

ОСНОВЫ КОМПОНОВКИ

Компоновка – это процесс определение структуры расположения элементов в интерфейсе. Для этого процесса, **WPF** предоставляет специальные элементы – **контейнеры**.

Контейнеры представляют объект, который описывает определённую структуру компоновки.

Все контейнеры имеют вложенное свойство с типом данных **UIElementCollection**, представляющий *список элементов WPF*. **UIElement** – это *базовый класс*, поэтому любые элементы **WPF** могут быть внутри контейнера.

Элементы, которые вложены в контейнер по определённым правилам располагаются в нём.

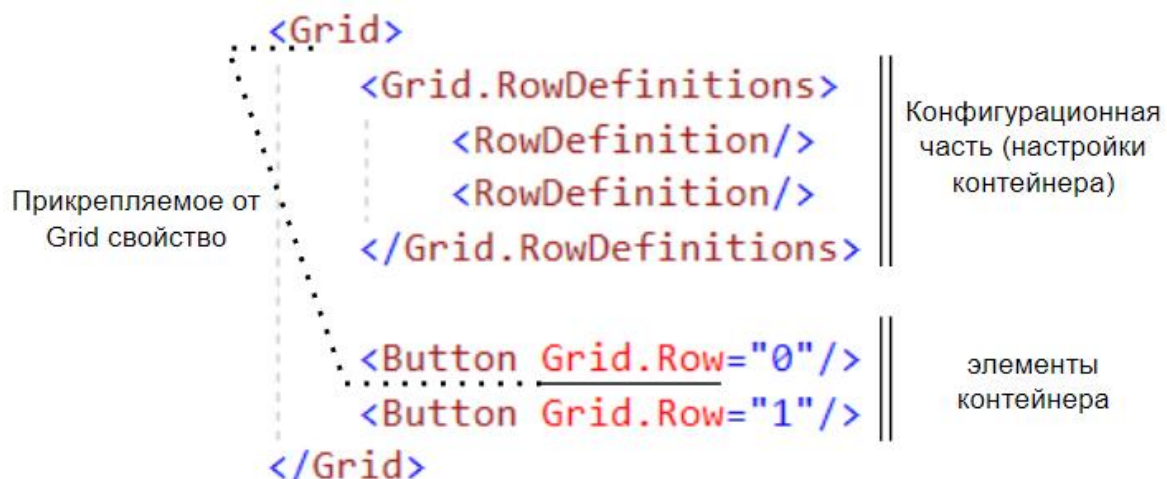


Рисунок 1

Вложенный элемент получает дополнительные свойства, необходимые для *уточнения информации компоновки* (например, координаты элемента, отступы и т.п.).

Если элементу, находящемуся в контейнере, необходимо указать дополнительную информацию о его компоновке, то он указывает их в **прикрепляемых свойствах**.



Примечание: конечно, вы можете использовать сокращённую запись объектов контейнеров, однако это применяется крайне редко, так как основная задача контейнеров – содержать в себе элементы.

`<Grid/>`

Рисунок 2

Принцип декомпозиции

Наличие разнообразных контейнеров позволяет использовать принцип **декомпозиции**, который подразумевает **разделение** интерфейса на **логические части**. Каждая часть становится своеобразным **модулем**, который отвечает за часть интерфейса. Модуль оборачивается в контейнер. В свою очередь контейнер удобно встраивать в другие контейнеры.

Например, если ваш интерфейс сложный, старайтесь не использовать только один Grid для компоновки. Определите области интерфейса, а для каждой области формируйте новый контейнер.

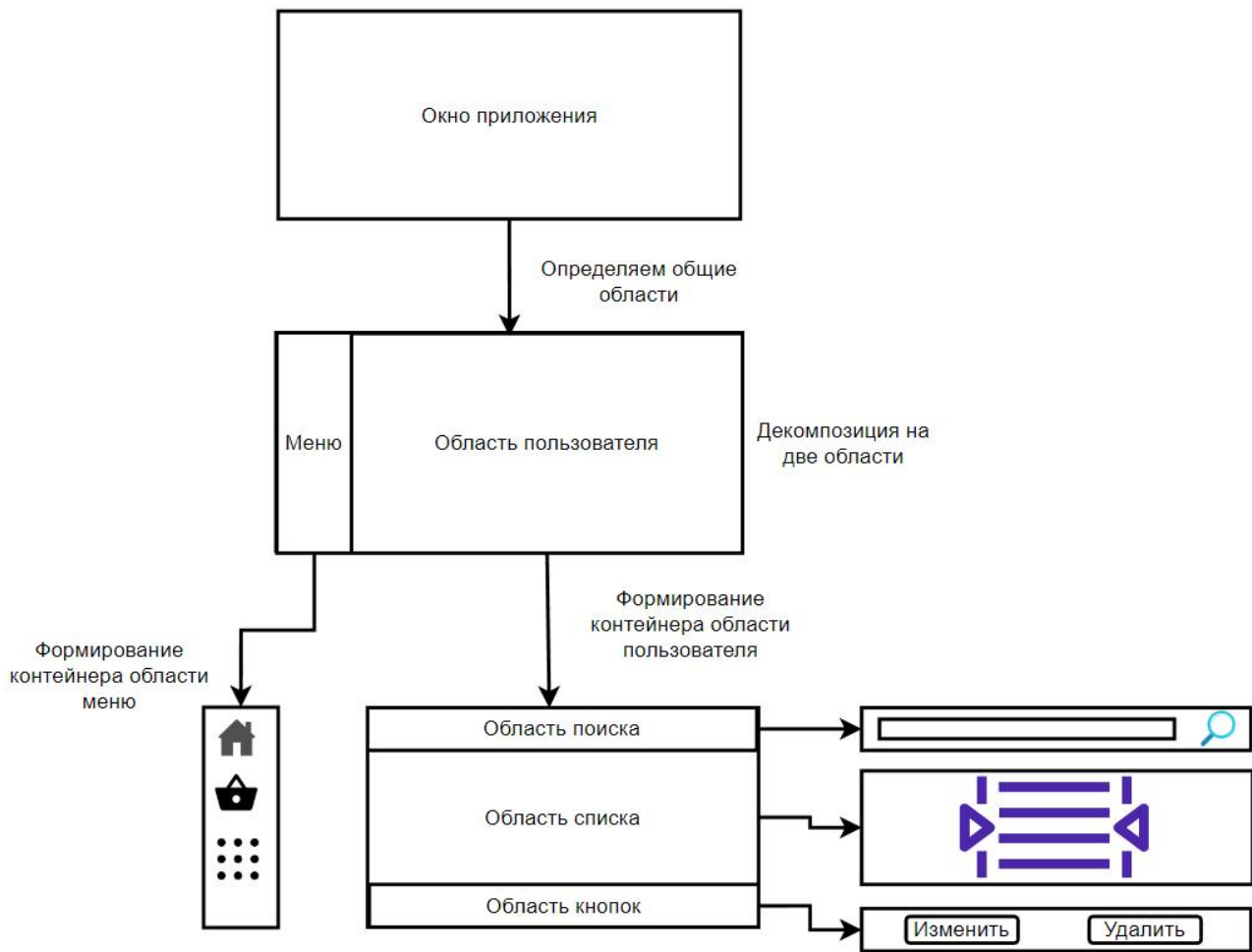


Рисунок 3