

# WPF Stilovi

Katedra za informatiku  
Fakultet tehničkih nauka  
Univerzitet u Novom Sadu

---

# WPF Stilovi

- Tehnologija za dizajniranje izgleda komponenti grafičkog interfejsa u WPF aplikacijama
  - Obezbeđuju razdvajanje poslovne logike od izgleda aplikacije
  - Stil je nezavisno definisan skup grafičkih osobina koji se može primeniti na različite grafičke komponente
  - Mogu se definisati u okviru bilo kojeg elementa izvedenog od **FrameworkElement** ili **FrameworkContentElement**
  - Najčešće se definišu kao resurs u okviru **Resources** elementa
-

# Primena stila na komponentu

- **Tag Style**
- **TargetType** – tip komponente na koju se stil primenjuje
- **Setter** – postavljanje vrednosti za određeno svojstvo komponente
- **Key**
  - naziv stila
  - ako nije definisan **Key**, stil se primenjuje na sve komponente
  - Kada **Key** nije definisan, stil implicitno dobija naziv u obliku *x:Type vrednost\_TargetType\_atributa*

# Primena stila na komponentu

- Primer – primena stila na sve TextBlock komponente

```
<Window.Resources>
```

```
  <Style TargetType="TextBlock">
```

```
    <Setter Property="FontFamily"
```

```
      Value="Comic Sans MS"/>
```

```
    <Setter Property="FontSize" Value="14"/>
```

```
  </Style>
```

```
</Window.Resources>
```

```
<TextBlock Name="lbIme" Text="Ime"/>
```

---

# Primena stila na komponentu

- Primer – primena stila na TextBlock komponente za koje je eksplicitno naznačen takav stil

```
<Window.Resources>
```

```
  <Style x:Key="Comic" TargetType="TextBlock">
```

```
    <Setter Property="FontFamily"
```

```
      Value="Comic Sans MS"/>
```

```
    <Setter Property="FontSize" Value="14"/>
```

```
  </Style>
```

```
</Window.Resources>
```

```
<TextBlock Name="lbIme" Text="Ime"
```

```
  Style="{StaticResource ResourceKey=Comic}"/>
```

# Proširenje stila

- Stil baziran na postojećem stilu
- **BasedOn** – naziv stila na kojem je novi stil baziran

```
<Style TargetType="TextBlock"
    BasedOn="{StaticResource {x:Type TextBlock}}"
    x:Key="Title">
    <Setter Property="FontSize" Value="18"/>
    <Setter Property="FontWeight" Value="Bold"/>
</Style>
```

```
<TextBlock Name="lbTitle" Text="Podaci o studentu"
    Style="{StaticResource Title}" />
```

# Šablon podataka

- DataTemplate – šablon koji definiše kako se prikazuju podaci
- Primer definisanja izgleda podataka u ListBox komponenti

```
<DataTemplate x:Key="StudentTemplate">  
    <Border BorderBrush="Blue" BorderThickness="1">  
        <TextBlock Text="{Binding Path=Prezime}"/>  
    </Border>  
</DataTemplate>
```

```
<ListBox Name="lbStudenti" ItemTemplate=  
    "{StaticResource ResourceKey=StudentTemplate}"/>
```

# Šablon kontrole

- ControlTemplate – definiše strukturu prikaza grafičkih elemenata u kontroli
- Primer – prikaz dugmeta kao elipse

```
<ControlTemplate x:Key="ElBtn"
  TargetType="Button">
  <Grid>
    <Ellipse Fill="Yellow" Stroke="Black"/>
    <ContentPresenter
      HorizontalAlignment="Center"
      VerticalAlignment="Center"/>
  </Grid>
</ControlTemplate>
<Button Content="Test" Template=
  "{StaticResource ResourceKey=ElBtn}" />
```



# Okidači (Triggers)

- Dinamička promena izgleda grafičke komponente u toku izvršavanja programa
- Okidači se mogu se definisati u okviru elemenata **Style**, **DataTemplate** i **ControlTemplate**
- Primer – promena boje tekst polja kada je polje selektovano

```
<Style TargetType="TextBox">
  <Style.Triggers>
    <Trigger Property="IsFocused" Value="True">
      <Setter Property="Background" Value="Yellow"/>
    </Trigger>
  </Style.Triggers>
</Style>
```