# Кнопки меню и панели инструментов

## Button

Свойства:

*IsDefault*(Enter) – только одна

IsCancel(Esc, если форма открыта в диалоговом режиме – DialogResult = False)

## ToggleButton

Отжата и нажата: **CheckBox** и **RadioButton**

## RepeatButton

RepeatButton – генерируется вызов события пока кнопка нажата

Свойства:

**Delay**

**Interval**

## Menu

MenuItem – элементы меню (могут быть любые)

Можно указать в ресурсах как **DataTemplate**

Не отдельный элемент, должно быть казано в свойстве **ContextMenu** элемента управления.

Separator – для разделения пунктов меню

Header – текст **MenuItem**

Свойства MenuItem:

*IsCheckable = “True”* – флажок

Icon

<MenuItem.Icon>

<…>

Горячие клавиши:

InputGestureText = “Ctrl+O” – указание сочетаний горячи клавиш.

Чтобы оно работало нужно настроить команду в ресурсах.

<Window.CommandBindings>

<CommandBinding …/>

</Window.CommandBindings>

ContextMenu – вызывается ПКМ

*ToolBar* – панель инструментов

Можно добавить любые элементы (и RadioButton).

Можно создать несколько ToolBar-ов и расположить их в ToolBarTray.

Можно настроить Band (номер строки).

*StatusBar* – строка состояния

Создание меню гамбургера:

При нажатии на три черточки нужно менять ширину бокового меню.

Менять видимость панели.

Лучше делать с помощью ListBox/ListView.

Чтобы у кнопок не было заливки

Background = “Transparent”

BorderBrush = “Transparent”

*ToolTip* – всплывающая подсказка (свойство)

Можно писать в любые элементы, кроме взаимодействия с пользователем.

*Popup* – всплывающее окно

Может быть описанное вне элемента управления и может содержать интерактивные элементы.

Вызов выполняется вручную.

IsOpen – открыть

StatusOpen – оставить ли открытыми.

При клике окна пропадают.

ProgressBar – показывает, как идет процесс загрузки

Height (для вертикальной ориентации)

Width (для горизонтальной ориентации)