

Zadanie 1. Koszt dowozu PIZZY

Napisz aplikację w języku C# korzystając z frameworku WPF, która obsługuje koszt dowozu pizzy.

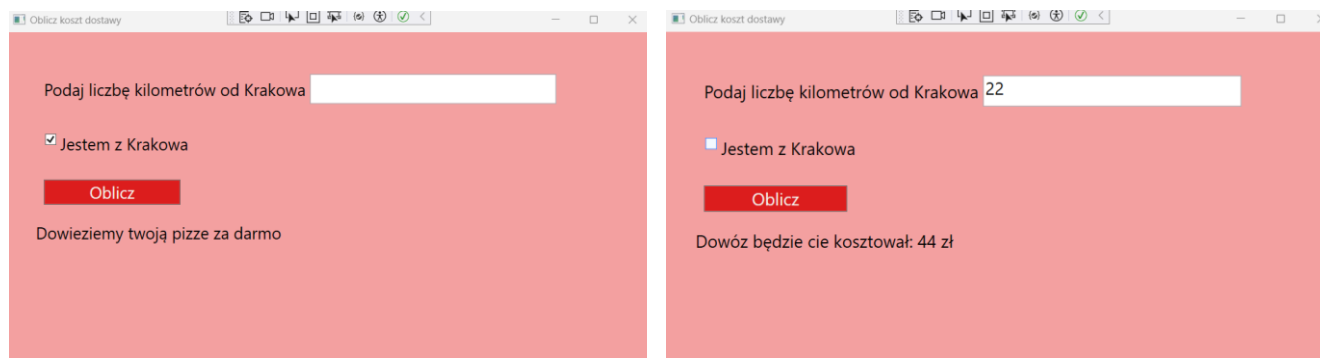
Aplikacja powinna zawierać następujące elementy:

1. **Pole tekstowe (TextBox)** - użytkownik wpisuje liczbę kilometrów odległości, na jaką ma być dostarczona pizza.
2. **Pole wyboru (CheckBox)** - użytkownik zaznacza, jeśli chce skorzystać z darmowej dostawy.
3. **Przycisk (Button)** - użytkownik klika, aby obliczyć koszt dostawy.
4. **Etykieta (Label)** - wyświetla wynik, czyli koszt dostawy lub informację o darmowej dostawie.

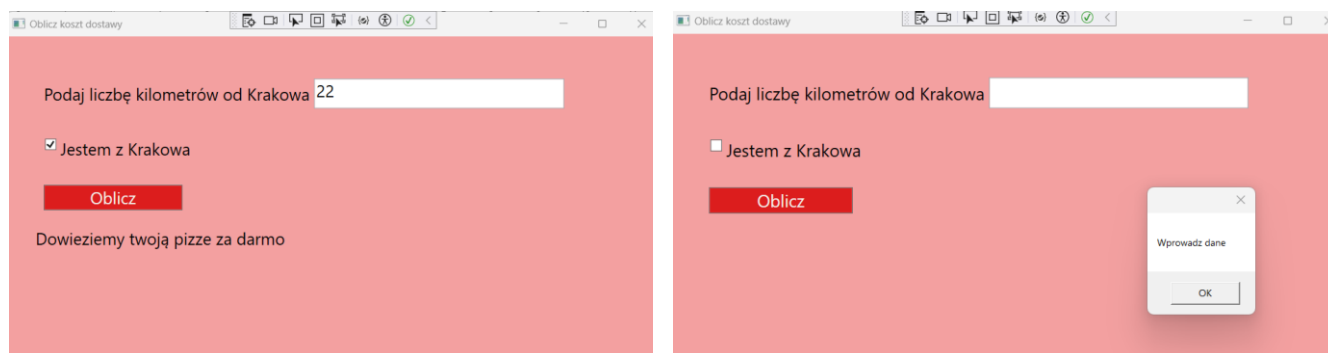
Wymagania funkcjonalne:

1. Jeśli pole tekstowe jest puste i pole wyboru nie jest zaznaczone, po kliknięciu przycisku aplikacja powinna wyświetlić komunikat "Wprowadź dane".
2. Jeśli pole wyboru jest zaznaczone, etykieta powinna wyświetlić komunikat "Dowieziemy twoją pizzę za darmo".
3. Jeśli pole wyboru nie jest zaznaczone i wprowadzono liczbę kilometrów w pole tekstowe, aplikacja powinna obliczyć koszt dostawy według stawki 2 zł za kilometr i wyświetlić wynik w formacie "Dowóz będzie cię kosztował: X zł", gdzie X to wynik obliczeń.

