

№ 10 Реализация MVVM на WPF

Задание

- 1) Разобраться с примером выдачи/приема книг в библиотеке, построенном на основе шаблона MVVM (Model-View-ViewModel) (в папке SampleMVVM). Изучить архитектуру и принцип построения шаблона.
- 2) Разработать по аналогии приложение WPF, построенное на основе MVVM. Для хранения использовать базу данных.

1, 5, 9, 13	<p>Банк</p> <p>В банке существуют определенные типы вкладов и вкладчики. В окне выполнить навигацию по типам вклада с просмотром информации о вкладчиках: тип вклада, ФИО, дата, баланс и т.д.</p>
2, 6, 10, 14	<p>ВУЗ</p> <p>В вузе существует набор дисциплин: название, количество лекций, количество лабораторных, вид контроля, лектор, количество слушателей т.д. Организовать набор студентов на дисциплину: запись/отмену на курс определенного лектора.</p>
3, 7, 11, 15	<p>Склад</p> <p>На складе имеется определенная продукция: вид, наименование, артикул, цена, количество и т.п. Организовать добавление, удаление и обновление товаров на складе</p>
4, 8, 12, 16	<p>Авиакомпания</p> <p>У авиакомпании есть определенные рейсы: номер, день недели, пункт назначения, количество мест т.п. Организовать продажу билетов (с возможностью возврата).</p>
По желанию	<p>Сделайте управление (свойства, размеры, количество и тп.) игровыми объектами (птицы, колобки, самолеты, танки), которые меняют свое визуальное отображение или движение.</p>

Вопросы

1. Что такое MVC, MVP, MVVM?
2. Объясните из каких компонентов состоит паттерн MVVM?
3. Каким образом паттерн можно реализовать в WPF?
4. Объясните назначение интерфейса INotifyPropertyChanged?
5. Зачем нужен интерфейс ICommand и как паттерн MVVM использует команды в WPF-приложениях.
6. Чем отличаются команды от событий?
7. Расскажите о назначении и об основных возможностях следующих библиотек и фреймворков: Light Toolkit, Catel и Prism.

Теоретические сведения:

MVVM – Model – View – ViewModel – паттерн организации PL (**presentation layer** – уровень представления).

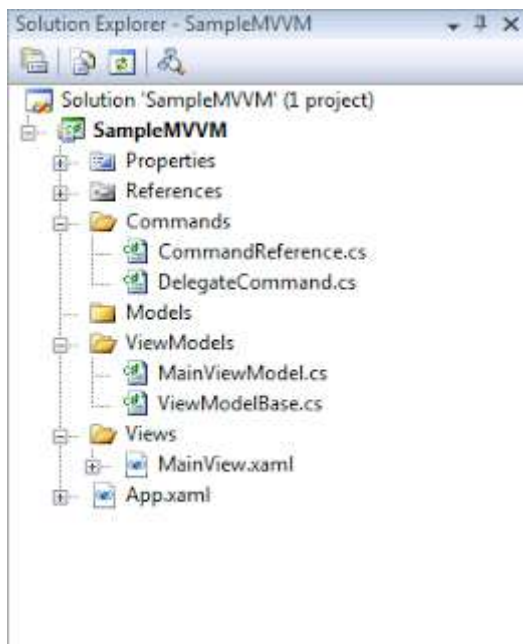
Паттерн MVVM применяется при создании приложений с помощью WPF. Этот паттерн был придуман - John Gossman. Идеологически MVVM похож на Presentation Model описанный Фаулером, но MVVM сильно опирается на возможности WPF.

Шаблон MVVM имеет три основных компонента: *модель*, которая представляет бизнес-логику приложения, *представление* пользовательского интерфейса XAML, и *представление-модель*, в котором содержится вся логика построения графического интерфейса и ссылка на модель, поэтому он выступает в качестве модели для представления

Основная особенность MVVM заключается в том, что все поведение выносится из **представления (view)** в **модель представления (view model)**. Связывание представления и модели представления осуществляется декларативными байндингами в XAML разметке. Это позволяет тестировать все детали интерфейса не используя сложных инструментальных средств.

Рассмотрим проект.

