Завдання

*Максимум 100 балів.*

Написати програму на QML, яка відображає зображення (переглядач зображень) (під Windows або Linux або macOS (як зручно)).

Вимоги:

1. Надати можливість вибирати шлях до папки (через меню, чи кнопку), в якій картинки (20б)

2. Реалізувати можливість відображення картинок:

a. списком (20б);

b. таблицею (20б);

в. PathView (будь-яка анімація) (20б).

3. При натисканні на картинку вона збільшується, щоб її можна було переглянути ближче (можна без анімації), при натисканні ESC вона повертається в оригінальний розмір (20б)

**Формат ДЗ**: Ви маєте архів **Home Task – Sceleton.zip**, в нього потрібно дадати необхідний код/файли.