# Создание пользовательских элементов управления

1. Создание ContriolTemplate

Описание похоже на DataTemplete.



Пример Preperty:

IsMouseOver – наведение курсора

IsPressed – нажатие

IsEnebled – доступность

Описание элементов:

Вместо целевого пишется **ContentControl**

**TampleteBinding** позволяет связать свойства шаблона со свойствами, указанными при создании элемента



Смена шаблона:



Можно создать меню с выбранным пунктом указав в **TargetType** **RadioButton** и создав триггер на **IsChecked**.

У ControlTemplate можно настроить **VisualStateManager**

2. Создание элемента

Для создания добавить в проект пользовательский элемент управления.

Разместить требуемые элементы управления, настроить внешний вид.

Пересобрать проект, тогда элемент будет доступен в панели элементов.

Для передачи события из пользовательского элемента управления в основную программу, нужно создать обработчики.



Для работы с привязанными стилями, анимацией, нужно настроить свойство зависимости

**prordp+TAB** – снипет

Меняется тип данных название свойства

Вместо **ownerclass** пишется свойство зависимости

Для привязки после **Init.Comp.() – DataContext = this;**

Поле ввода с подсказкой: (Placeholder)



В обработчике **TextChanged**:

