

Пользовательский интерфейс, WPF

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

6

Windows Presentation Foundation

- ▶ Появилась в .NET 3.0, как альтернатива WinForms
 - ▶ Использует DirectX для отображения контролов
- ▶ Отделение разметки пользовательского интерфейса от кода — язык XAML (eXtensible Application Markup Language)
 - ▶ Специальная среда разработки — Expression Blend
- ▶ Несколько “веток” WPF — Silverlight, Windows Runtime XAML Framework
- ▶ Архитектурно сильно отличается от WinForms, несколько сложнее в изучении
 - ▶ Data binding
 - ▶ Паттерн Model-View-Viewmodel (MVVM)
 - ▶ Templates (Styles)
 - ▶ Resources

XAML

eXtensible Application Markup Language

- ▶ На самом деле, язык описания правил создания и инициализации произвольных объектов
 - ▶ Есть отдельный XAML-парсер, позволяющий создавать дерево объектов по XAML-описанию
 - ▶ Не путать с JSON и механизмами сериализации
- ▶ Базируется на XML
 - ▶ Тэги, атрибуты, пространства имён

XAML:

```
<Button xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"  
    Content="OK" />
```

C#:

```
System.Windows.Controls.Button b = new System.Windows.Controls.Button();  
b.Content = "OK";
```

“Полная форма” записи атрибутов

```
<Button xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation">  
  <Button.Content>  
    <Rectangle Height="40" Width="40" Fill="Black" />  
  </Button.Content>  
</Button>
```



```
System.Windows.Controls.Button b = new System.Windows.Controls.Button();  
System.Windows.Shapes.Rectangle r = new System.Windows.Shapes.Rectangle();  
r.Width = 40;  
r.Height = 40;  
r.Fill = System.Windows.Media.Brushes.Black;  
b.Content = r;
```

Конвертеры типов

```
<Button xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
    Content="OK" Background="White" />
```



```
System.Windows.Controls.Button b = new System.Windows.Controls.Button();
b.Content = "OK";
b.Background = System.Windows.Media.Brushes.White;
```



```
<Button xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
    Content="OK" />
<Button.Background>
    <SolidColorBrush Color="White" />
</Button.Background>
</Button>
```

Расширения

- ▶ Похожи на конвертеры
 - ▶ Возможность вызывать произвольный код в процессе создания объекта
- ▶ Есть куча встроенных расширений, можно писать свои

```
<Button xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"  
xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"  
Background="{x:Null}"  
Height="{x:Static SystemParameters.IconHeight}"  
Content="{Binding Path=Height, RelativeSource={RelativeSource Self}}" />
```

Дети элементов

- ▶ Content
- ▶ Элементы коллекции
- ▶ Результат вызова конвертеров

```
<Button xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
  <Button.Content>
    <Rectangle Height="40" Width="40" Fill="Black" />
  </Button.Content>
</Button>
```



```
<Button xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
  <Rectangle Height="40" Width="40" Fill="Black" />
</Button>
```

Коллекции

▶ Списки

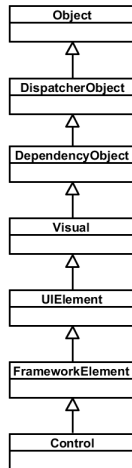
```
<ListBox xmlns="http://shcemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/pres  
  <ListBox.Items>  
    <ListBoxItem Content="Item 1" />  
    <ListBoxItem Content="Item 2" />  
  </ListBox.Items>  
</ListBox>
```

▶ Словари

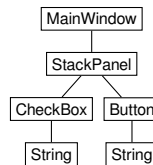
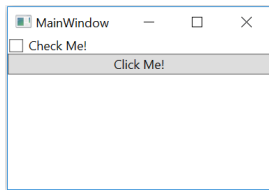
```
<ResourceDictionary xmlns="http://shcemas.microsoft.com/winfx/20  
  xmlns:x="http://shcemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml">  
  <Color x:Key="1" A="255" R="255" G="255" B="255" />  
  <Color x:Key="2" A="0" R="0" G="0" B="0" />  
</ResourceDictionary>
```


