

<WPF/>

Модель классов

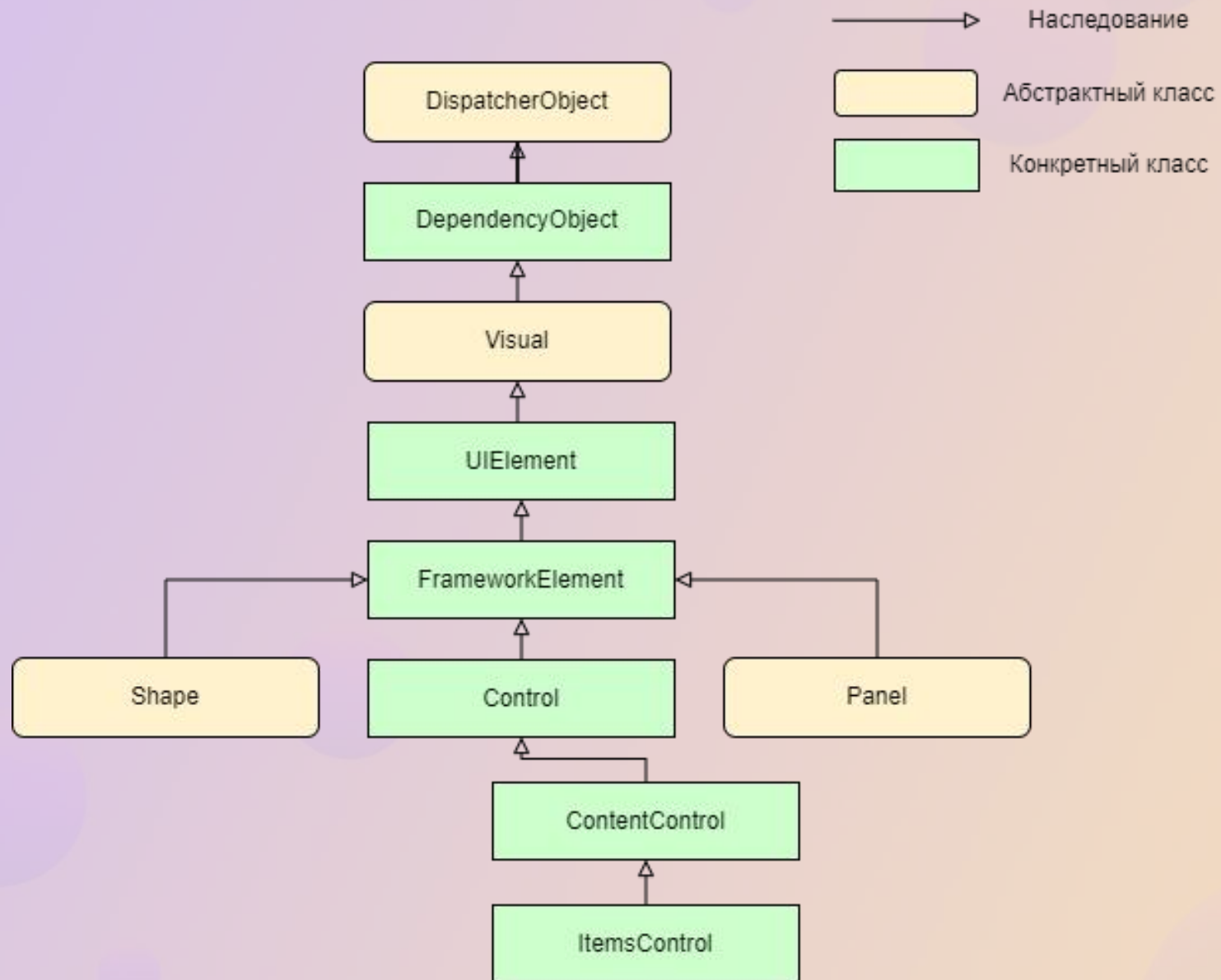
Решаемые задачи

Фреймворк - это набор классов, методов и принципов построения приложения.

