New开辟内存空间，新创一个类

问题一：记录完一次数据之后，如果不重新打开，下一次记录的数据序号会从上一个末尾的下一个序号开始

问题二：为什么<10，比例是多少，这个还得继续研究,找不清楚以什么为基本单位

主窗体

<Window x:Class="STIMSETTING.MainWindow" 命名空间的类

xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"

xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"

xmlns:d="http://schemas.microsoft.com/expression/blend/2008"

xmlns:mc="http://schemas.openxmlformats.org/markup-compatibility/2006"

xmlns:local="clr-namespace:STIMSETTING"

mc:Ignorable="d"

代表命名空间，一行抵传统多行

Title="Stim Recorder Studio V0.06" Height="605.021" Width="486.061">

主窗体名称，高度和宽度

<Grid Canvas.Left="40" Canvas.Top="150" Margin="0">

Margin="0"主窗体内的部分距离所有边线的宽度

<Grid.ColumnDefinitions> Grid.ColumnDefinitions用于设置列数量有几个<ColumnDefinition>元素表示有几列

<ColumnDefinition Width="0"/> 轨迹记录界面距离左侧边缘线的宽度

<ColumnDefinition/> 轨迹记录采集界面在左侧（加宽度就在右侧了）

<ColumnDefinition Width="126"/> 轨迹记录界面的宽度

<ColumnDefinition Width="0"/> 距离右侧边缘线的宽度

</Grid.ColumnDefinitions>

<Grid.RowDefinitions> Grid.RowDefinitions用于设置行数量，有几个RowDefinition就有几行

<RowDefinition Height="9\*"/> 速度角度显示模块的高度

<RowDefinition Height="416\*"/> 轨迹记录模块右侧整体的高度

<RowDefinition Height="4\*"/> 底部距离边缘的高度

</Grid.RowDefinitions> \*代表比值 例：1\* 2\* 4\* 代表7/1 7/2 7/4

<Button x:Name="button1" Content="清空记录" Width="124" VerticalAlignment="Bottom" HorizontalAlignment="Right" Padding="0,0,1,1" ScrollViewer.CanContentScroll="True" Margin="0,0,0,156" Grid.Row="1" Height="33" Click="button1\_Click" Grid.Column="2"/>

Padding 字体的位置

**按物理单元滚动 (ScrollViewer.CanContentScroll = false)**

优点：所谓的物理单元，通俗点说就是像素。由于是按照像素进行滚动，所以在此模式下滚动会显的非常平滑。

按逻辑单元滚动 (ScrollViewer.CanContentScroll = true)

**只需要从一个 Item 滚动到另一个 Item，简单点说就是 index + 1 就可以了，该行为和每个 Item 实际高度没有关系。**

<Button x:Name="button" Content="电信号参数设定" Width="124" HorizontalAlignment="Right" Click="button\_Click" Margin="0,0,0,272" VerticalAlignment="Bottom" Grid.Row="1" Height="32" Grid.Column="2"/>

<Canvas x:Name="Canvas1" Margin="1,0,3,4" MouseMove="Canvas\_MouseMove" MouseDown="Canvas1\_MouseDown" Grid.RowSpan="2" Grid.Column="1" TouchMove="Canvas1\_TouchMove" Background="#FFB9E6DE">

轨迹记录模块名称、左上右下的间距

<Ellipse x:Name="circle1" Fill="#FFF13030" Height="10" Canvas.Left="192" Stroke="Black" Canvas.Top="42" Width="20" Opacity="0.5"/>

circle1刺激点红色圈，鼠标放置不同的刺激点显示红色的那个圈

Canvas.Left距离左边位置（只能设定一个） Canvas.Top距离上边位置（只能设定一个） 小圆点 Ellipse 椭圆 Opacity 透明度为50% Stroke 边框颜色

<Polyline x:Name="myPolyline" Stroke="#FFFD1861" /> Polyline折线

<Line x:Name="myLine" Stroke="#FF2F37DA" StrokeThickness="3" />

StrokeThickness粗细

</Canvas> Content名称、 Polyline轨迹折线 #FFFD1861深紫色

<CheckBox x:Name="checkBox" Content="选中开始记录" HorizontalAlignment="Right" Margin="0,0,6,194" Grid.Row="1" VerticalAlignment="Bottom" Checked="checkBox\_Checked" Height="20" Width="118" Grid.Column="2" FontSize="16"/>

CheckBox 复选框（前面有个小方框可勾选） FontSize字号

<Button x:Name="button2" Content="数据文件" Margin="0,0,0,239" Grid.Row="1" VerticalAlignment="Bottom" Height="28" HorizontalAlignment="Right" Width="124" Click="button2\_Click" Grid.Column="2"/>

<Button x:Name="buttonL" Content="左" Grid.Column="2" Margin="0,0,64,77" Grid.Row="1" VerticalAlignment="Bottom" Height="62" Click="buttonStim\_Click" FontSize="24" HorizontalAlignment="Right" Width="60" TouchDown="buttonStims\_TouchDown"/>

<Button x:Name="buttonR" Content="右" Grid.Column="2" Margin="0,0,6,77" Grid.Row="1" VerticalAlignment="Bottom" Height="62" Click="buttonStim\_Click" FontSize="24" HorizontalAlignment="Right" Width="53" TouchDown="buttonStims\_TouchDown"/>

<Button x:Name="button3" Content="左前" Grid.Column="2" Margin="0,0,64,10" Grid.Row="1" Click="buttonStim\_Click" FontSize="24" HorizontalAlignment="Right" Width="60" VerticalAlignment="Bottom" Height="62" TouchDown="buttonStims\_TouchDown"/>

<Button x:Name="button4" Content="右前" Grid.Column="2" Margin="0,0,6,10" Grid.Row="1" Click="buttonStim\_Click" FontSize="24" HorizontalAlignment="Right" Width="53" VerticalAlignment="Bottom" Height="62" TouchDown="buttonStims\_TouchDown"/>

<Button x:Name="button5" Content="回放" Grid.Column="2" Margin="0,0,0,466" Grid.Row="1" Click="button5\_Click" HorizontalAlignment="Right" Width="124" Height="27" VerticalAlignment="Bottom"/>

<TextBlock x:Name="textBlock1" TextWrapping="Wrap" Text="TextBlock" Grid.Column="2" Margin="0,0,0,309" Grid.Row="1" Height="157" VerticalAlignment="Bottom" HorizontalAlignment="Right" Width="124" Background="#FFF5DADA"/>

TextBlock文本

<TextBlock x:Name="textBlock2" Grid.Column="2" HorizontalAlignment="Right" Margin="0,0,1,493" TextWrapping="Wrap" Text="TextBlock" VerticalAlignment="Bottom" Width="123" Height="66" Background="#FFDBFB4C" Grid.RowSpan="2"/>

## HorizontalAlignment、水平排列 VerticalAlignment、垂直排列（bottom底部） TextWrapping （Wrap是按字符换行，WrapWithOverflow是按空格换行） 分割线GridSplitter Text名称

Grid.RowSpan跨几行 Grid.ColumnSpan跨几列

使用Grid.Row和Grid.Column的数值设定第几行第几列， Grid.Row=”0” Grid.Column=”0”表示第0行第0列。

<CheckBox x:Name="checkBox1" Content="选中绘参考线" Grid.Column="2" HorizontalAlignment="Right" Margin="0,0,7,218" Grid.Row="1" VerticalAlignment="Bottom" Checked="checkBox1\_Checked" FontSize="16" Width="116"/>

</Grid>

</Window>