Nicosioenenred

<https://www.youtube.com/watch?v=yyUhX1eoKXM&list=PLM-p96nOrGcZYOc-TM_uzuf2F7aiqPHNt&index=2>

XAML es una variación de XML.

La parte de codebehind (con C#) se encarga de la lógica y la manipulación de los controles.

Como Content solo se puede agregar un elemento, por eso, si se quiere poner mas de uno, se puede usar la etiqueta de panel, como WrapPanel.

<Button Margin= "400,150,33,24" Height="75" Width="200">

<WrapPanel>

<TextBlock> Primer contenido</TextBlock>

<TextBlock Margin="50,30,5,10"> Segundo contenido</TextBlock>

</WrapPanel>

</Button>

Propiedades y eventos son cosas distintas.

Los eventos se conectan con el code behind.

Handler, es un método que se invoca automáticamente cuando le sucede algún evento a algún control en particular. Hay eventos bien generales, y otros propios de determinados controladores.

Se ven mucho 2 íconos, una herramienta y un rayito. El rayito representa a los eventos y la herramienta a los eventos.

Forma alternativa de poner un evento (Click):

En XAML:

<Button Name="Segundo" Margin= "400,150,33,24" Height="75" Width="200">

<WrapPanel>

<TextBlock Name="Chicondo"> Primer contenido</TextBlock>

<TextBlock Margin="50,30,5,10"> Segundo contenido</TextBlock>

</WrapPanel>

</Button>

En C#

InitializeComponent();

Segundo.Click += new RoutedEventHandler(Segundo\_Click);

Y luego:

private void Segundo\_Click(object sender, RoutedEventArgs e)

{

MessageBox.Show("¡¡Tocaste el segundo botón, melonazo!!");

}