



## WPF-Anwendung zur Anzeige von Whiskeys

### Inhalt

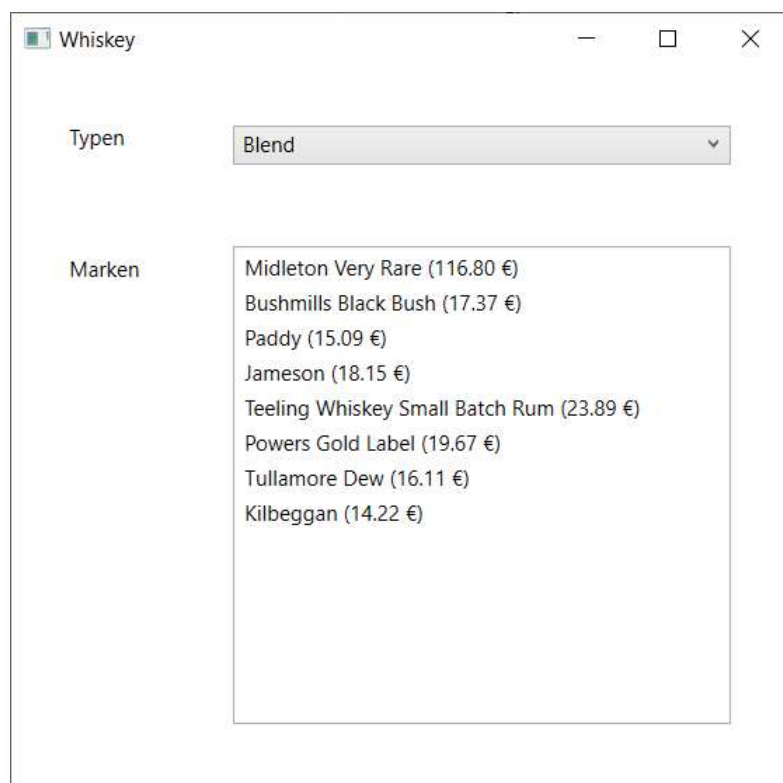
Aufgabe.....	2
Benutzeroberfläche .....	2
WhiskeyPreise.txt.....	3
Programmstruktur.....	3
Lösung .....	4
MainWindow.xaml.....	4
MainWindow.xaml.cs .....	4
Marke.cs .....	5
Typ.cs .....	5
WhiskeyDatei.cs .....	6

## Aufgabe

Entwickeln Sie ein WPF-Programm in C# zur Anzeige von Informationen über Whiskeys.

## Benutzeroberfläche

Das Fenster enthält eine Combo-Box zur Auswahl eines Whiskey-Typs. In einer Listenanzeige werden daraufhin alle Whiskey-Marken dieses Typs und die zugehörigen Flaschenpreise angezeigt.



## WhiskeyPreise.txt

```
Midleton Very Rare:Blend:700:116.80
Redbreast:Single Pot Still:700:66.51
Bushmills Black Bush:Blend:700:17.37
Bushmills Malt:Single Malt:700:22.31
Locke's 8 Year Old:Single Malt:700:26.50
Knappogue Castle:Single Malt:700:44.80
Paddy:Blend:700:15.09
Greenore:Single Grain:700:26.90
Tyrconnell:Single Malt:700:20.03
Jameson:Blend:700:18.15
Teeling Whiskey Small Batch Rum:Blend:700:23.89
Powers Gold Label:Blend:700:19.67
Green Spot:Single Pot Still:700:38.98
Tullamore Dew:Blend:700:16.11
Connemara:Single Malt:700:23.73
Kilbeggan:Blend:700:14.22
```

Jede Zeile enthält für einen Whiskey

- den Namen der Marke,
- den Namen des Typs,
- das Volumen einer Flasche in Milliliter,
- den Preis für eine Flasche in Euro.

## Programmstruktur

Das Programm enthält Fachklassen entsprechend dem gezeigten Klassendiagramm. Konstruktoren, Properties und Methoden werden passend hinzugefügt.

Aus dem Klassendiagramm kann man entnehmen, dass es in der Klasse 'Typ' zusätzlich zum dargestellten Attribut '\_name' ein weiteres Attribut vom Typ 'List<Marke>' gibt. Mit diesem Attribut werden zum einem Whiskeytyp die zugehörigen Whiskeymarken gespeichert.