Rys.1,2



Rys. 3,4



Zadanie 2. Aplikacja kalkulująca koszt mieszkania.

Napisz aplikację w języku C# z użyciem WPF, która obliczy koszt mieszkania na podstawie wprowadzonych przez użytkownika danych.

Aplikacja powinna uwzględniać metraż mieszkania, liczbę pokoi oraz opcjonalnie koszty dodatkowe związane z wykończeniem podłogi (kafelki).

Specyfikacja

1. Interfejs użytkownika:

- Pole tekstowe do wprowadzenia metrażu mieszkania
- Pole tekstowe do wprowadzenia liczby pokoi
- Checkbox do zaznaczenia, czy mieszkanie ma kafelki
- Przycisk do obliczenia kosztów
- Pole tekstowe do wyświetlenia wyniku

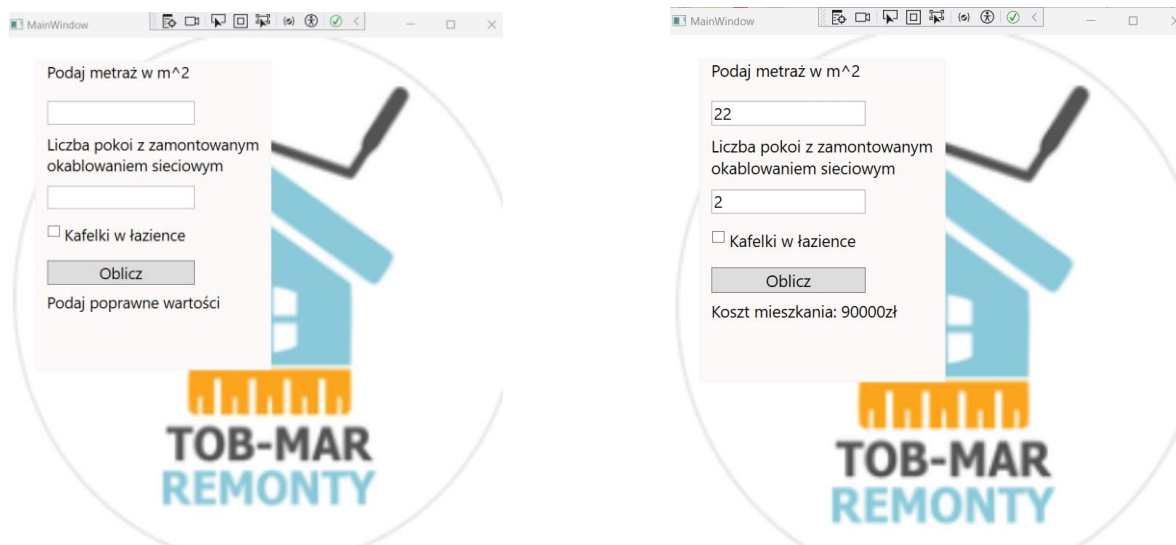
2. Logika aplikacji:

- Po naciśnięciu przycisku "Oblicz" aplikacja powinna:
 - Pobierać wartości z pól tekstowych
 - Przeliczyć metraż na koszt (4000 zł za metr kwadratowy).
 - Przeliczyć liczbę pokoi na koszt (1000 zł za pokój).
 - Dodać koszt kafelek (2000 zł) jeśli checkbox jest zaznaczony.
 - Zsumować wszystkie koszty i wyświetlić wynik.

3. Obsługa błędów:

- Aplikacja powinna obsługiwać sytuacje, gdy użytkownik wprowadzi niepoprawne dane (np. nie liczby) i wyświetlić odpowiedni komunikat ("Podaj poprawne wartości").

Rys. 1,2



Rys. 3,4

The screenshot shows a window titled 'MainWindow' with a background logo for 'TOB-MAR REMONTY'. A light pink dialog box is centered on the screen. It contains the following elements: a label 'Podaj metraż w m^2' above a text input field containing '22'; a label 'Liczba pokoi z zamontowanym okablowaniem sieciowym' above a text input field containing '2'; a checkbox labeled 'Kafelki w łazience' which is checked; a grey button labeled 'Oblicz'; and a text label 'Koszt mieszkania: 92000zł'.

