

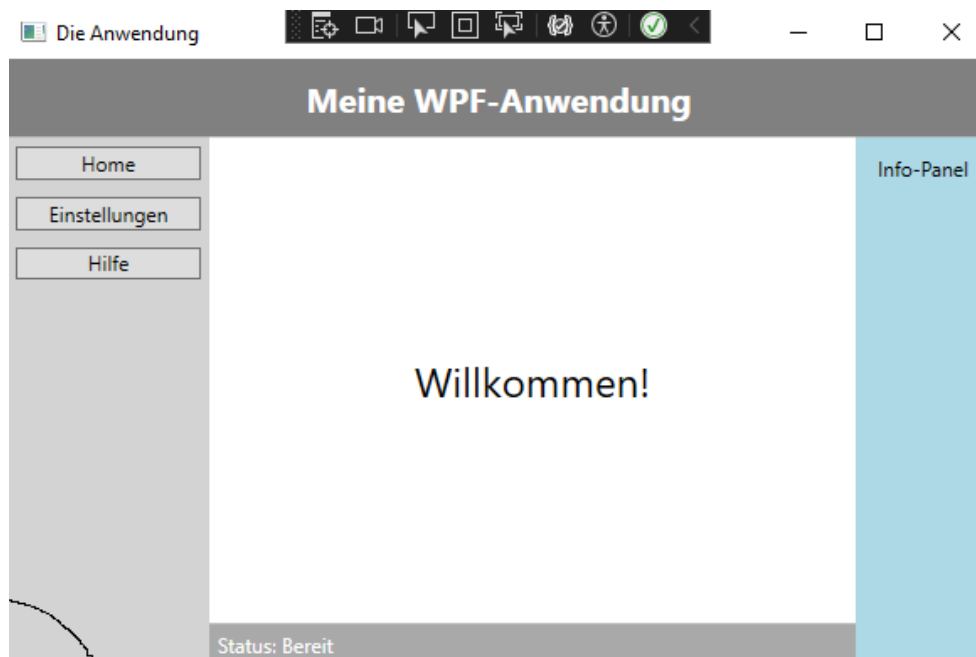
Aufgabe 3: „Die Anwendung“

Sie werden von Ihrem Unternehmen dazu aufgefordert, eine Anwendung zu programmieren. Da heute Ihr erster Praktikumstag ist und Sie noch nie einen Computer bedient haben, gibt sich Ihr Praktikumsleiter damit zufrieden, dass Sie vorerst nur die GUI ohne wirkliche Funktion oder Logik erstellen (dafür müssen Sie ihm zum Ausgleich für jeden Praktikumstag mehr Geld bezahlen als vereinbart und Ihre fünfminütige Pause entfällt).

Die Anforderungen Ihres Praktikumsleiters lauten wie folgt:

1. Der zu verwendende Layoutmanager ist das DockPanel.
2. Eine Kopfzeile, ein Header wird oben angedockt
 - a. Der Header wird vorerst durch einen einfachen TextBlock realisiert
 - b. Der Text soll zentriert dargestellt werden
3. Eine Seitenzeile wird links angedockt
 - a. Zur Simulation der Seitenleiste soll vorerst ein StackPanel genutzt werden
 - b. Das StackPanel enthält drei Buttons „Home“, „Einstellungen“ und „Hilfe“
4. Als Info-Panel soll ein TextBlock rechts angedockt werden
 - a. Zur Simulation des Info-Panels soll ein Border-Element verwendet werden
5. Der Hauptinhalt soll zwar durch ein Grid dargestellt werden, hier reicht aktuell aber auch ein TextBlock

Ihr Praktikumsleiter legt Ihnen folgendes Bild ausgedruckt vor (woher er das Bild hat, weiß er nicht mehr, auf der linken unteren Seite befindet sich ein Knick).



Er gibt Ihnen mit auf den Weg, dass es sich hierbei nur um eine Vorlage handelt. Sie sollen sich kreativ austoben und abgesehen von den oben beschriebenen Mindestanforderungen versuchen, eine schöne GUI zu entwerfen.