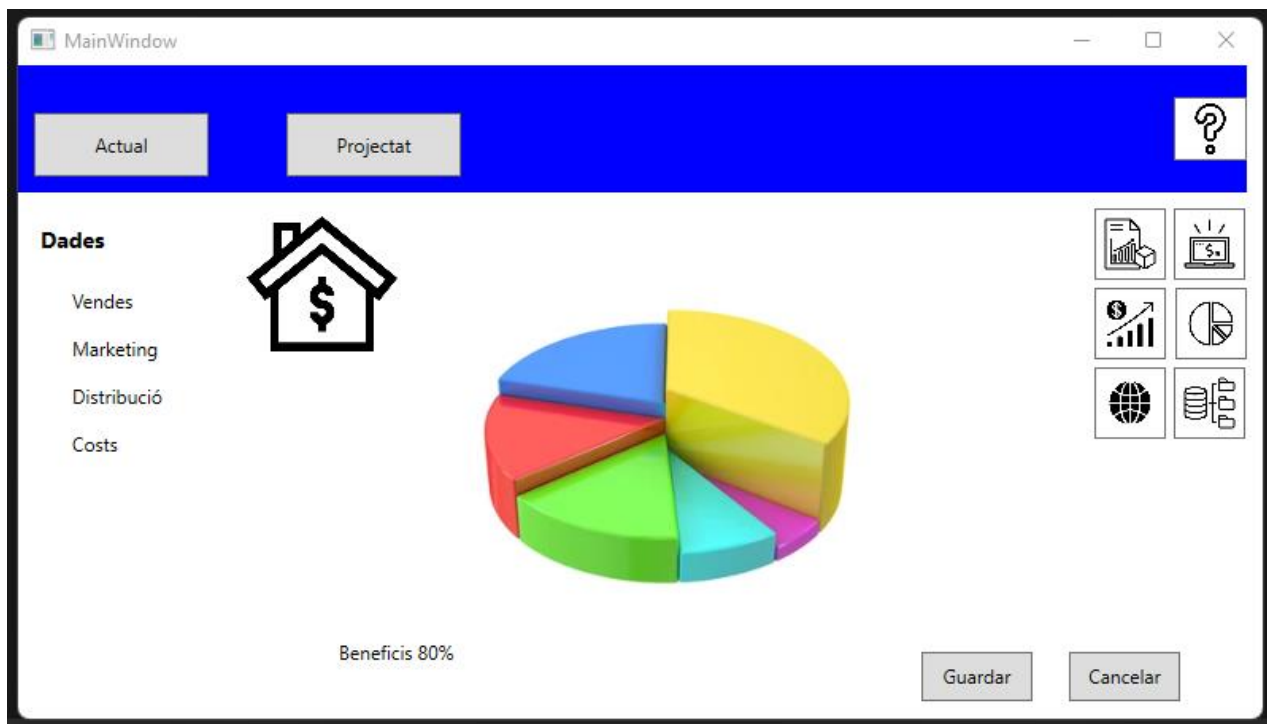


Desenvolupament d'interfícies

Pràctica 2. Plataforma .NET i Llenguatge de programació al disseny d'interfícies

1. Disseny d'una interfície WPF senzilla (1,5 punts)

Crea un projecte WPF i crea una interfície com aquesta:



