

Ingeniørhøjskolen Aarhus Universitet

Elektro-, IKT og Stærkstrøm-Ingeniørstudiet

Eksamenstermin:	Q2 eksamen - sommer 2016
Prøve i:	I4GUI/E6GUI GUI programmering
Dato:	13.06.2016-14.06.2016
Varighed:	24 TIMER - KL. 09:00 - 09:00
Underviser:	Poul Ejnar Røvsing
Der skal kun uploades/afleveres 1 besvarelse.	
<p>Opgaven skal afleveres i ZIP-format. Der kan kun afleveres elektronisk via digital eksamen.</p> <p>Alle hjælpemidler er tilladt, herunder internettet som opslagsværktøj, men opgaven er en personlig opgave.</p>	
Særlige bemærkninger:	

Indledning

Ved besvarelsen af opgaverne skal du huske, at du ved fremlæggelsen skal kunne demonstrere opfyldelse af kursets læringsmål ud fra opgaverne. Din opgavebesvarelse skal derfor forsøge at dække så mange læringsmål som muligt.

Bemærk at opgaverne er selvstændige, og der er ikke krav om, at de 2 applikationer skal kunne arbejde på de samme data.

Opgave 1

Der ønskes udviklet en applikation som kan bruges til at lagre vittigheder, for efterfølgende at kunne finde vittigheder ved at søge på et emneord.

Sammen med selve vittigheden (som blot er noget tekst) ønskes lagret dato for indtastning, kilde (hvor har man hørt/læst den) og emneord (tags).

Programmet skal køre på Windows og kodes i C# til .Net-platformen med anvendelse af WPF. Du skal selv fastlægge programmets brugergrænseflade og softwarearkitektur. Og du er velkommen til at udvide programmet med funktionalitet ud over den grundlæggende funktionalitet, der er angivet i ovenstående afsnit.

En mulig udvidelse kunne være at man også kan lagre oplysninger om, hvem man har fortalt vittigheden til, så man ikke fortæller den samme vittighed igen og igen til de samme mennesker.

Eksempler på vittigheder med tilhørende informationer:

Dato: 13.6.2016

Tekst: "Hvorfor gik kyllingen over vejen? For at komme over på den anden side.

Kilde: PHP-bog

Emneord: kylling, gåde

Dato: 13.6.2016

Tekst: "Hvorfor gik kalkunen over vejen? Fordi det var kyllingens fridag.

Kilde: Arthur

Emneord: kalkun, gåde

Dato: 14.6.2016

Tekst: "Hvorfor gik fasanen over vejen? For at bevise at den ikke var en kylling.

Kilde: Sofie

Emneord: fasan, gåde

Dato: 14.6.2016

Tekst: "Hvorfor gik kyllingen over Möbius bånd? For at komme over på den samme side.

Kilde: Wikipedia

Emneord: kylling, gåde, matematik

Opgave 2

Der ønskes udviklet en Webapplikation som giver brugerne mulighed for dels at indtaste nye vittigheder til en database over vittigheder, og dels at kunne søge efter vittigheder ud fra emneord.

Webapplikation skal kodes i ASP.Net MVC på serveren og HTML5, CSS3 og JavaScript på klienten. Du skal selv fastlægge brugergrænsefladen, samt hvilken funktionalitet der eventuelt implementeres ud over den grundlæggende funktionalitet specificeret herunder.

Grundlæggende funktionalitet:

- Brugeren skal kunne oprette og indtaste en ny vittighed.
- Brugeren skal kunne browse vittighederne – de nyeste vittigheder skal vises først.
- Brugeren skal kunne vælge eller indtaste et emneord (tag), og så få vist alle vittigheder som er registreret med dette emneord.

Mulige udvidelser kunne være:

- Et login system
- Et ratingsystem således at brugerne kan rate en vittighed (f.eks. tildel den 1 til 5 stjerner)