The screenshot shows the same 'MainWindow' with the 'TOB-MAR REMONTY' logo. The pink dialog box contains the same inputs as the previous image: '22' for area and '2' for rooms. The checkbox 'Kafelki w łazience' is checked. The 'Oblicz' button is present. Below the button, the text 'Podaj poprawne wartości' (Provide correct values) is displayed, indicating an error in the calculation.

Rys. 5,6

The screenshot shows the 'MainWindow' with the 'TOB-MAR REMONTY' logo. The pink dialog box contains: a text input field with '120,5' for area; a text input field with '2' for the number of rooms; an unchecked checkbox for 'Kafelki w łazience'; the 'Oblicz' button; and a text label 'Koszt mieszkania: 484000zł'.

The screenshot shows the same 'MainWindow' with the 'TOB-MAR REMONTY' logo. The pink dialog box contains: a text input field with '120,5' for area; a text input field with '2,3' for the number of rooms; an unchecked checkbox for 'Kafelki w łazience'; the 'Oblicz' button; and the text 'Podaj poprawne wartości' at the bottom, indicating an error.

Zadanie 3. Aplikacja kalkulująca koszt ogłoszeń.

Napisz aplikację w języku C# z użyciem WPF, która obliczy koszt ogłoszeń na podstawie wprowadzonych przez użytkownika danych.

Aplikacja powinna uwzględniać liczbę ogłoszeń oraz możliwość zastosowania zniżki.

Specyfikacja

1. Interfejs użytkownika:

- Pole tekstowe do wprowadzenia liczby ogłoszeń
- Checkbox do zaznaczenia, czy ma być zastosowana zniżka
- Przycisk do obliczenia kosztów
- Etykieta do wyświetlenia wyniku

2. Logika aplikacji:

- Po naciśnięciu przycisku "Oblicz" aplikacja powinna:
 - Pobierać wartość z pola tekstowego
 - Sprawdzić, czy wprowadzona wartość jest liczbą całkowitą większą od 0. Jeśli nie, wyświetlić komunikat "Podaj liczbę większą od 0!" lub "Musisz wprowadzić liczbę całkowitą!".
 - Jeśli liczba ogłoszeń jest większa od 0, koszt obliczany jest wg. Tabeli 1.
 - Jeśli checkbox jest zaznaczony, zastosować zniżkę 20% do obliczonego kosztu.
 - Wyświetlić wynik w etykiecie jako "Koszt ogłoszeń: {wynik} PLN".

Tabela 1.

Liczba ogłoszeń	Cena ogłoszenia	Bonus
1 - 50	2 PLN	Subskrypcja ogłoszenia to upust 0,20 PLN na ogłoszenie
51 i więcej	1 PLN	

Rys.1,2

Ile kosztuje ogłoszenie?

Podaj liczbę ogłoszeń:

☐ Policz upust na newsletter

przelicz koszt

Koszt ogłoszeń: 40 PLN



Ile kosztuje ogłoszenie?

Podaj liczbę ogłoszeń:

☒ Policz upust na newsletter

przelicz koszt

Koszt ogłoszeń: 36 PLN



Rys.3,4

Ile kosztuje ogłoszenie?

Podaj liczbę ogłoszeń:

☐ Policz upust na newsletter

przelicz koszt

Koszt ogłoszeń: 100 PLN



Ile kosztuje ogłoszenie?

Podaj liczbę ogłoszeń:

☒ Policz upust na newsletter

przelicz koszt

Koszt ogłoszeń: 80 PLN



Rys. 5,6

Ile kosztuje ogłoszenie?

Podaj liczbę ogłoszeń:

☐ Policz upust na newsletter

przelicz koszt

Musisz wprowadzić liczbę całkowitą!



Ile kosztuje ogłoszenie?

Podaj liczbę ogłoszeń:

☐ Policz upust na newsletter

przelicz koszt

Musisz wprowadzić liczbę całkowitą!



Zadanie 4. Aplikacja kalkulująca koszt wesela.

