

Design, Implementering og Evaluering af Brugergænseflader

Spiseseddel 10

Torsdag den 17. April 2008

Forelæsning:

Ingen forelæsning denne gang.

Emne:

Implementering af større opgave (selvstudie)

Litteratur:

Efterhånden som mængden og kompleksiteten af kode stiger bliver debugging en vigtig og meget væsentlig del af det at implementere en brugergænseflade i C#. Mange af jer vil sikkert allerede være bekendt med disse muligheder, men skim det igennem. Det kan jo være at der står noget I ikke lige vidste.

How to: Debug Code in the Editor:

<http://msdn2.microsoft.com/en-us/library/008h021s.aspx>

Building and Debugging (Visual C#):

<http://msdn2.microsoft.com/en-us/library/ms173083.aspx>

Breakpoints and Tracepoints:

<http://msdn2.microsoft.com/en-us/library/ktf38f66.aspx>

Edit and Continue:

<http://msdn2.microsoft.com/en-us/library/bcew296c.aspx>

Supplerende litteratur:

Intet.

Opgaver:

Kl. 8.15-12.00 i grupperummet:

Der er to opgaver, som I kan vælge imellem:

1. Opgaven består i at færdiggøre et til to vinduer til systemet i jeres projekt. Målet er at vinduerne fungerer rigtigt i alle dele. Den underliggende funktionalitet behøver ikke at fungere korrekt - I kan eventuelt bare lave nogle metoder, der returnerer midlertidige falske værdier.
2. Opgaven består i at programmere brugergænsefladen for en simpel lommeregner i stil med den der findes i Windows. GUI designet skal ligne det der kan ses i "simple mode". Den behøves ikke at have alt underliggende funktionalitet fuldt implementeret. Dog skal den lommeregner i implementerer understøtte resizing af applikationen.

Hvis I bliver hurtigt færdig kan I evt. lave mulighed for at skifte til "advanced mode".