Задачи:

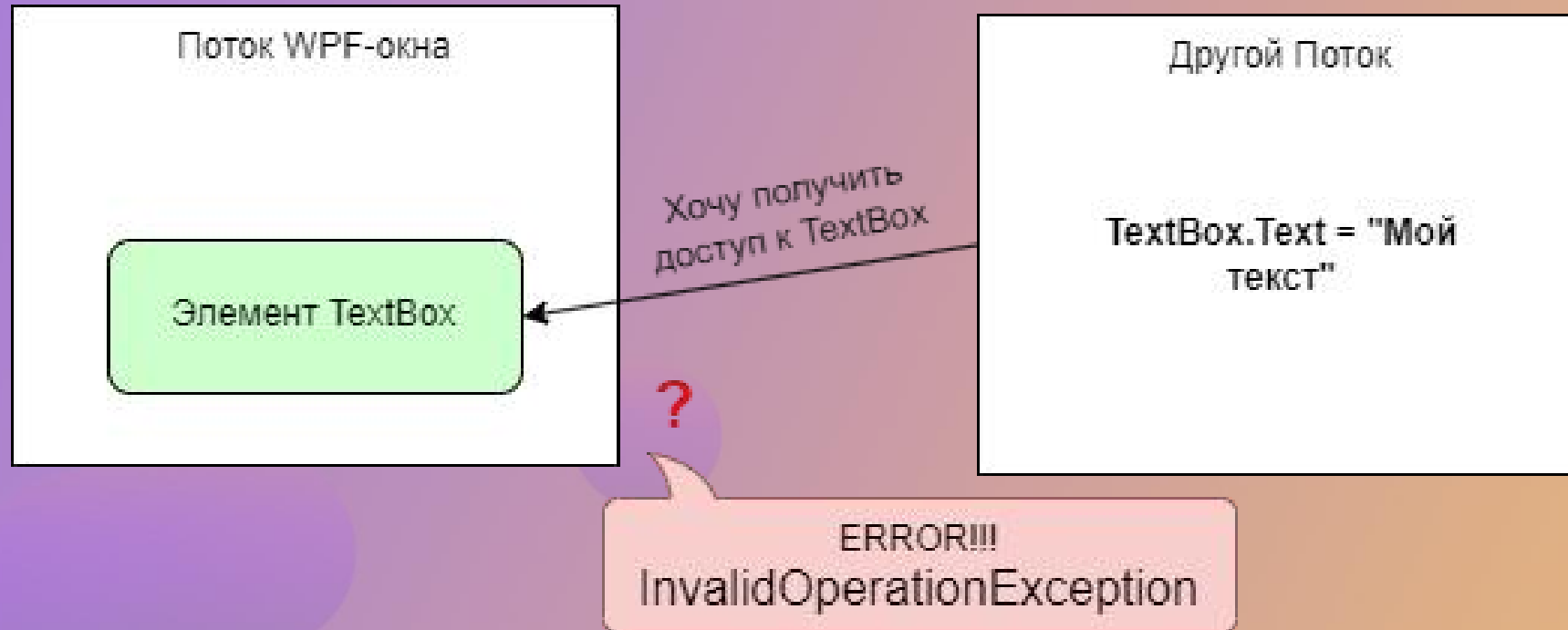
1. Управление потоком STA
2. Управление отрисовкой
3. Управление событиями

Модель классов



DispatcherObject

DispatcherObject - класс, который управляет элементом в потоке выполнения приложения WPF.



DependencyObject

DependencyObject - предоставляет возможность элементу использовать свойства зависимости.



```
<Button Height="100" Width="100" Content="Кнопка"></Button>
```

Visual

Visual - отвечает за отрисовку
элемента

Visual - абстрактный!

UIElement и FrameworkElement

UIElement - определяет функции компоновки, ввода, фокуса и события.

FrameworkElement - оборачивает функционал UIElement, описывая свойства и методы для взаимодействия с ним.

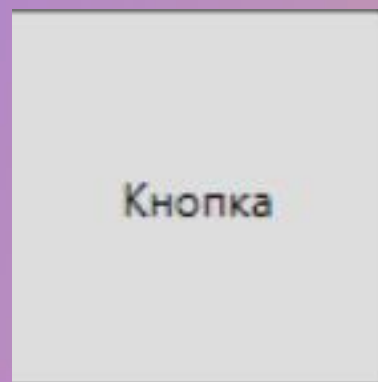
Shape

Shape - основа для базовых фигур, например, Rectangle, Polygon, Ellipse, Line, Path.



Control

Control - класс, который представляет элемент, управляемый пользователем.

