

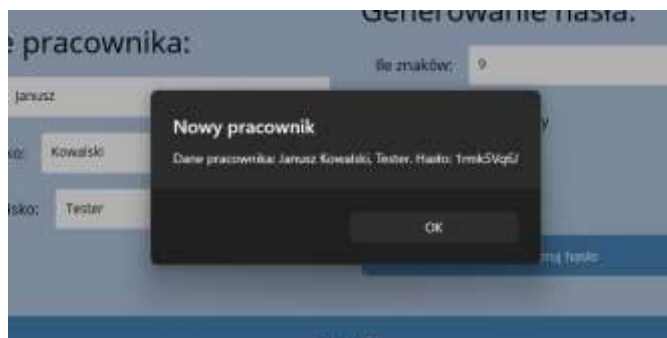
Aplikacja desktopowa .NET MAUI



Stan początkowy aplikacji



Obraz. 2 - Fragment okna po wybraniu przycisku „Generuj hasło”



Obraz. 3 - Po wybraniu przycisku „Zatwierdź”

Na pierwszym obrazie przedstawiono ideę aplikacji desktopowej, którą musisz zaprojektować w środowisku programistycznym .NET MAUI.

Opis wyglądu aplikacji:

- Elementy rozmieszczone zgodnie z obrazem 1
- Elementy w grupie Dane pracownika:
 - pole edycyjne poprzedzone etykietą o treści „Imię”
 - pole edycyjne poprzedzone etykietą o treści „Nazwisko”
 - lista rozwijalna podpisana „Stanowisko” z elementami: Kierownik, Starszy programista, Młodszy programista, Tester
- Elementy w grupie Generowanie hasła:
 - pole edycyjne poprzedzone etykietą o treści „Ile znaków”
 - trzy pola wyboru podpisane: „Małe i wielkie litery”, „Cyfry”, „Znaki specjalne”. Pierwsze pole jest domyślnie zaznaczone
 - przycisk o treści „Generuj hasło”
- Na dole okna znajduje się przycisk „Zatwierdź”, jest on wyraźnie dłuższy niż przycisk do generowania hasła

- Okno ma tło koloru LightSteelBlue (#B0C4DE)
- Przyciski mają tło koloru SteelBlue (#4682B4) i biały kolor czcionki
- Na górze aplikacji nie ma domyślnego tekstu wyświetlający „Home”

Działanie aplikacji po wybraniu przycisku „Generuj hasło”:

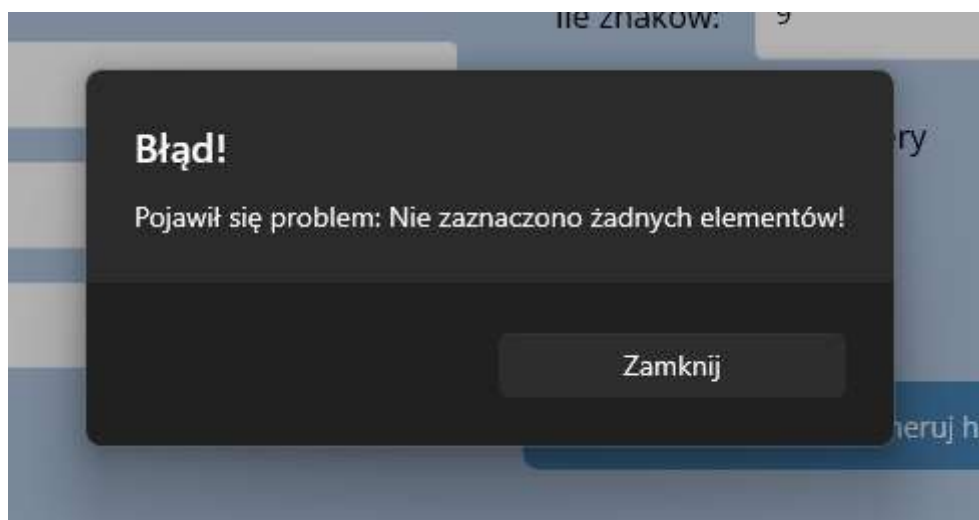
- Generowane jest hasło o liczbie znaków określonej w polu edycyjnym
- Poszczególne znaki hasła są wybierane losowo z zestawu małych liter
- Jeżeli zaznaczono checkbox „Małe i wielkie litery”, jeden ze znaków jest losowany z zestawu wielkich i małych liter
- Jeżeli zaznaczono checkbox „Cyfry”, jeden ze znaków hasła jest losowany z zestawu cyfr
- Jeżeli zaznaczono checkbox „Znaki specjalne”, jeden ze znaków hasła jest losowany z zestawu znaków specjalnych
- Hasło jest wypisywane jako komunikat zgodnie z obrazem 2 po wybraniu przycisku „Generuj hasło”
- Za zestaw liter przyjmuje się wszystkie litery z klawiatury małe i wielkie alfabetu łacińskiego
- Za zestaw cyfr przyjmuje się kolejne cyfry od 0 do 9
- Za zestaw znaków specjalnych przyjmuje się znaki !@#\$%^&*()_+==
- Hasło oraz zestawy znaków są przechowywane w zmiennych typu napisowego

Działanie aplikacji po wybraniu przycisku „Zatwierdź”:

- Wyświetlany jest komunikat z wypełnionymi danymi pracownika oraz wygenerowanym wcześniej hasłem, zgodnie z obrazem 3, czyli: Dane pracownika: **Imię Nazwisko, Stanowisko**. Hasło: **hasło**.

UWAGA: W aplikacji zastosuj wyłapywanie błędów za pomocą **try catch** i w wypadku:

- kiedy użytkownik nie wypełni pola imię i nazwisko, ma wyrzucić komunikat: „**Nie podano imienia lub nazwiska**”
- kiedy użytkownik nie wybierze zawodu, ma wyrzucić komunikat: "**Nie wybrano zawodu!**"
- kiedy użytkownik na początku nie wygeneruje hasła: "**Nie wygenerowano hasła!**"
- kiedy użytkownik nie wypisze ile ma znaków mieć hasło lub poda nieprawidłową wartość: "**Nie podano poprawnej wartości!**"
- kiedy użytkownik nie zaznaczy jakie znaki mają się pojawić w hasle: "**Nie zaznaczono żadnych elementów!**"



Wyświetlany komunikat