



## DockPanel

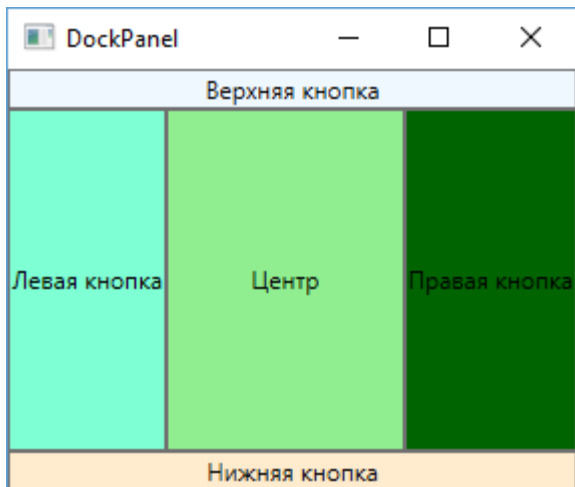
Последнее обновление: 16.01.2016



Этот контейнер прижимает свое содержимое к определенной стороне внешнего контейнера. Для этого у вложенных элементов надо установить сторону, к которой они будут прижиматься с помощью свойства `DockPanel.Dock`. Например,

```
1 <Window x:Class="LayoutApp.MainWindow"
2     xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
3     xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
4     xmlns:d="http://schemas.microsoft.com/expression/blend/2008"
5     xmlns:mc="http://schemas.openxmlformats.org/markup-compatibility/2006"
6     xmlns:local="clr-namespace:LayoutApp"
7     mc:Ignorable="d"
8     Title="DockPanel" Height="250" Width="300">
9     <DockPanel LastChildFill="True">
10         <Button DockPanel.Dock="Top" Background="AliceBlue" Content="Верхняя кнопка" />
11         <Button DockPanel.Dock="Bottom" Background="BlanchedAlmond" Content="Нижняя кнопка" />
12         <Button DockPanel.Dock="Left" Background="Aquamarine" Content="Левая кнопка" />
13         <Button DockPanel.Dock="Right" Background="DarkGreen" Content="Правая кнопка" />
14         <Button Background="LightGreen" Content="Центр" />
15     </DockPanel>
16 </Window>
```

В итоге получаем массив кнопок, каждая из которых прижимается к определенной стороне элемента `DockPanel`:



Причем у последней кнопки мы можем не устанавливать свойство `DockPanel.Dock`. Она уже заполняет все оставшееся пространство. Такой эффект получается благодаря установке у `DockPanel` свойства `LastChildFill="True"`, которое означает, что последний элемент заполняет все оставшееся место. Если у этого свойства поменять `True` на `False`, то кнопка прижмется к левой стороне, заполнив только то место, которое ей необходимо.

Также обратите внимание на порядок прикрепления к кнопкам свойства `DockPanel.Dock`. Например, если мы изменим порядок на:

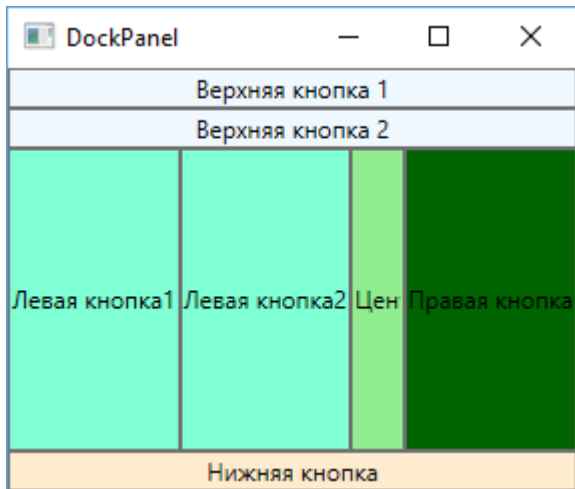
```
1 <DockPanel LastChildFill="True">
2     <Button DockPanel.Dock="Top" Background="AliceBlue" Content="Верхняя кнопка" />
3     <Button DockPanel.Dock="Left" Background="Aquamarine" Content="Левая кнопка" />
4     <Button DockPanel.Dock="Right" Background="DarkGreen" Content="Правая кнопка" />
5     <Button DockPanel.Dock="Bottom" Background="BlanchedAlmond" Content="Нижняя кнопка" />
6     <Button Background="LightGreen" Content="Центр" />
7 </DockPanel>
```

В этом случае нижняя кнопка уже будет заполнять меньшее место.