Для проекта, построенного на основе MVVM создается следующая структура файлов:



Пусть надо реализовать следующую задачу: отображение списка книг читального зала. У книги есть: Название, Автор, Доступное количество

Пусть ходят читатели берут книги почитать или возвращают их обратно. Надо в любой момент знать, сколько экземпляров той или иной книги осталось и можем ли мы ее выдать. На примере задачи рассмотрим MVVM

Model

Model — это сущности системы. Модель будет состоять из одного простого класса:

```
Book.cs
class Book
{
    public string Title { get; set; }
    public string Author { get; set; }
    public int Count { get; set; }

    public Book(string title, string author, int count)
    {
        this.Title = title;
        this.Author = author;
        this.Count = count;
    }
}
```

ViewModel

ViewModel — пожалуй, ключевой момент. Это такие специальные классы, которые:

- Осуществляют связь между моделью и формой.

- Отслеживают изменения в данных, произведенные пользователем.
- Обрабатывают логику работы View (механизм команд)

В учетом датабиндинга в WPF это дает следующий результат: в C#-коде формы становится совсем не надо ничего писать. ViewModel для модели:

BookViewModel.cs

```
class BookViewModel : ViewModelBase
{
    public Book Book;

    public BookViewModel(Book book)
    {
        this.Book = book;
    }

    public string Title
    {
        get { return Book.Title; }
        set
        {
            Book.Title = value;
            OnPropertyChanged("Title");
        }
    }

    public string Author
    {
        get { return Book.Author; }
        set
        {
            Book.Author = value;
            OnPropertyChanged("Author");
        }
    }

    public int Count
    {
        get { return Book.Count; }
        set
        {
            Book.Count = value;
            OnPropertyChanged("Count");
        }
    }
}
```

BookViewModel унаследован от класса ViewModelBase. ViewModelBase, в свою очередь, реализует интерфейс INotifyPropertyChanged и содержит функцию OnPropertyChanged. Это нужно для того, чтобы всегда можно было вызвать событие "изменилось такое-то поле". Как видно в коде, при любом изменении поля такое событие вызываем и передаем в качестве параметра его название. Потом на форме биндинг может это событие обработать и, как следствие, интерфейс и ViewModel всегда будут друг с другом синхронизированы.


```

                                <TextBlock Text="{Binding Count, Mode=TwoWay}"
FontWeight="Bold" Margin="10,0"/>
                                <TextBlock Text="шт" />
                                </StackPanel>
                            </StackPanel>
                        </Border>
                    </DataTemplate>
                </ListView.ItemTemplate>
            </ListView>

```

Обратите внимание на конструкцию Binding в разметке формы. Таким образом можно привязывать поля объекта, находящегося в DataContext-е, к атрибутам контролов.

Редактирование

Для выделенной в списке книги будет открываться редактор. Изменим XAML-разметку формы:

```

MainView.xaml
<ListView ItemsSource="{Binding BooksList}" IsSynchronizedWithCurrentItem="True">
    <ListView.ItemTemplate>
        <DataTemplate>
            <Border BorderBrush="Bisque" BorderThickness="1" Margin="10">
                <StackPanel Margin="10">
                    <TextBlock Text="{Binding Title}" FontWeight="Bold"/>
                    <TextBlock Text="{Binding Author}" />
                    <StackPanel Orientation="Horizontal">
                        <TextBlock Text="Осталось:" />
                        <TextBlock Text="{Binding Count, Mode=TwoWay}"
FontWeight="Bold" Margin="10,0"/>
                        <TextBlock Text="шт" />
                    </StackPanel>
                </StackPanel>
            </Border>
        </DataTemplate>
    </ListView.ItemTemplate>
</ListView>

<ContentControl Grid.Column="1" Content="{Binding BooksList}">
    <ContentControl.ContentTemplate>
        <DataTemplate>
            <Border BorderBrush="Bisque" BorderThickness="1" Margin="10">
                <StackPanel Margin="10">
                    <TextBlock Text="Название:" />
                    <TextBox Text="{Binding Title,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

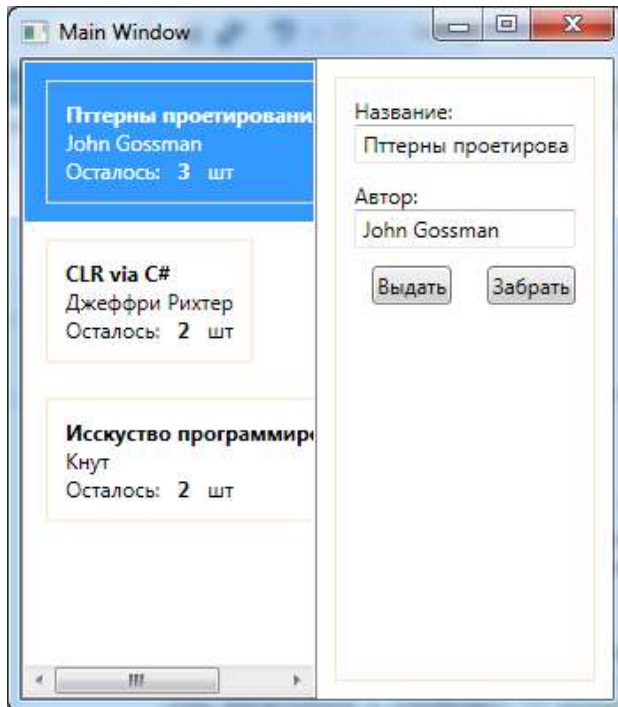
                    <TextBlock Text="Автор:" />
                    <TextBox Text="{Binding Author,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

                    <StackPanel Orientation="Horizontal">
                        <Button Content="Выдать" Command="{Binding
GiveItemCommand}" Margin="10,0" />
                        <Button Content="Забрать" Command="{Binding
GetItemCommand}" Margin="10,0" />
                    </StackPanel>
                </StackPanel>
            </Border>

