

LABORATORIUM PROE.B, PROJEKT 3

GRAFICZNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA (GUI).

ZADANIE

Celem projektu jest stworzenie aplikacji z graficznym interfejsem użytkownika, będącej encyklopedią obiektów stworzonych w ramach projektu 2. Program ma umożliwiać, m.in. dodawanie nowych obiektów, usuwanie istniejących, przeglądanie bazy zasobów.

ZADANIA SZCZEGÓŁOWE

W projekcie należy:

1. Stworzyć aplikację pozwalającą na zarządzanie (dodawanie, usuwanie, przeglądanie) minimum trzema rodzajami obiektów (jeśli schemat dziedziczenia zawierał np. 5 obiektów, wybieramy z nich minimum 3).
2. Zaprojektować i wykonać graficzny interfejs użytkownika (w dowolnym środowisku, np. WinAPI, Qt, MFC itp.) pozwalający na zarządzanie obiektami stworzonymi w projekcie drugim. Każdy obiekt powinien zawierać obraz (np. zdjęcie), które można wyświetlić. Interfejs powinien być odporny na błędy użytkownika.
3. Wykorzystać mechanizmy dziedziczenia, m.in. wszystkie obiekty encyklopedii powinny znajdować się pod jednym kontenerem wskaźników na obiekty klasy bazowej. Wyświetlenie informacji o danym obiekcie w oknie powinno odbywać się poprzez metody wirtualne. Do przechowywania wskaźników należy wykorzystać kontenery biblioteki stl.

Proszę o przesyłanie projektów 2 dni przed terminem obrony (tj. środa do godz. 24 w tygodniu obrony dla grupy piątkowej) na adres mailowy prowadzącego zajęcia.

Dokumentacja tej części projektu **nie jest** wymagana.

KRYTERIA OCENY

przejrzystość kodu	3 p.
graficzny interfejs użytkownika	8 p.
pozostałe wymagania	4 p.