

XAML

Parte 1



XAML-Aplicación eXtensible Markup Language-permite a los desarrolladores definir interfaces de usuario en aplicaciones Xamarin.Forms usando markups en vez de código

Overview

XAML es un lenguaje basado en XML **creado por Microsoft** como una **alternativa al código** de programación para crear instancias e inicializar los objetos, y la organización de los objetos en jerarquías entre padres e hijos.

XAML **se ha adaptado a varias tecnologías** en el marco .NET, pero ha encontrado su mayor utilidad en la definición del **diseño de interfaces** de usuario dentro de la Windows Presentation Foundation (WPF), Silverlight, y Windows Runtime

<?xml?>



Consideraciones

- XAML no es necesaria en un programa Xamarin.Forms
- A menudo es más breve que el código equivalente.
- Visualmente más coherente, y una herramienta muy útil.
- XAML esta especialmente adecuado para su uso con la arquitectura MVVM a través del uso de bindings

Ventajas

- XAML es a menudo más breve y fácil de leer que el código equivalente.
- La jerarquía de elementos primarios y secundarios inherentes a XML permite XAML para imitar la jerarquía de elementos primarios y secundarios de los objetos de interfaz de usuario con mayor claridad visual.
- XAML puede ser fácilmente escrito a mano por los programadores, pero también se presta a ser Puede trabajarse con herramienta y generado por herramientas de diseño visual.



Desventajas

- XAML no puede contener código. Todos los controladores de eventos se deben definir en un archivo de código.
- XAML no puede contener bucles para el procesamiento repetitivo. (Sin embargo, los objetos-mayormente varios Xamarin.Forms visuales en particular ListView -puede generar varios niños en base a los objetos en su colección ItemsSource.)
- XAML no puede contener procesamiento condicional (Sin embargo, un enlace de datos puede hacer referencia a un convertidor de unión a base de código que permite efectivamente algún procesamiento condicional.)
- XAML generalmente no puede crear instancias de clases que no definen un constructor sin parámetros. (Sin embargo a veces hay una forma de evitar esta restricción.)
- XAML en general no se puede llamar a los métodos. (Una vez más, esta restricción puede a veces ser superado.)

Ejemplo

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<ContentPage xmlns="http://xamarin.com/schemas/2014/forms"
              xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2009/xaml"
              x:Class="XamlSamples.HelloXamlPage"
              Title="Hello XAML Page"
              Padding="10, 40, 10, 10">

    <Label Text="Hello, XAML!"
           VerticalOptions="Start"
           XAlign="Center"
           Rotation="-15"
           IsVisible="true"
           FontSize="Large"
           FontAttributes="Bold"
           TextColor="Aqua" />

</ContentPage>
```

Preguntas?