```

```
</DataTemplate>  
</ContentControl.ContentTemplate>  
</ContentControl>
```

UpdateSourceTrigger=PropertyChanged в строке биндинга. Это значит, что любое изменение, производимое в данном поле, будет немедленно отражаться на источнике:



Если этого не написать, источник будет обновляться только по окончании редактирования (т.е. когда контрол будет терять фокус). Это может привести к следующей ошибке интерфейса: когда нажимаешь "Сохранить", сохраняется все, кроме только что измененного поля.

Команды

Пусть некие читатели берут книги и возвращают. Соответственно, сделаем две кнопки — «Выдать» и «Забрать», меняющие количество имеющихся в наличии книг. Если книг не осталось ($\text{Count} = 0$), кнопка «Выдать» должна быть неактивной.

В MVVM не пишутся обработчики событий. Функции, которые нужно выполнять контролам, пишутся во ViewModel и биндятся к контролам точно так же, как поля. Только используется механизм команд.

Команда должна представлять из себя экземпляр класса, реализующего интерфейс ICommand. DelegateCommand — используется для реализации команды без параметров и DelegateCommand<T> — для реализации команды с параметром типа T.

Параметры передавать не будем. Код ViewModel:

BookViewModel.cs

```
#region Commands

#region Забрать

private DelegateCommand getItemCommand;

public ICommand GetItemCommand
{
    get
    {
        if (getItemCommand == null)
        {
            getItemCommand = new DelegateCommand(GetItem);
        }
        return getItemCommand;
    }
}

private void GetItem()
{
    Count++;
}

#endregion

#region Выдать

private DelegateCommand giveItemCommand;

public ICommand GiveItemCommand
{
    get
    {
        if (giveItemCommand == null)
        {
            giveItemCommand = new DelegateCommand(GiveItem, CanGiveItem);
        }
        return giveItemCommand;
    }
}

private void GiveItem()
{
    Count--;
}

private bool CanGiveItem()
{
    return Count > 0;
}

#endregion

#endregion
```


Код добавляется в BookViewModel, а не в MainViewMode. Будем добавлять кнопки в ContentControl, DataContext-ом которого является именно BookViewModel.

С первой командой - создали команду, и в назначили ей в качестве действия метод GetItem, который и будет вызываться при ее активации. Со второй немного интереснее, но тоже просто. Помимо того, что она выполняет некоторое действие, она еще и может проверять с помощью метода CanGiveItem(), может она выполняться или нет.

В XAML-разметку добавим следующее

MainView.xaml

```
<ContentControl Grid.Column="1" Content="{Binding BooksList}">
  <ContentControl.ContentTemplate>
    <DataTemplate>
      <Border BorderBrush="Bisque" BorderThickness="1" Margin="10">
        <StackPanel Margin="10">
          <TextBlock Text="Название: " />
          <TextBox Text="{Binding Title,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

          <TextBlock Text="Автор: "/>
          <TextBox Text="{Binding Author,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

          <StackPanel Orientation="Horizontal">
            <Button Content="Выдать" Command="{Binding
GiveItemCommand}" Margin="10,0" />
            <Button Content="Забрать" Command="{Binding
GetItemCommand}" Margin="10,0" />
          </StackPanel>
        </StackPanel>
      </Border>
    </DataTemplate>
  </ContentControl.ContentTemplate>
</ContentControl>
```

Мы получили требуемую функциональность. Количество экземпляров книги увеличивается и уменьшается, а когда их становится 0, кнопка «Выдать» дизаблится (благодаря упомянутому CanGiveItem).