

# Programmeren van visuele gebruikersomgeving en

- [2018 opdracht](#)
- [2020 opdracht](#)
- [algemeen](#)
- [2022 augustus examen](#)

# 2018 opdracht

## Reversi

### Verplichte functionaliteiten

- Functional Reversi game (no crashes, playable, etc.)
- White and black stone counts visible
- Visual markers for valid moves
- Visual indication of whose turn it is
- Correct handling of end-of-game
- Choosing board size

### Technische vereisten

- MVVM
- Multiple screens (!= multiple windows)
- At least one reusable User Control (with at least one self defined dependency property)
- At least three extra features

# 2020 opdracht

## PiCross

### Minimum Requirements

- Playable puzzles
- Multiple Screens
- Tolerable aesthetics
- Make commands/converters/... as reusable as possible
- **MVVM**
- 3 extensions

### Extensions

- Puzzle Solving (help button, timer, ...)
- Support for multiple players (log in, log out, add player, ...)
- Puzzle Selection
- Puzzle Editor
- Sound/Music
- Animations
- Themes

# algemeen

Voor dit vak moet je doorheen het jaar een project maken, waarbij je een visuele gebruikersomgeving schrijft voor een bestaand model volgens het MVVM-patroon. Er wordt gebruik gemaakt van C# en XAML. Op het examen verdedig je dit project.

In 2018 is dit gekoppeld aan een deel Frans. Hiervoor zijn enkele lessen ingericht, en op het laatste contactmoment stel je je project voor in het Frans.

In 2020 zijn alle Franse presentaties online via Microsoft Teams gepresenteerd:

- Présenter-vous
- Présenter un matériel ou logiciel innovant
- Présenter un projet informatique fini
- Présenter votre projet Picross

In 2022 is corona gedaan en zijn de presentaties in kleine groepjes van 3-4 man doorheen de normale les. Op het laatste contactmoment stel je je project (of toch wat je af hebt op dat moment) voor in het Frans.

# 2022 augustus examen

## C# Project

De gemaakte opdracht verdedigen. Dit duurt max 10 min.

De lector test de code en checkt of al de extra functies werken, daarna gaat hij door de code om te kijken of er iets op een vreemde manier is geïmplementeerd. (Als er niks echt vreemd is dan is het eigenlijk gewoon een gesprek over hoe je het vak vond en hoe de dag/semester van de lector is geweest. Als hij wel iets vreemd ziet dat moet je kort even uitleggen hoe je daar op bent gekomen of waarom je het zo hebt aangepakt)

Easy examen, maak gewoon je project af tegen de deadline en je bent er door.  
Veel succes!!