

## Übungen L14

Die Abgabe dieser Übungen muss bis am Sonntag vor der übernächsten Vorlesung erfolgen.

Die Resultate sollen in einem ZIP File für alle Übungen dieser Woche in Moodle hochgeladen werden.  
Bitte das Zip File mit dem eigenen Namen versehen.

Bei Abgabe von Sourcecode ist Grundbedingung, dass der Code kompilierbar ist. Nicht kompilierbare Ergebnisse werden nicht weiter validiert und als falsch gewertet.

### 0. Nachbereitung der Lektionen

- Lesen Sie Kapitel 30 & 31 im Lehrbuch und schauen Sie sich die Slides an.

### 1. Resources & Styles

Erweitern sie die Applikation aus L13U2 (2 Stackpanels mit Buttons).

Schreiben sie 2 unterschiedliche Styles, welche das Aussehen der Buttons verändern. Definieren sie die Styles als Ressourcen in der App.xaml Datei.

Wenden sie die beiden Styles auf 2 Buttons ihrer Wahl an.

Abgabe -> Keine Abgabe. Applikation wird weiterverwendet.

### 2. Animations

Erweitern sie die Applikation aus der vorhergehenden Aufgabe.

Animieren sie die mittleren Buttons so, dass sich diese beim Click um 360 Grad drehen. Die beiden Buttons sollen sich in unterschiedliche Richtungen drehen.

Benützen sie eine EasingFunction um den Ablauf der Animation zu beeinflussen.

Definieren sie die Animation einmal im C# Code und einmal im XAML. (Hinweis: Benützen sie für die XAML Animation EventTrigger und StoryBoard)

Abgabe -> Keine Abgabe. Applikation wird weiterverwendet.

## Programmierung mit dem .NET Framework

---

### 3. ControlTemplates

Definieren sie eine neuen Style für den Type Button als Ressource.

Überschreiben sie in dem Style das Default Template des Buttons. Definieren sie das Aussehen nach belieben. Benützen sie Triggers damit sich das Aussehen des Buttons beim MouseOver und beim Click verändert.

Sie können sich an folgendem Beispiel orientieren:

<http://www.c-sharpcorner.com/uploadfile/raj1979/controltemplate-in-wpf/>

Abgabe -> Das komplette Projekt im Zip File hochladen und mit L14U bezeichnen.