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。