

## Zadanie 1. Flagi

Utwórz aplikację wyświetlającą w kontrolkach Image flagi trzech państw: Finlandii, Francji i Niemiec. Po kliknięciu wybranej flagi etykieta wyświetli nazwę kraju wskazywanego przez tę flagę.



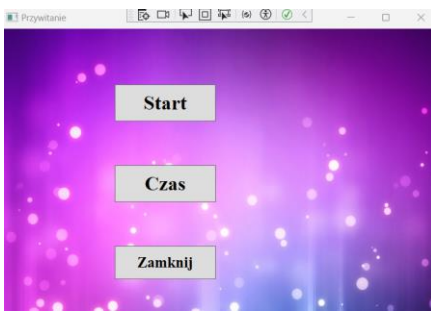
## Zadanie 2. Czas Start

Napisz prostą aplikację interaktywną w technologii WPF przy użyciu języka C#.

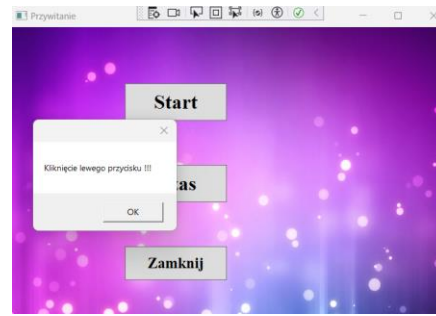
Aplikacja ta będzie zawierać trzy przyciski: "Start", "Czas" i "Zamknij".

1. Pierwszy przycisk ("Start") powinien wyświetlać komunikat "Kliknięcie lewego przycisku !!!" po jego kliknięciu lewym przyciskiem myszy oraz komunikat "Kliknięcie prawego przycisku !!!" po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.
2. Drugi przycisk ("Czas") ma zmieniać swoją treść na aktualny czas (godzinę) po najechaniu na niego kursorem myszy. Po opuszczeniu kursora, treść przycisku powinna powrócić do "Czas".
3. Trzeci przycisk ("Zamknij") powinien zamykać okno aplikacji po jego kliknięciu.

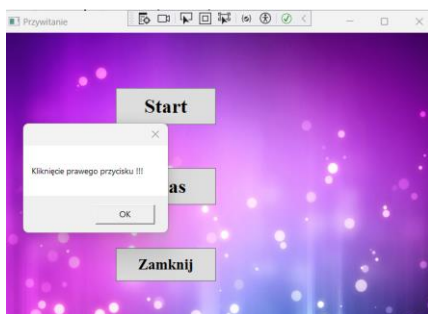
Widok po uruchomieniu



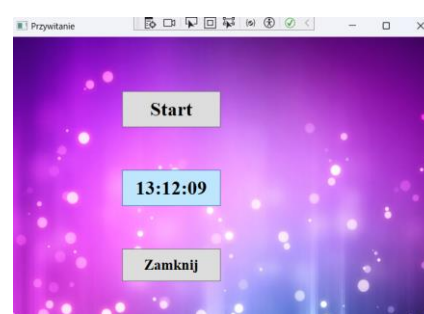
widok po kliknięci lewego przycisku myszki



widok po kliknięci prawego przycisku myszki



widok po najechaniu myszka na button



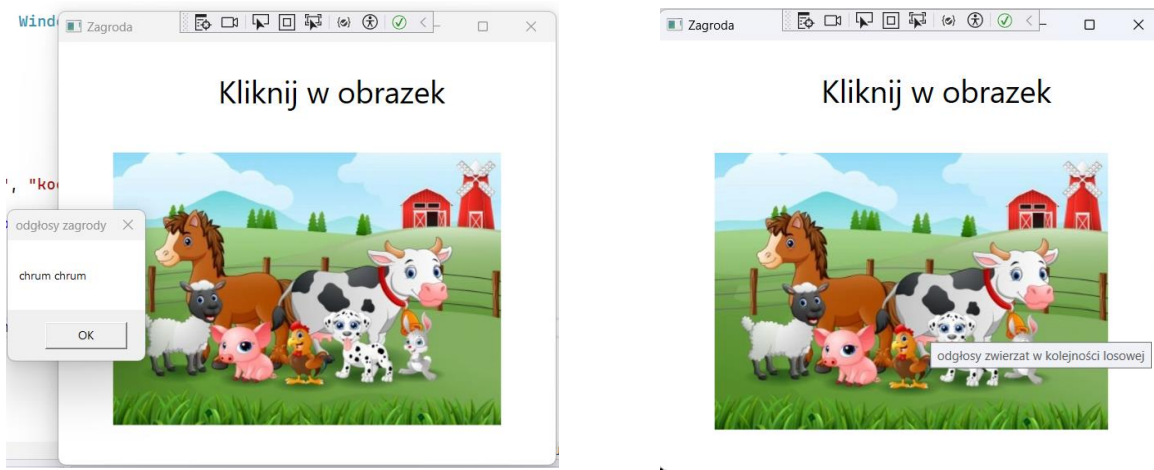
### **Zadanie 3. Odgłosy przyrody**

Napisz aplikację okienkową w języku C#, która wyświetla obrazek zagrody zwierząt.

Gdy użytkownik kliknie na obrazek, aplikacja powinna wyświetlić MessageBox z losowo wybranym dźwiękiem z tablicy.

Lista dźwięków zawiera się w tablicy "array", gdzie każdy element tablicy zawiera opis dźwięku dla odpowiedniego zwierzęcia.

Skorzystaj z obsługi zdarzenia "MouseDown" dla obrazka. Dodatkowo, nadaj obrazkowi odpowiednią podpowiedź (ToolTip) informującą użytkownika o funkcji przycisku.



#### **Zadanie 4. Opacity dla Label**

Przycisk "start" po kliknięciu spowoduje wyświetlenie napisu na **Labelu** w postaci półprzezroczystej (Opacity=0.5), natomiast po ponownym kliknięciu przezroczystość wraca do postaci pierwotnej.

#### **Zadanie 5.**

Stwórz prostą aplikację okienkową w języku XAML, która będzie symulować animację. Na głównym oknie aplikacji znajdują się dwa elementy: obrazek (**Image**) oraz tekst z napisem "START" (**TextBlock**).

Image oraz TextBlock mają być wyśrodkowane w pionie i poziomie.

Po kliknięciu **TextBlock** ładuje się pierwszy z obrazów z tablicy (obrazki w zasobach aplikacji) a napis znika.

Po kliknięciu **Image** ładują się kolejno następne obrazy.

Funkcja **next()** ma za zadanie ładować kolejne obrazy zdefiniowane w tablicy **image** i wyświetlać je w kontrolce **Image**, jednocześnie ukrywając tekstową kontrolkę **TextBlock**.

START



Wskazówka:

```
private void next()
{
    if(i < image.Length)
    {
        txt.Visibility = Visibility.Collapsed;

        string nextImage = image[i];

        BitmapImage bitmapImage = new BitmapImage(new Uri(nextImage, UriKind.RelativeOrAbsolute));
        img.Source = bitmapImage;
        i++;
    }
    else i = 0;
}
```

---