1. Триггеры

С помощью стилей происходит присваивание статических значений свойствам объектов. Триггеры, в свою очередь, позволяют изменять значения определенных свойств в зависимости от заданных условий.

Существует 4 категории триггеров:

* Триггеры свойств: вызываются в ответ на изменения свойствами зависимостей своего значения.
* Триггеры данных: вызываются в ответ на изменения значений любых свойств (они необязательно должны быть свойствами зависимостей).
* Триггеры событий: вызываются в ответ на генерацию событий.
* Мультитриггеры: вызываются при выполнении ряда условий.
  1. Триггеры свойств

Триггеры свойств задаются с помощью объекта Trigger. Они следят за значениями свойств и когда эти значения оказываются равными заданным величинам, свойства могут быть изменены. Изменения свойств осуществляются с помощью объекта Setter.

MainWindow.xaml

<Window x:Class="WpfTrigger.MainWindow"

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:WpfTrigger"

mc:Ignorable="d"

Title="MainWindow" Height="350" Width="525">

<Grid>

<TextBlock Text="Триггер" FontSize="28" HorizontalAlignment="Center" VerticalAlignment="Center">

<TextBlock.Style>

<Style TargetType="TextBlock">

<Setter Property="Foreground" Value="Blue"></Setter>

<Style.Triggers>

<Trigger Property="IsMouseOver" Value="True">

<Setter Property="Foreground" Value="Red" />

<Setter Property="TextDecorations" Value="Underline" />

</Trigger>

</Style.Triggers>

</Style>

</TextBlock.Style>

</TextBlock>

</Grid>

В данном примере, изначально, с помощью стиля, устанавливается синий цвет текста. С помощью триггера происходит анализ свойства IsMouseOver и, когда значение свойства становиться равным true, происходит изменение цвета текста и добавляется оформление текста в виде подчеркивания.

* 1. Триггеры данных
  2. Триггеры событий
  3. Мультитриггеры