Samenvatting .NET Essentials

# WPF

## Introductie

WPF of Windows Presentation Foundation is een framework om Windows-applicaties mee te bouwen. WPF bestaat uit XAML (Extensible Application Markup Language) voor UI en C# voor gedrag.

### XAML

In de XAML staan objecten die je UI opmaken, deze objecten worden als elementen gepresenteerd. Dit declareert dan een instantie van dat object doormiddel van de standaard constructor. Attributen zijn de namen van property’s, de waarde moet altijd een string zijn. Als dit geen string kan zijn, gebruiken we Property Element Syntax: (<typeName.propertyName>waarde</typeName.propertyName>). Attached properties zijn properties die bij een ander object horen dan waar ze bepaald worden. Dit is bijvoorbeeld bij een texblock om te zeggen in welke rij en kolom deze zich moet bevinden. Deze property’s zijn altijd van de vorm <class>.<property>. Content property’s zijn altijd aangrenzend, anders zouden deze 2 keer gezet kunnen worden.

x:Class= naam van de Window zijn klasse  
xmlns: equivalent van de ‘using’  
xmlns:x= extra XAML namespace

## Controls

Een control is opgesplitst in 2 delen: het uiterlijk (template) en alle andere dingen. Wanneer een waarde tussen {} wordt gezet, betekent dit dat de waarde nog niet bekend is maar bij runtime ingesteld gaat worden (Binding).

Normale controls zitten in de System.Windows.Controls namespace. Primitieve controls zitten in System.Windows.Controls.Primitives. Deze bevat basisklassen die bedoeld zijn om samen met andere controls meer complexe controls te maken.