WPF中，每个界面元素都可以携带自己的资源并可被自己的子级元素共享，模板、程序样式和主题就经常放在对象级资源中。

WPF的界面元素都具有一个名为Resources的属性，可以存储资源，其类型为ResourcesDictionary，以“键-值”对的形式存储资源。

例：程序resources\_test1

MainWindow.xaml

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

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

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

xmlns:sys="clr-namespace:System;assembly=mscorlib"

Title="MainWindow" FontSize="16">

<Window.Resources>

<sys:String x:Key="str">

沉舟侧畔千帆过，病树前头万木春。

</sys:String>

</Window.Resources>

<StackPanel>

<TextBlock Text="{StaticResource str}" Margin="5" />

</StackPanel>

</Window>

在检索资源时，先查找控件自己的Resources属性，如果没有就沿着逻辑树向上一级控件查找，若还未找到，会查找Application.Resources，如果还未找到就抛出异常。

当资源被存储进资源字典后，可以通过两种方式来使用这些资源-静态方式和动态方式，即StaticResource和DynamicResource。

静态资源：程序载入内存时对资源的一次性使用，之后就不在去访问这个资源。

动态资源：程序在运行过程中仍然会去访问资源。

例：程序resources\_test2

MainWindow.xaml

<Window x:Class="resources\_test2.MainWindow"

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

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

Title="MainWindow" Height="300" Width="400" FontSize="16">

<Window.Resources>

<TextBlock x:Key="res1" Text="海上生明月" />

<TextBlock x:Key="res2" Text="海上生明月" />

</Window.Resources>

<StackPanel>

<Button Margin="5,5,5,0" Content="{StaticResource res1}" />

<Button Margin="5,5,5,0" Content="{DynamicResource res2}" />

<Button Margin="5,5,5,0" Content="Upate" Click="Button\_Click" />

</StackPanel>

</Window>

MainWindow.xaml.cs

using *System*;

using *System*.*Collections*.*Generic*;

using *System*.*Linq*;

using *System*.*Text*;

using *System*.*Threading*.*Tasks*;

using *System*.*Windows*;

using *System*.*Windows*.*Controls*;

using *System*.*Windows*.*Data*;

using *System*.*Windows*.*Documents*;

using *System*.*Windows*.*Input*;

using *System*.*Windows*.*Media*;

using *System*.*Windows*.*Media*.*Imaging*;

using *System*.*Windows*.*Navigation*;

using *System*.*Windows*.*Shapes*;

namespace resources\_test2

{

/// <summary>

/// MainWindow.xaml 的交互逻辑

/// </summary>

public partial class MainWindow : *Window*

{

public MainWindow()

{

*InitializeComponent*();

}

private void Button\_Click(object sender, *RoutedEventArgs* e)

{

// 第一个button按钮通过静态方式获取资源res1

// 第二个button按钮通过动态方式获取资源res2

// 在程序里改变res1和res2时，可以发现，

// 第一个button的内容不变，而第二个button

// 的内容发生了改变

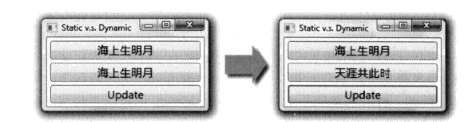
Resources["res1"] = new *TextBlock*() { *Text* = "天涯共此时" };

Resources["res2"] = new *TextBlock*() { *Text* = "天涯共此时" };

}

}

}



使用Pack URI路径访问资源

Source=”pack://application:,,,/Resources/Images/Rafale.jpg”