



Aula 02 – Programação de Dispositivos Móveis

Professor: Me. Wellington Tuler Moraes

Curso: ADS – IFSP – Campus Cubatão

XAML versus código

- Xamarin. Forms dá suporte a uma linguagem de marcação baseada em XML chamada o de Extensible Application Markup Language ou XAML (pronunciada "zammel").
- XAML fornece uma alternativa para c# na definição do layout da interface do usuário de um aplicativo
- Defini associações entre os elementos de interface do usuário e de dados subjacentes.

Propriedades e atributos

- Estruturas e classes do Xamarin.Forms tornam elementos XML em XAML e propriedades dessas classes e estruturas se tornam atributos XML.
- Para ser instanciada em XAML, a classe deve ter um construtor público sem parâmetros.
- Todas as propriedades definidas em XAML devem ter acesso público.

Sintaxe de elemento de propriedade

- No XAML, classes e os objetos criados a partir delas são expressas como elementos XML.
- Eles são conhecidos como elementos de objeto.
- A maioria das propriedades desses objetos são expressas como atributos XML.
- Eles são chamados atributos de propriedade.

Execução

- O arquivo code-behind é uma definição de classe parcial que deriva de `ContentPage`.
- No momento da compilação, o XAML é analisado e outra definição de classe parcial é gerada para a mesma classe.
- Essa classe gerada inclui um método chamado `InitializeComponent` que é chamado pelo construtor de arquivo code-behind.
- O elemento raiz no arquivo XAML é o `ContentPage`.

Tags

- A marca raiz também contém um `x:Class` atributo que indica o namespace e o nome da classe que deriva de `ContentPage`.
- Isso coincide com o nome de namespace e classe no arquivo code-behind.