

### Foto gallery

Realizzare un programma che sia in grado di visualizzare le immagini (foto) memorizzate in una cartella selezionata dall'utente. Il programma dovrà permettere di:

1. Selezionare la cartella contenente le foto.
2. Visualizzare tutte le foto.
  - a) Filtrare le immagini da visualizzare mediante dei TAG inseriti dall'utente.
3. Visualizzare una singola foto a grandezza naturale.
4. Visualizzare le informazioni descrittive (vedi **file di titolazione**) associata a una determinata foto, selezionata dall'utente.
5. Consentire la modifica della gallery:
  - a) Inserimento di una nuova foto.
  - b) Modifica delle informazioni descrittive di una foto.
  - c) Eliminazione di una foto.

### Foto (file immagine)

Si considera una "foto" qualsiasi file con estensione; *png, jpg, jpeg, bmp, tiff*.

### File di titolazione

Per ogni foto può esistere un file di titolazione; il suo nome deve essere:

*file-immagine.estensione.INFO*

Ad esempio, posta l'esistenza del file immagine: **tigre bengala.png**, potrebbe esistere il file di titolazione:

**tigre bengala.png.INFO**

### Formato del file

Il file deve avere il seguente formato:

```
#intestazione (opzionale)
Titolo (una sola riga)
Descrizione (quante righe si vuole)
```

Ad esempio:

```
#File di titolazione my foto gallery
Tigre del bengala
La foto ritrae un esemplare adulto di tigre del bengala.
L'immagine è stata catturata...
```

Titolo e descrizione potrebbero essere assenti. Nel caso di assenza del titolo, ma non della

descrizione, il primo sarà sostituito dal punto.

```
#File di titolazione my foto gallery
```

.

La foto ritrae un esemplare adulto di tigre del bengala.

L'immagine è stata catturata...

## Note sulla UI

Lo screen shot mostra alcuni elementi di una ipotetica UI:



Il componente centrale della UI è la *gallery* e cioè il pannello che visualizza le foto disponibili. È opportuno usare un `FlowLayoutPanel`, poiché è in grado di disporre le foto utilizzando automaticamente lo spazio disponibile.

### Visualizzazione della singola foto all'interno della gallery

Di base, le foto possono essere visualizzate mediante delle *picture box*. D'altra parte, se vuole gestire la selezione di una foto (per cancellarla, visualizzare le info o altro), occorre distinguere visivamente la foto selezionata. Un modo è quello di visualizzare una cornice intorno all'immagine; per farlo si può collocare ogni *picture box* in un pannello leggermente più grande. Impostando il colore del pannello si rappresenta visivamente lo stato della foto (selezionata oppure no).

### *Uso di una cartella immagini predefinita*

Conviene aggiungere al progetto una cartella contenente alcuni file immagine e di titolazione, facendo sì che il programma ne carichi direttamente il contenuto. Successivamente si potrà sviluppare la funzionalità che consente all'utente di selezionare la cartella contenente le foto mediante una `FolderBrowserDialog`.

### *Visualizzazione delle informazioni sulla foto selezionata*

Si è liberi di implementare questa funzionalità come si desidera:

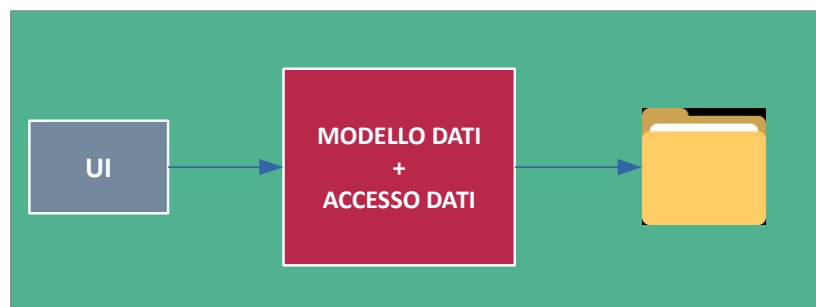
- Visualizzazione di un *tooltip* quando il mouse è posizionato sopra una foto.
- Visualizzazione mediante delle *label*.
- Visualizzazione mediante una seconda form, etc.

### *Visualizzazione della foto in grandezza naturale*

Si suppone che l'utente esegua un doppio-click sulla foto scelta e questa venga visualizzata mediante un form modale.

### **Note sulla gestione delle foto**

Si vuole separare la gestione delle informazioni rilevanti dalla gestione della UI.



Si suppone che il "rettangolo rosso" fornisca le seguenti funzionalità:

- 1 Un record (o un oggetto) **Foto** che incorpori le informazioni rilevanti sulla singola foto: nome del file immagine, titolo, descrizione, etc.
- 2 Un oggetto che gestisca l'elenco delle foto e (eventualmente) consenta di:
  - caricarle a partire dalla cartella;
  - filtrarle.
  - Inserire/modificare/eliminare una foto.