XAML文档定义了在WPF应用程序中组成窗口的面板、按钮以及各种控件的布局。

XAML是WPF技术中专门用于设计UI的语言。

程序设计要“高内聚-低耦合”。

XAML是一种由XML派生而来的语言。

XAML中使用标签声明一个元素，每个元素对应内存中的一个对象

非空标签：<Tag Attribute1 = Value1 Attribute2 = Value2>Content</Tag>

空标签：<Tag Attribute1 = Value1 Attribute2 = Value2 />

xmlns：名称空间

xmlns[:可选的映射前缀]=”名称空间”

如果没有前缀，就是默认名称空间，默认名称空间只能有一个。

<Window x:Class="xmal\_test1.MainWindow"

xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"

xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"

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

<Grid>

</Grid>

</Window>

上例中的XAML，<Window>和<Grid>都来自第二行的默认名称空间，而<Window>中的Class特征则来自第三行中的前缀为x的名称空间。

XAML文档的树形结构：