

## № 6 Ресурсы, стили, триггеры, шаблоны

### Задание

К предыдущей лабораторной №4\_5 добавьте:

- 1) Словарь ресурсов (определите в нем объекты, можно графические). Установите ресурс динамически и статически.
- 2) Создайте **MultiTrigger** триггер, триггер данных **DataTrigger** и триггер события **EventTrigger**. Отслеживайте изменение свойства (нулевое, max, заданное) или события и напишите код реакции (оповещение, лог в файл, анимацию и т.д.).
- 3) Создайте несколько тем на основе словарей со стилями (например, оптимистичный, розовый, оттенки-серого и т.д.) и предоставьте пользователю функцию динамического смены темы.
- 4) Создайте и примените шаблон, изменяющий форму ЭУ вашего интерфейса.
- 5) разработайте один пользовательский Типа проекта - Custom Control Library (WPF). Отрисовку элементов управления интерфейса можно делать в MS Expression Blend (Studio). Используйте визуальные эффекты, анимацию, стили, графику.
- 6) Добавьте к редактору функцию хранения и открытия от 5 до 10 последних открытых документов.
- 7) Добавьте к редактору функцию undo, redo.
- 8) Добавьте в приложение поддержку еще одной локализации, например, английской. Переводы следует хранить в ресурсных файлах. Добавьте в меню приложения возможность смены языка интерфейса.

### Задание

- 1) Для чего в WPF используются ресурсы? Каким образом можно определить новый ресурс и управлять им? Опишите назначение класса ResourceDictionary. Зачем каждый элемент имеет собственную коллекцию ресурсов?
- 2) Какая разница между статическими и динамическими ресурсами?
- 3) Что такое триггеры ? Для чего в WPF используются триггеры? Назовите основные типы триггеров.
- 4) Что такое локализация и как ее обеспечить.
- 5) Что такое тема? Опишите процесс создания темы на основе ресурсов и стилей.
- 6) Что такое шаблон и как его создать?
- 7) Зачем нужны пользовательские элементы управления? Как создать собственный элемент. Опишите члены класса UserControl.
- 8) Что такое привязка данных? В чем разница между следующими режимами привязки: OneWay, TwoWay и OneTime.

9) Объясните назначение интерфейса `INotifyPropertyChanged`