

SZTGUI Workshop 02

A 2. heti workshop célja

- WPF ablakkezelésének megismerése
- Reszponzív alkalmazás elkészítése a tartalommenedzserek kombinálásával
- Adattárolási megoldás alkalmazása

Mindenki a padtársával együtt dolgozik! Cél a manual merge koncepció kipróbálása! Az egyik gépen kell bemutatni a megoldást, de párhuzamosan kell dolgozni. Az egyik ember a főablakot és az adatkezelést fejleszti le, a másik ember a felugró ablakot.

Készítsetek egy olyan grafikus felületű WPF alkalmazást, amelyben kvízzjátékot lehet játszani!

A játékmезőn megjelennek a lefordított lapok. Minden lap hátán ugyanaz az ikon legyen. A lap felfordítása után megjelenik a kérdés és a 4 válaszlehetőség egy új ablakban.

Elindul egy visszaszámláló 60-ról és amikor 0-hoz ér, akkor bezáródik az ablak és a válasz rossz lesz.

Hogyha a visszaszámlálás előtt rákattintunk az egyik válaszlehetőségre, akkor bezáródik az ablak. Attól függően, hogy jó vagy rossz volt a válasz, a kártyalap hátulja piros vagy zöld keretet kap és többé nem felfordítható.

Ha csak bezárjuk az ablakot, az olyan, mintha lejárt volna a visszaszámláló! Ám ekkor kérdezze meg az alkalmazás, hogy biztosan be szeretnénk-e zárni.