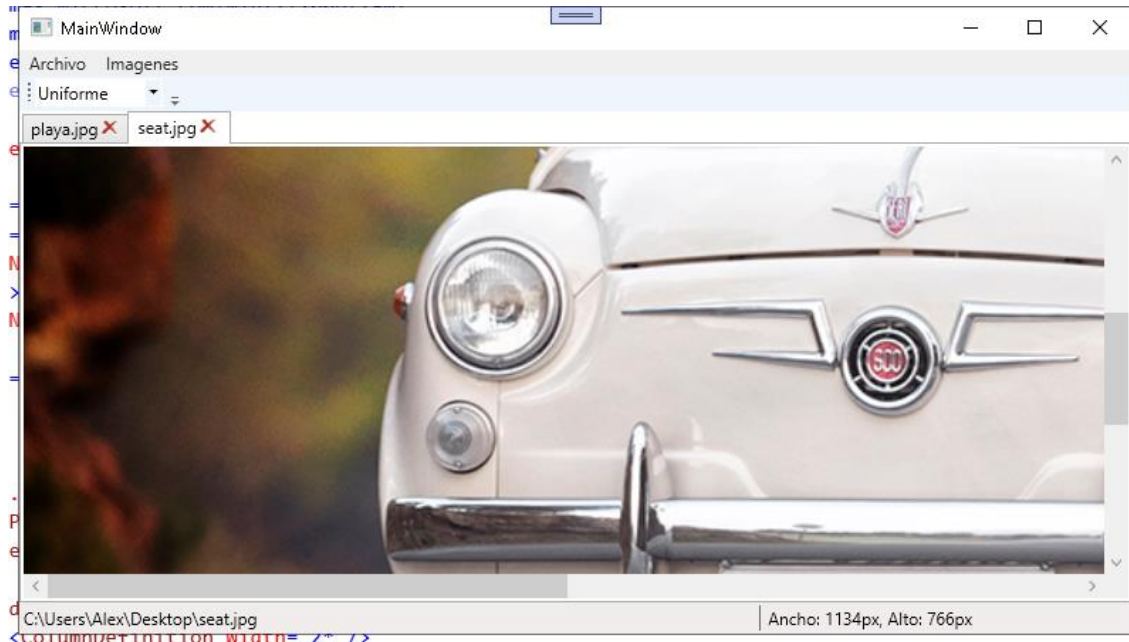


## UT5E02 - Visor de imágenes

Vamos a construir un visor de imágenes. Aunque parezca sencillo vamos a trabajar con multitud de conceptos por lo que debes ser ordenado al solucionar los distintos apartados propuestos. Además, vamos a generar y trabajar con contenido generado dinámicamente.

La aplicación consta de una ventana con el siguiente aspecto.



Distribución de la ventana.

- Parte superior, barra de menú con las opciones:
  - Archivo
    - Abrir
    - Separador
    - Salir
  - Imágenes, vacío por defecto, tendrá una opción de menú asociada a cada pestaña, el texto será el nombre de la imagen.
- Parte inferior, barra de estado, muestra información de la imagen asociada a la pestaña seleccionada.
  - Ruta, ancho 2 veces el valor por defecto.
  - Separador
  - Dimensiones, ancho el valor por defecto.
- Parte central
  - Parte superior, barra de herramientas, contiene un desplegable con las opciones de ajuste del control de imagen.
  - Resto de espacio, TabControl, las pestañas irán apareciendo al cargar las imágenes. Las pestañas tienen las siguientes características.
    - Cabecera compuesta por el nombre de la imagen y una imagen para cerrar la pestaña.
    - Un control de scroll con visibilidad automática.
    - Un control para mostrar la imagen.

Consideraciones.

- Para abrir una imagen deberás emplear un dialogo de apertura en el que se filtren los tipos de archivo: jpg, jpeg, png, gif y todos.
- Tras seleccionar un archivo de imagen debes crear por código una pestaña con la estructura anteriormente indicada. IMPORTANTE:
  - Al control de imagen ponle un Name único, emplea un incremental.
  - Guarda el nombre anterior en el Tag del TabItem creado por código.
- Al seleccionar una pestaña debes aplicarle el ajuste seleccionado y además mostrar la información de la imagen. Estas dos funciones las vas a usar en varios eventos.
- Tras crear una nueva pestaña debes crear una nueva entrada en el menú imágenes, el texto será el nombre de la imagen. Considera guardar en el Tag la pestaña asociada.
- Al pulsar en una entrada del menú imágenes tenemos que seleccionar la pestaña asociada.
- Cada pestaña tiene como cabecera el nombre de la imagen y una imagen con un aspa, al pulsar deberás cerrar la pestaña y eliminar la entrada asociada en el menú imágenes.
- Al pulsar en la opción de menú salir debes apagar la aplicación, no confundir con cerrar.

#### Teoría.

- **FindName(nombre\_Name):object** -> Devuelve el objeto o control con el nombre indicado, debemos castearlo para usarlo fácilmente.
- **RegisterName(nombre\_Name, instancia\_control)** -> Después de crear un control dinámicamente debemos registrarlo, si no, aunque lo veamos por pantalla no podremos localizarlo con la función FindName.
- **VisualTreeHelper.GetParent(instancia\_control):object** -> Devuelve el control padre, debemos castearlo para usarlo fácilmente.
- **Path.GetFileName(rutaArchivo):string** -> Devuelve únicamente el nombre del archivo de la ruta indicada, es decir, elimina todo el contenido a la izquierda de la última “\”.

#### Recomendaciones.

1. Crea el layout de la aplicación, incluso puedes añadir una pestaña.
2. Crea la funcionalidad asociada a abrir una imagen. Comprueba que puedes cambiar entre pestañas, los ajustes y la descripción de la imagen deben cambiar. ¿Se puede refactorizar código?
3. Crea la funcionalidad asociada a cerrar una imagen.
4. Crea la funcionalidad asociada al menú imágenes.