Napisz aplikację w języku C# z użyciem WPF, która obliczy koszt wesela na podstawie wprowadzonych przez użytkownika danych.

Aplikacja powinna uwzględniać liczbę gości oraz opcjonalnie dodatkowy koszt za poprawiny.

Specyfikacja

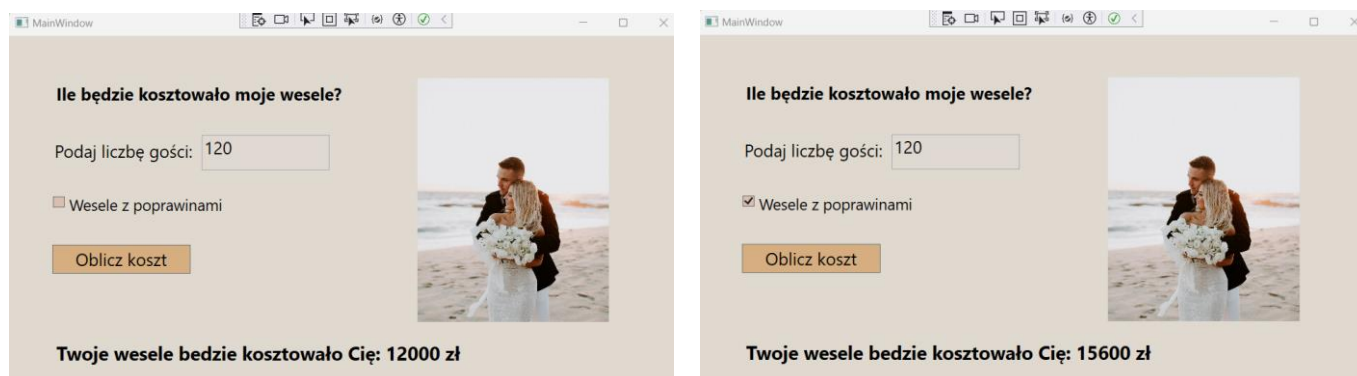
1. Interfejs użytkownika:

- Pole tekstowe do wprowadzenia liczby gości
- Checkbox do zaznaczenia, czy ma być zastosowane ekskluzywne menu
- Przycisk do obliczenia kosztów
- Etykieta do wyświetlenia wyniku

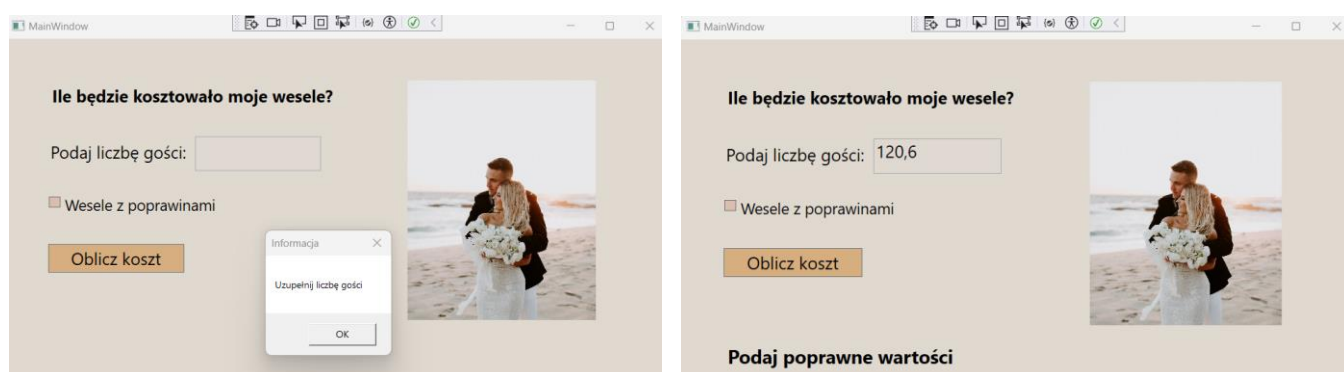
2. Logika aplikacji:

- Po naciśnięciu przycisku "Oblicz", aplikacja powinna:
 - Pobierać wartość z pola tekstowego
 - Sprawdzić, czy wprowadzona wartość jest liczbą całkowitą większą od 0. Jeśli nie, wyświetlić odpowiedni komunikat rys.4,5 ("Liczba gości musi być większa od zera" lub "Podaj poprawne wartości").
 - Jeśli pole jest puste, wyświetlić komunikat "Uzupełnij liczbę gości". Rys. 3
 - koszt wesela obliczamy , według wytycznych:
 1. koszt dla jednej osoby to 100 złotych,
 2. w przypadku wyprawiania poprawin, całkowity koszt należy powiększyć o 30%.
 - Wyświetlić wynik jak na rys. 1, 2 jako "Twoje wesele będzie kosztowało Cię: {suma} zł".