Мы также можем прижать к одной стороне сразу несколько элементов. В этом случае они просто будут располагаться по порядку:

```
1 <DockPanel LastChildFill="True">
2     <Button DockPanel.Dock="Top" Background="AliceBlue" Content="Верхняя кнопка 1" />
3     <Button DockPanel.Dock="Top" Background="AliceBlue" Content="Верхняя кнопка 2" />
4     <Button DockPanel.Dock="Bottom" Background="BlanchedAlmond" Content="Нижняя кнопка" />
```

```
5 <Button DockPanel.Dock="Left" Background="Aquamarine" Content="Левая кнопка1" />
6 <Button DockPanel.Dock="Left" Background="Aquamarine" Content="Левая кнопка2" />
7 <Button DockPanel.Dock="Right" Background="DarkGreen" Content="Правая кнопка" />
8 <Button Background="LightGreen" Content="Центр" />
9 </DockPanel>
```



Контейнер DockPanel особенно удобно использовать для создания стандартных интерфейсов, где верхнюю и левую часть могут занимать какие-либо меню, нижнюю - строка состояния, правую - какая-то дополнительная информация, а в центре будет находиться основное содержание.

[Назад](#) [Содержание](#) [Вперед](#)



## ТАКЖЕ НА METANIT.COM

**Оператор let.  
Привязка значений**

23 дня назад • 1 комментарий

Оператор let. Привязка значений в языке программирования F#. ...

**Удаление данных в  
MySQLi**

2 месяца назад • 1 коммент...

Удаление данных в БД MySQL в языке PHP с помощью библиотеки ...

**Первое графическое  
приложение на ...**

2 месяца назад • 1 коммент...

Первое графическое приложение на Rust для Windows 10, проект Rust ...

**Google представил  
новую ОС - Fuchsia**

3 месяца назад • 2 коммент...

Google представил новую ОС - Fuchsia для устройства Google ...

**Введение в ко**

2 месяца назад • 1 к

Введение в коруты языка программирования Kotlin, асинхронно

4 Комментариев metanit.com  Политика конфиденциальности Disqus

 Войти

 Рекомендовать 8  Твитнуть  Поделиться

Лучшее в начале



Присоединиться к обсуждению...

ВОЙТИ С ПОМОЩЬЮ

ИЛИ ЧЕРЕЗ DISQUS ?



Имя



**Sergii Mashevskiy** • 4 года назад

Действительно, по ходу прочтения закралась мысль что "должно быть удобно с помощью док панелей создавать интерфейс". И последний абзац подтвердил эту мысль. Возьму пока что за основу для будущего проэкта.

1 ^ | v • Ответить • Поделиться ›



**Tarolw** • год назад

Опечатка "заполнив только о место, которое ей необходимо."

^ | v • Ответить • Поделиться ›



**Дмитрий Степанов** • 5 лет назад

Немного не понял, почему 3-я слева на право кнопка получилась уже остальных.

^ | v • Ответить • Поделиться ›



**Виктор** ➔ Дмитрий Степанов • 5 лет назад

Т.к. у контейнера установлено свойство LastChildFill. Эта кнопка была добавлена последней, поэтому заполнила оставшееся пространство формы.

^ | v • Ответить • Поделиться ›

 Подписаться  Добавь Disqus на свой сайтДобавить DisqusДобавить  Do Not Sell My Data

Помощь сайту  
WebMoney