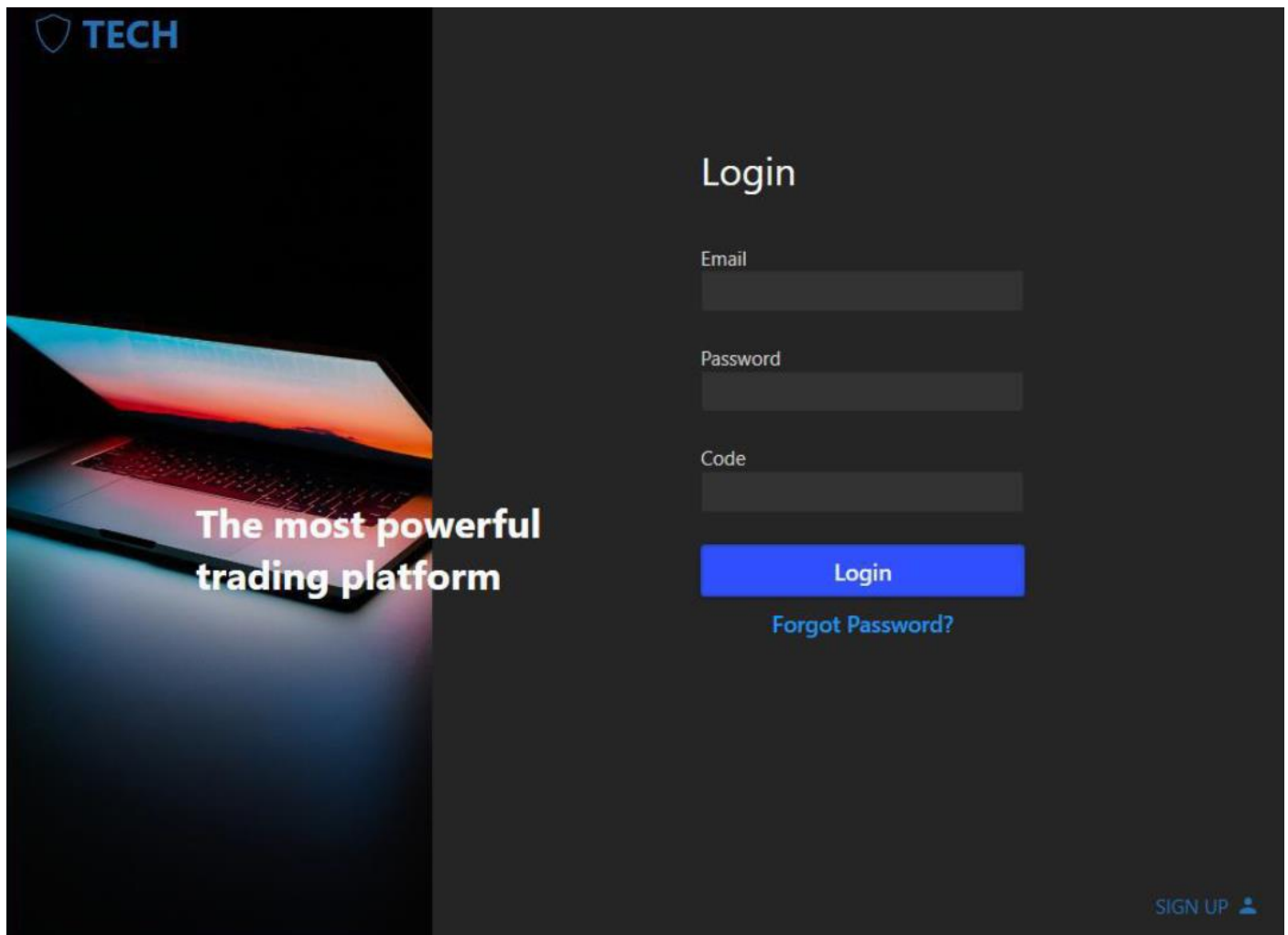
Has de tindre en compte que:

- No cal buscar cap funcionalitat
- Decideix primer quin layout vas a utilitzar
- Els textos (excepte el botons) son control tipus label
- El diagrama de dades és una imatge
- Per a posar una imatge en un botó cal introduir-la dins del botó, per exemple:

```
<Button x:Name="btnLocation" HorizontalAlignment="Right" Margin="10"
Background="White">
    <Image x:Name="imageLocation" Height="32" Width="32"
Source="Icons/Location.png"/>
</Button>
```

2. Disseny d'una interfície més complexa (2 punts)

Crea un projecte WPF i crea una interfície com aquesta:



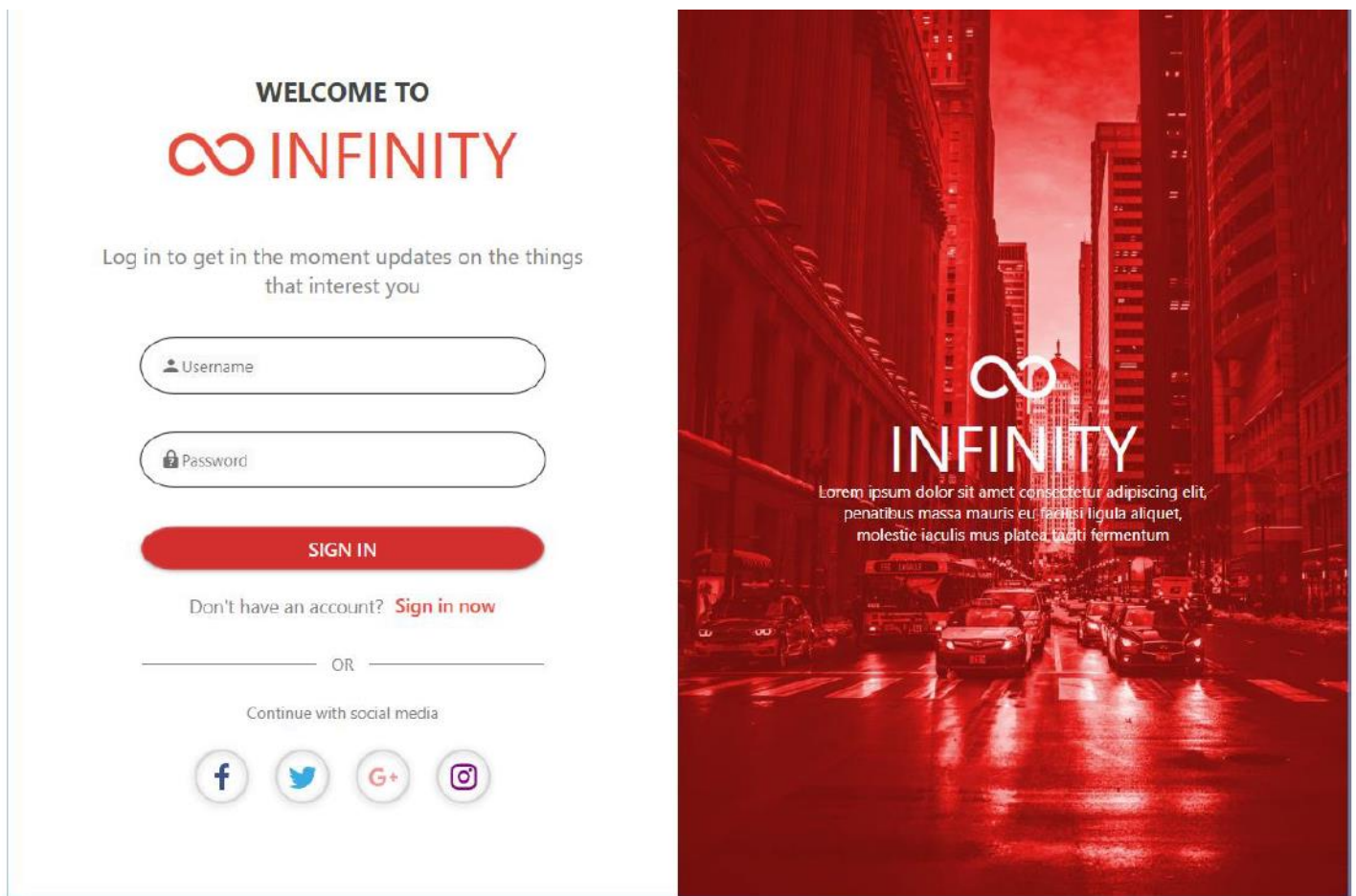
Has de tindre en compte que:

