

 UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY FACULTAD DE INGENIERÍA ANALISTA PROGRAMADOR UNIVERSITARIO (PLAN 2008)	LABORATORIO DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	TP N°
		2
		2023

PERSONALIZACIÓN DE APLICACIONES WPF
--

En base a la aplicación creada en el trabajo práctico N° 1 realizar los siguientes ejercicios:

- 1) Modificar la apariencia de los botones y cuadros de texto del Formulario de Alta de Clientes implementando **estilos**. Utilizar un “ResourceDictionary” para definir los estilos.
- 2) Modificar la apariencia de los botones del Formulario de Alta de Tipos de Vehículo implementando **plantillas**. Utilizar un “ResourceDictionary” para definir las plantillas.
- 3) En los botones de las ventanas de Alta de Clientes y Tipos de Vehículo:
 - a) Crear un **desencadenador** en el/los estilos de los botones de manera que cambie el color de la fuente, aumente su tamaño, y cambie a negrita cuando se pasa el Mouse por encima de los mismos. **Nota:** El botón deberá volver a su estado original cuando el mouse abandone el botón.
 - b) Se deja a criterio del alumno si desea aplicar más desencadenadores siempre que el ítem a) se haya aplicado.
- 4) Modificar la ventana de acceso al sistema (Login) de manera de utilizar **controles de usuario**. Se deja a criterio del alumno si creará toda la ventana de Login como un solo control de usuario, o bien, puede crear controles de usuario individuales de tipo TextBox, Buttons, Label, etc.

Consideraciones:

- a) El trabajo podrá ser desarrollado en forma individual o grupal con un máximo de 7 integrantes por grupo para la comisión SSJ y de 4 integrantes por grupo para la comisión SP.
- b) El presente trabajo práctico **deberá ser entregado por un integrante de cada grupo en la fecha establecida como fecha de entrega** o de lo **contrario** el mismo se considerará como **desaprobado**.
- c) La entrega del trabajo deberá ser con ejercicios completos que compilen y ejecuten sin errores de compilación. Todo tipo de error que presente el trabajo deberá ser corregido previo a la fecha de entrega. Aquellos trabajos que se entreguen en forma incompleta o con errores se considerarán como **desaprobados**.
- d) La entrega del presente trabajo práctico deberá ser en un archivo .rar que contenga el proyecto desarrollado en Visual Studio. Dicho archivo se deberá enviar al correo del docente responsable de la práctica de las comisiones de SP o SSJ respectivamente. Nota: Si el archivo no puede ser enviado, modificar la extensión del mismo, por ejemplo con un guion bajo: “.rar_”.