آموزش WPF :

یکی از چیزهایی که هنگام کار باwpf با آن مواجه خواهیم شد xaml است. Xaml مخفف Extensible Application Markup Language است. این یک زبان ساده و بیانی بر اساس xml است.

در xaml ایجاد، مقدار دهی اولیه و تنظیم خصوصیات اشیاء با روابط سلسله مراتبی بسیار آسان است. عمدتا برای طراحی رابط کاربری گرافیکی استفاده می شود.

وقتی که پروژه wpf ایجاد میکنیم برخی از کدهای xaml به صورت پیش فرص ساخته میشوند که شرح هر دستور به صورت زیر است :

Window : این دستور برای باز کردن یک شی از جنس wpf است.

x:Class = “Resources Main Window” : این کد در واقع رابط بین کلاس و پنچره ای است که اشیا رو داخلش قرار میدیم. اینکه کدهایی که مینویسیم بفهمه روی کدوم پنچره اجرا بشه از اینجا مشخص میشه.

Xmlns : در واقع برای اینکه بتونیم از زبان xaml در برنامه استفاده کنیم باید با این دستور فضای نامش رو اضافه کنیم.

چند دستور دیگر هم با xmlns اضافه شده اند که اینها هم برای اضافه کردن فضای نام استفاده میشوند.

Grid : در واقع همه تگ هایی که قراره در پروژه استفاده کنیم در بین این تگ قرار میگیره.

در زبان Xaml به دو روش میتونیم که المان رو تعریف کنیم، مثلا برای تعریف یک کلید:

<Button content = “pull” Height = “30” Width = “60” />

روش دوم :

<Button>

<Button.Content>push</Button.Content>

<Button.Height>30</Button.Height>

<Button.Width>60<Button.Width>

</Button>

زبان xaml داری چینش درختی هست که در ویژوال استادیو میتونیم این رو به صورت ببینیم:

یکی در کد نویسی xmal میتونیم ببینیم.

و درگیری استفاده از ابزاری هست که ویژوال استادیو در اختیارمون قرار میده به نام Live visual tree.