**Методические указания к лабораторной работе №8**

# «Трансформация в WPF-приложениях»

Любая часть пользовательского интерфейса WPF-приложения может быть подвергнута

трансформации с помощью свойства RenderTransform. Существуют следующие виды трансформации:

1. **Вращение** (элемент RotateTransform) – поворачивает координатную систему на угол Angle, заданный в градусах, относительно центра трансформации. Центр трансформации может быть задан с помощью атрибутов CenterX и CenterY (0,0 – это левый верхний угол элемента управления). Положительное значение угла соответствует вращению по часовой стрелке.

|  |
| --- |
| **Пример 1 Код XAML** |
| <StackPanel HorizontalAlignment="Center" VerticalAlignment="Center">  <Button>Обычная кнопка</Button>  <TextBox>Текстовое поле</TextBox>  <StackPanel Orientation="Horizontal">  <CheckBox>Красный</CheckBox>  <CheckBox>Зеленый</CheckBox>  <CheckBox>Синий</CheckBox>  </StackPanel>  <Rectangle Width="200" Height="30" Fill="Wheat" Stroke="Brown" StrokeThickness="2"  RadiusX="15" RadiusY="15" />  **<StackPanel.RenderTransform>**  **<RotateTransform Angle="30" CenterX="0" CenterY="0" />**  **</StackPanel.RenderTransform>**  </StackPanel> |
| **Результат** |
| Без трансформации: |

1. **Масштабирование** (элемент ScaleTranform) – масштабирует координатную систему в большую или в меньшую сторону относительно центра трансформации. Центр трансформации может быть задан с помощью атрибутов CenterX и CenterY (0,0 – это левый верхний угол элемента управления). Коэффициент масштабирования задается в относительных единицах в атрибутах ScaleX и ScaleY для разных координатных осей. ScaleX=”2” означает, что по оси абсцисс элемент управления будет растянут в два раза; ScaleX=”0.5” означает, что по оси ординат элемент управления будет сжат в два раза.

|  |
| --- |
| **Пример 2 Код XAML** |
| **<StackPanel.RenderTransform>**  **<ScaleTransform ScaleX="2" ScaleY="0.8" CenterX="100" CenterY="100" />**  **</StackPanel.RenderTransform>** |
| **Результат** |
|  |

1. **Сдвиг** (элемент SkewTranform) – деформирует координатную систему, наклоняя ее относительно центра трансформации на AngleX градусов по оси абсцисс и на AngleY градусов по оси ординат. Центр трансформации может быть задан с помощью атрибутов CenterX и CenterY (0,0 – это левый верхний угол элемента управления).

|  |
| --- |
| **Пример 3 Код XAML** |
| **<StackPanel.RenderTransform>**  **<SkewTransform AngleX="20" AngleY="20" CenterX="100" CenterY="100" />**  **</StackPanel.RenderTransform>** |
| **Результат** |
|  |

1. **Смещение** (элемент TranslateTranform) – смещает координатную систему на величину X по оси

абсцисс и на величину Y по оси ординат.

|  |
| --- |
| **Пример 4**  **Код XAML** |
| **<StackPanel.RenderTransform>**  **<TranslateTransform X="100" Y="100" />**  **</StackPanel.RenderTransform>** |
| **Результат** |
|  |

1. **Матричное преобразование** (элемент MatrixTransform) – модифицирует координатную систему, используя матричное умножение с указанной матрицей.
2. **Комбинированная трансформация** (элемент TransformGroup) – позволяет объединять несколько

трансформаций вместе.

|  |
| --- |
| **Пример 5 Код XAML** |
| **<StackPanel.RenderTransform>**  **<TransformGroup>**  **<RotateTransform Angle="30" />**  **<ScaleTransform ScaleX="2" ScaleY="0.8"/>**  **<TranslateTransform X="-200" Y="-100" />**  **</TransformGroup>**  **</StackPanel.RenderTransform>** |
| **Результат** |
|  |

Использовать атрибуты CenterX и CenterY для задания центральной точки трансформации имеет смысл в том случае, когда точно известны размеры элемента управления, подвергаемого трансформации. В том случае, когда размеры неизвестны или изменяются в процессе работы, имеет смысл задавать атрибут RenderTransformOrigin **элемента управления (не трансформации)**, подвергаемого трансформации, в следующем формате

RenderTransformOrigin="X,Y", где

X – относительная координата X (0 – начало элемента управления; 1 – конец элемента управления); Y – относительная координата Y (0 – начало элемента управления; 1 – конец элемента управления).

Например, RenderTransformOrigin="0.5,0.5" смещает центр трансформации в центр элемента управления.

## Анимированные трансформации

Свойства трансформации могут быть анимированы с помощью объектов анимации. Для этого необходимо добавить в код XAML элементы трансформации (можно без атрибутов), а в элементах анимации изменять следующие свойства трансформации:

* если не используется комбинированная трансформация TransformGroup:

RenderTransform.Angle

RenderTransform.AngleX

RenderTransform.AngleY

RenderTransform.CenterX

RenderTransform.CenterY

RenderTransform.X

RenderTransform.Y

RenderTransform.ScaleX

RenderTransform.ScaleY

* если используется комбинированная трансформация TransformGroup:

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].Angle

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].AngleX

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].AngleY

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].CenterX

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].CenterY

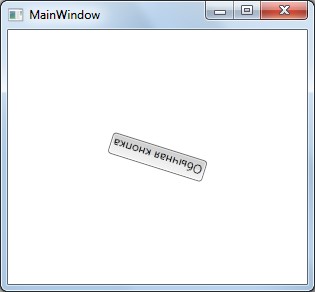
RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].X

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].Y

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].ScaleX

RenderTransform.Children[ИНДЕКС\_ТРАНСФОРМАЦИИ\_В\_ГРУППЕ].ScaleY

|  |
| --- |
| **Пример 6 Код XAML** |
| <Button RenderTransformOrigin="0.5,0.5">  Обычная кнопка  <Button.RenderTransform>  <RotateTransform />  </Button.RenderTransform>  <Button.Triggers>  <EventTrigger RoutedEvent="MouseEnter">  <BeginStoryboard>  <Storyboard>  <DoubleAnimation Storyboard.TargetProperty="RenderTransform.Angle"  From="0" To="360" Duration="0:0:1" />  </Storyboard>  </BeginStoryboard>  </EventTrigger>  </Button.Triggers>  </Button> |
| **Результат** |
|  |



## Задание 1

Для любого WPF-приложения с большим количеством элементов управления, разработанного в одной из предыдущих лабораторных работ, реализуйте масштабирование всего пользовательского интерфейса с помощью ползунка Slider.

## Задание 2

Разработайте WPF-приложение «Текстовый редактор» в соответствии с изображениями пользовательского интерфейса, приведенными ниже. Блоки с многострочными текстовыми полями выводятся в нижней части интерфейса «полукругом». При выделении какого-либо блока (событие GotFocus) он плавно перемещается в центральную часть. При потере фокуса (событие LostFocus) блок возвращается в свое исходное состояние. Приложение не должно содержать код на языке C#.

Подсказки:

* используйте диспетчер компоновки Canvas;
* если для анимации не заданы атрибуты To и By, то целевым значением является исходное значение свойства, действующее до начала серии анимаций.