- No cal buscar cap funcionalitat
- Decideix primer quin layout vas a utilitzar
- Has d'utilitzar el paquet **MahApps Metro**
- Els textos (excepte el botons) son control tipus label
- Reemplaça les imatges per les que vulgues
- Observa que la finestra no te les icones per a minimitzar ni redimensionar, açó s'aconsegueix aplicant les següents propietats a la finestra:

```
ShowTitleBar="False"  
ShowCloseButton="False"  
ShowMaxRestoreButton="False"  
ShowMinButton="False"
```

3. Disseny d'una interfície moderna (2,5 punts)

Crea un projecte WPF i crea una interfície com aquesta:



Has de tindre en compte que:

- No cal buscar cap funcionalitat
- Decideix primer quin layout vas a utilitzar
- Has d'utilitzar els paquets **MahApps Metro** i **Material Design**
- Has de canviar la finestra per a que siga de la classe **MetroWindow**
- El tema de la finestra i els colors a utilitzar son el **Red** i **DeepOrange**
- Els textos (excepte el botons) son control tipus label
- Reemplaça les imatges per les que vullgues
- Per a fer redons un els cantons d'un botó has d'utilitzar la següent propietat:
`materialdesign:ButtonAssist.CornerRadius="25"`
- Els botons completament redons tenen aquest estil:
`Style="{StaticResource MaterialDesignFloatingActionMiniLightButton}"`

- Per a fer els TextBox com en la imatge has utilitzar codi similar a aquest:

```
<TextBox Grid.Row="3" HorizontalAlignment="Center" Width="300"
Margin="0,30,0,0"
Style="{StaticResource MaterialDesignOutlinedTextFieldTextBox}"
materialdesign:TextFieldAssist.HasClearButton="True"
materialdesign:TextFieldAssist.TextFieldCornerRadius="25" >
  <materialdesign:HintAssist.Hint>
    <StackPanel Orientation="Horizontal" Margin="-2 0 0 0">
      <materialdesign:PackIcon Kind="user" />
      <TextBlock>
        Username
      </TextBlock>
    </StackPanel>
  </materialdesign:HintAssist.Hint>
</TextBox>
```

4. La teua interfície amb un paquet extern (2,5 punts)

Crea dos projectes, cadascun amb una finestra de la interfície dissenyada a l'exercici 2 de la pràctica anterior. Busca i descarrega un paquet extern i aplica-ho al teu disseny per a que tinga un aspecte modern i professional. Alguns paquets (frameworks) coneguts son:

- Prism
- Avalonia
- Altres

Nota: Si no trobes cap paquet adequat pots utilitzar els esmentats als apunts (MahApps Metro o Material Design)

5. Triggers (1,5 punts)

Fes una còpia d'un dels projectes anteriors i aplica sobre ell els següents Triggers:

- Quan el ratolí passe per damunt d'un botó aquest canviarà lleument de color.
- Quan un control de tipus text tinga o perga el focus aquest sofrirà qualsevol tipus de canvi visual (canvi del color de fons, canvi del tamany o tipus de lletra, ...)
- Aplica altre Trigger amb altre esdeniment no explicat als apunts (clic del ratolí, pulsació de tecla, ...). Afegeix al projecte un fitxer anomenat **NouTrigger.txt** en que expliques el nou Trigger utilitzat.