Структура классов WPF

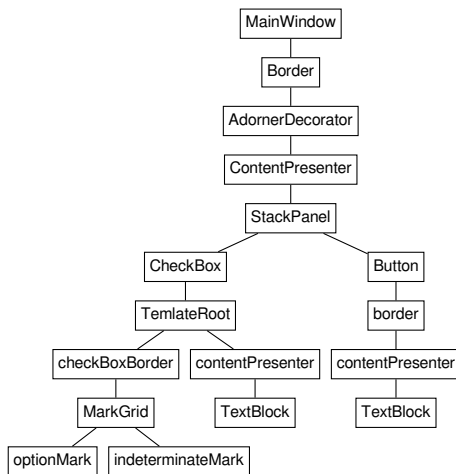
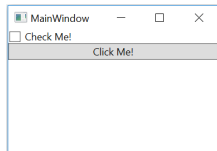
- ▶ DispatcherObject — потоки и сообщения
- ▶ DependencyObject — продвинутая работа со свойствами
- ▶ Visual — общение с движком рисования
- ▶ UIElement — лейаут, события
- ▶ FrameworkElement — ещё лейаут, стили
- ▶ Control — шаблоны



Логическое дерево



Визуальное дерево



Dependency Properties

- ▶ *Зависят* от “провайдеров”, на основании которых они вычисляют своё текущее значение
- ▶ Похожи на обычные свойства, но:
 - ▶ Обеспечивают оповещение об изменениях
 - ▶ Позволяют наследовать значения свойств от предка в логическом дереве
 - ▶ Позволяют добавлять объекту свойства, которых у него не было
- ▶ Реализуются как обычные свойства с некоторой дополнительной машинерией, которая прячет за собой хеш-таблицу
- ▶ Нужны, чтобы можно было легко менять свойства, делать анимацию и подобного рода вещи прямо из XAML-а
 - ▶ Декларативность и Data-Driven Development — базовые принципы архитектуры WPF

Пример реализации зависимого свойства

```
public class Button: ButtonBase
{
    public static readonly DependencyProperty IsDefaultProperty;

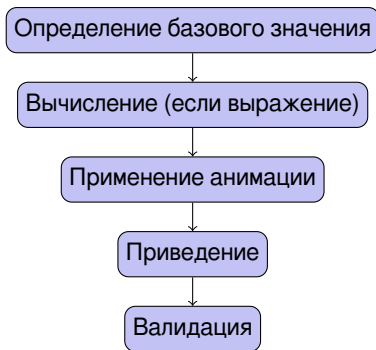
    static Button()
    {
        Button.IsDefaultProperty = DependencyProperty.Register(
            "IsDefault",
            typeof(bool),
            typeof(Button),
            new FrameworkPropertyMetadata(
                false,
                new PropertyChangedCallback(OnIsDefaultChanged)
            )
        );
    }

    public bool IsDefault
    {
        get => (bool) GetValue(Button.IsDefaultProperty);
        set => SetValue(Button.IsDefaultProperty, value);
    }

    private static void OnIsDefaultChanged(DependencyObject o,
        DependencyPropertyChangedEventArgs e)
    {
        ...
    }
}
```

Порядок вычисления зависимых свойств

1. Локальное значение
2. Триггер шаблона родителя
3. Шаблон родителя
4. Триггеры стиля
5. Триггеры шаблона
6. Сеттеры стиля
7. Триггеры темы
8. Сеттеры темы
9. Унаследованное значение
10. Значение по умолчанию

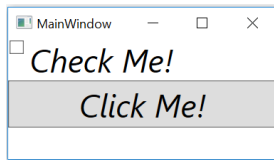


Пример триггера стиля

```
<Button Content="Click Me!">  
  <Button.Style>  
    <Style TargetType="{x:Type Button}">  
      <Style.Triggers>  
        <Trigger Property="IsMouseOver" Value="True">  
          <Setter Property="Foreground" Value="Blue"/>  
        </Trigger>  
      </Style.Triggers>  
    </Style>  
  </Button.Style>  
</Button>
```

Attached Properties

```
<StackPanel TextElement.FontSize="30" TextElement.FontStyle="Italic">  
  <CheckBox Content="Check Me!"/>  
  <Button Content="Click Me!"/>  
</StackPanel>
```



Routed Events

TODO: Рассказ про routed event-ы

Геометрия контроля

TODO: Картинка с геометрией окна