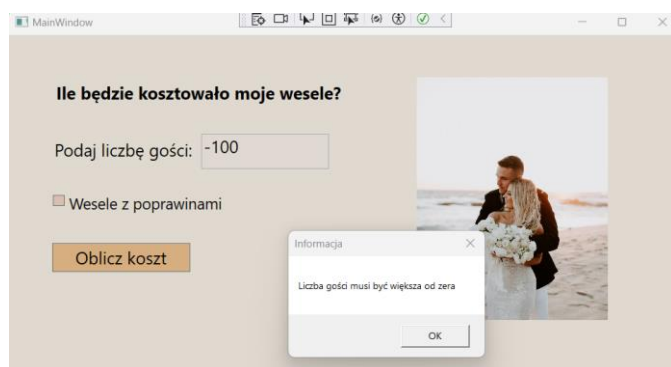
Rys.1,2



Rys.3,4



Rys. 5



Zadanie 5 Aplikacja do wysyłania formularza usług.

Napisz aplikację w języku C# z użyciem WPF, która pozwala użytkownikowi wypełnić formularz zawierający imię, nazwisko oraz treść sprawy, a następnie wyświetla przetworzone dane.

Aplikacja powinna również umożliwiać zresetowanie formularza oraz wymagać potwierdzenia zapoznania się z regulaminem.

Specyfikacja

1. Interfejs użytkownika:

- Pole tekstowe do wprowadzenia imienia
- Pole tekstowe do wprowadzenia nazwiska
- Pole tekstowe do wprowadzenia treści sprawy
- Checkbox do potwierdzenia zapoznania się z regulaminem
- Przycisk do przesyłania danych
- Przycisk do resetowania formularza
- Etykieta do wyświetlenia wyniku
-

2. Logika aplikacji:

- Po naciśnięciu przycisku "Prześlij", aplikacja powinna:
 - Sprawdzić, czy checkbox jest zaznaczony. Jeśli nie, wyświetlić komunikat w etykiecie **na czerwono: "Musisz zapoznać się z regulaminem"**.
 - Jeśli checkbox jest zaznaczony, pobrać wartości z pól tekstowych `imie`, `nazwisko` i `usluga`.
 - **Sprawdzić, czy pola `imie` i `nazwisko` są wypełnione.** Jeśli oba pola są puste, wyświetlić komunikat "Wpisz imię lub nazwisko".
 - Przetworzyć imię i nazwisko, **zamieniając je na wielkie litery.**
 - Wyświetlić w etykiecie przetworzone imię i nazwisko oraz treść sprawy, z wyrównaniem tekstu do środka.
 - Wyświetlić dodatkowy komunikat: "na podany e-mail zostanie wysłana oferta" zgodnie z rys.1
 -
- Po naciśnięciu przycisku "Resetuj", aplikacja powinna:
 - Wyczyścić pola tekstowe `imie`, `nazwisko` i `usluga`.
 - Wyczyścić etykietę `wynik`.

Rys. 1, 2

MainWindow

Imie: Katarzyna

Nazwisko: Nowak

Usługa: naprawa komputera

☒ Zapoznałem\łam się z regulaminem

Resetuj Prześlij

KATARZYNA NOWAK
Treść Twojej sprawy: naprawa komputera
na podany e-mail zostanie wysłana oferta

MainWindow

Imie: Katarzyna

Nazwisko: Nowak

Usługa: naprawa komputera

☐ Zapoznałem\łam się z regulaminem

Resetuj Prześlij

Musisz zapoznać się z regulaminem

Rys. 3,4

MainWindow

Imie:

Nazwisko:

Usługa: naprawa komputera

☒ Zapoznałem\łam się z regulaminem

Resetuj Prześlij

wpisz imie lub nazwisko

OK