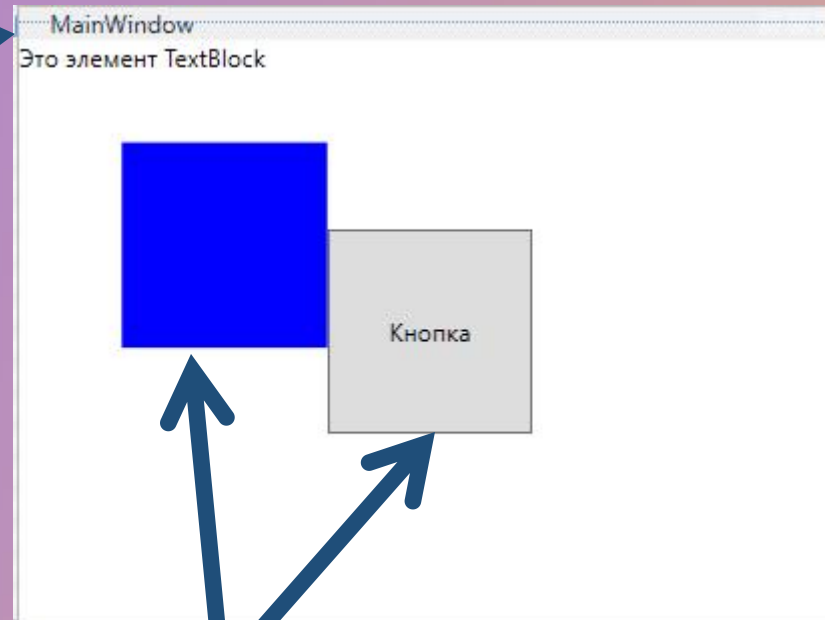


Click!

ContentControl

ContentControl - класс для управления содержимым.

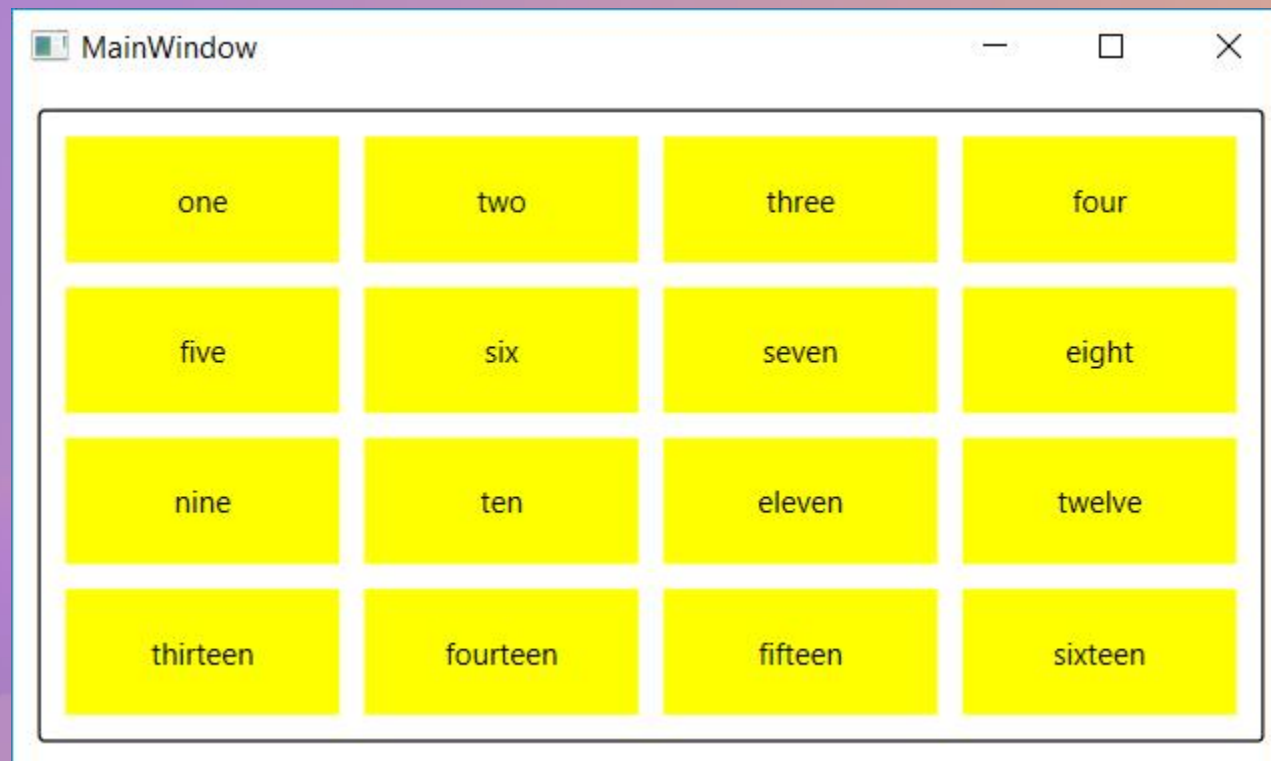
Window



Элементы

ItemsControl

ItemsControl - класс, который представляет элемент, управляющий набором других элементов.



Panel

Panel - класс, который представляет элемент, управляющий компоновкой других элементов.

Grid

