItem på en listBox.



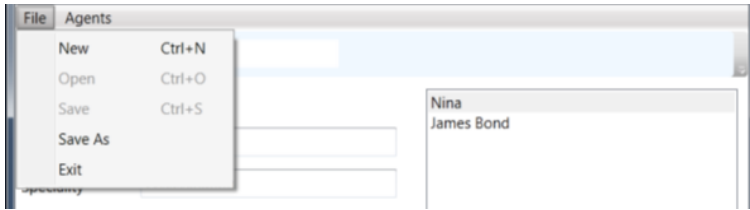
Delopgave 4

Tilføj en menu og en toolbar til Applikationen. Og implementer anvendelsen af commands i applikationen – brug Relay Command klassen til dette (download klassen fra campusnettet).



Delopgave 5

Tilføj persistering af data ved brug af en XMLSerializer.



Delopgave 6

Tilføj en statusbar som viser antallet af agenter - ved brug af DataBinding, samt dato og tid i højre side af statusbaren.

