

Zadanie 1. Aplikacja powitanie w WPF

Stwórz aplikację okienkową w technologii WPF, która umożliwi interaktywną zmianę wyglądu interfejsu użytkownika po kliknięciu przycisku.



Główne elementy interfejsu:

- Przycisk o nazwie "Witaj !!!", który po kliknięciu zmienia stan aplikacji.
- Obrazek, który jest widoczny lub ukryty w zależności od stanu aplikacji.
- Tekst, który zmienia kolor w zależności od stanu aplikacji.

Zachowanie aplikacji:

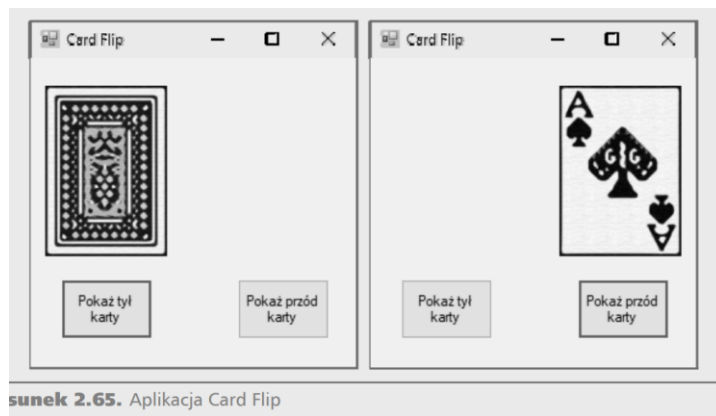
- Po uruchomieniu aplikacji użytkownik widzi przycisk "Witaj !!!", obrazek jest ukryty, a tekst jest wyświetlany w kolorze zielonym.
- Po kliknięciu przycisku "Witaj !!!" zmienia się stan aplikacji: obrazek staje się widoczny lub ukryty (zależnie od aktualnego stanu), a kolor tekstu zmienia się z zielonego na różowy lub z różowego na zielony.

Zadanie 2.

Utwórz aplikację symulującą odwracania kart. Po uruchomieniu aplikacja wyświetli formularz pokazany po lewej stronie na rysunku 2.65.

Formularz początkowo wyświetla odwróconą kartę do gry w pokera. Gdy użytkownik kliknie przycisk Pokaż przód karty, wówczas karta zostanie odwrócona przodem, jak pokazałem po prawej stronie na rysunku 2.65.

Natomiast kliknięcie przycisku Pokaż tył karty ponownie spowoduje odwrócenie karty (wykorzystaj właściwość `Visibility` dla `Image`).



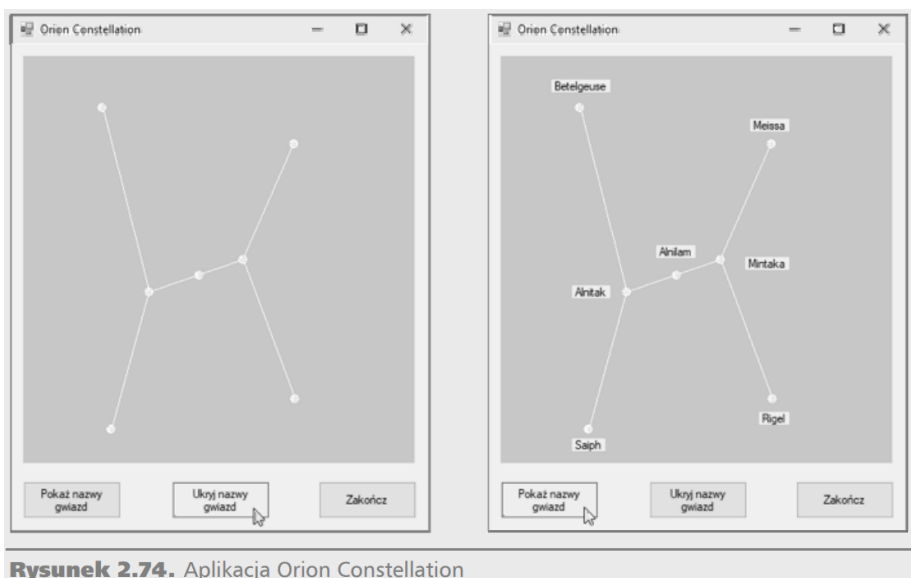
Zadanie 3.

Gwiazdozbiór Oriona Orion to jeden z najbardziej znanych gwiazdozbiorów. Utwórz aplikację wyświetlającą ten obraz w kontrolce.

Aplikacja powinna mieć przycisk, którego kliknięcie spowoduje wyświetlenie wszystkich gwiazd tego gwiazdozbioru, jak pokazałem po prawej stronie na rysunku 2.74.

Program powinien mieć również drugi przycisk, którego kliknięcie powoduje ukrycie nazw gwiazd. Oto nazwy gwiazd Oriona: Betelgeuse, Meissa, Alnitak, Alnilam, Mintaka, Saiph i Rigel.

Podpowiedź. W formularzu umieść kontrolkę Image wraz z obrazem przedstawiającym gwiazdozbiór. Następnie dodaj kontrolki TextBlock z nazwami poszczególnych gwiazd, steruj widocznością komponentów TextBlock.



Zadanie 3. MessageBox

Stwórz aplikację okienkową w języku C#, która zawiera dwa przyciski: jeden służący do wyświetlenia komunikatu powitalnego, a drugi do zamknięcia okna. Po kliknięciu przycisku powitalnego ma pojawić się okienko z komunikatem "Witaj w okienku ". Po kliknięciu przycisku zamknięcia aplikacja ma się zakończyć.

