

WPF feladatsor

Partnerek V1

Projekt neve: Partnerek

A program az Ön partnereinek az adatait kezeli. Minden partnernek nyilvántartja a teljes nevét, becenevét, e-mail címét, születésnapját (éééé.hh.nn) formátumban, és azt, hogy ebben az évben küldött-e már neki e-mailt (logikai).

A képernyő kinézete teljesen Önre van bízva a következők betartása mellett.

- Ablak mérete: 1000 x 700 képpont (DIU), címe: Partnerkezelő
- Ablakon elhelyezkedő vezérlők
 - ListBox, ami egy áttekinthető lista a partnerek adataira (minimum a nevet tartalmaznia kell)
 - Felvesz feliratú gomb, ami felvesz egy új partnert a listába (és a megfelelő adatszerkezetbe).
 - Törlés feliratú gomb, ami törli a kijelölt partnert.
 - Módosít feliratú gomb, ami módosítja a kiválasztott partner adatait.
 - Betölt feliratú gomb, ami betölti a „adatok.csv” fájlt.
 - Mentés feliratú gomb, ami elmenti a partnerek adatait az „adatok.csv” fájlba.
 - Beviteli mezőket, amelyekben meg lehet adni a partnerhez tartozó adatokat. A logikai érték megadását CheckBox segítségével biztosítsa!
A [Felvesz] vagy a [Módosít] gombra kattintva ezeknek az adatait használja fel.
 - Szükséges számú és feliratú Label.
- Belátása szerint további vezérlőket is felvehet.

XAML megkötések

- Minden Label azonos stílusú, hozzon létre erre saját stílusleírást! A stílusmegadásban legyen meghatározás a színre, betűméretre és még egy szabadon választott jellemzőre.
- A [Betöltés] [Mentés] közös elrendezés vezérlője legyen StackPanel.
- A [Felvesz] [Törlés] [Módosítás] közös elrendezés vezérlője legyen WrapPanel.
- Alkalmazni kell legalább egyszer Grid elrendezésvezérlőt!
- Valamelyik gombra helyezzen egy kis PNG fájlt! Lehetőleg a kép utaljon a gomb funkciójára.

Funkciók:

Indításkor üres lista fogadja a felhasználót. Amennyiben az alábbi gombokra kattint:

1. a [Felvesz] : A beviteli mezőkben (+CheckBox) lévő értékeket felveszi az adatszerkezetbe és a listába. A beceneven kívül bármely érték hiánya esetén MessageBox.Show(); segítségével jelez és nem hajtja végre a felvételt. Sikeres felvétel esetén üresre állítja a beviteli mezőket.
2. a [Törlés] : A kiválasztott partnert törli az adatszerkezetből és a listából is. Ha nincs kiválasztott partner, akkor MessageBox.Show() segítségével jelzi és nem hajtja végre.
3. a [Módosít] : A kiválasztott partner adatait felülírja a beviteli vezérlőkben lévő értékkel. Ha nincs kiválasztott partner MessageBox.Show() segítségével jelzi és nem hajtja végre. Sikeres módosítás esetén üresre állítja a beviteli mezőket.
4. Ha a lista valamelyik sorára duplán kattint, akkor a partner adatai kerüljenek kimásolásra a beviteli mezőkbe.
5. a [Betöltés] : Az „adatok.csv” fájlt betölti és a benne lévő adatokat elhelyezi a megfelelő adatszerkezetben. Az adatszerkezetből kiolvastva feltölti adatokkal a listát (név kötelező, többi belátása szerint). Minden betöltés előtt üríti/alaphelyzetbe hozza a listát és amit még kell. Hibakezelés: Amennyiben a file nem található jelezze MessageBox.Show() segítségével!
6. a [Mentés] : Az „adatok.csv” fájlba menti a partnerek minden adatát. I/O hiba esetén jelezzen MessageBox.Show() segítségével !

Javasolt megoldási út:

1. Felület elkészítése, szükséges vezérlők elnevezése. Folytatás 2) vagy 10)
2. A [Felvesz] gomb funkciójának megvalósítása.
3. A [Törlés] gomb funkciójának megvalósítása.
4. A [Törlés] gomb funkciójának megvalósítása.
5. A [Módosít] gomb funkciójának megvalósítása
6. A listán történő dupla kattintásnak a kezelése.
7. Partner osztály létrehozása és az adatok tárolására alkalmas adatszerkezet megalkotása.
8. A betöltést végző metódus elkészítése és nyomógombhoz rendelése.
9. Mentést végző metódus elkészítése és nyomógombhoz rendelése.
10. A kinézetre vonatkozó előírások megvalósítása.

Minden esetben, amikor több lehetőség is szóba jöhet (típusválasztások. CSV szerkezete; sorrendek; elrendezések stb.) és nincs erre vonatkozó utasítás (szándékosan!), akkor Ön dönt szabad belátása szerint! (Így születnek az igazán szép egyedi megoldások...)

Segítségként használhatja a megosztott videókban bemutatott technikákat.