# **№ 6 Ресурсы, стили, триггеры, шаблоны**

## Задание

К предыдущей лабораторной №4\_5 добавьте:

1. *Словарь ресурсов* (определите в нем объекты). Установите ресурс динамически и статически.
2. Создайте **MultiTrigger** *триггер*, триггер данных **DataTrigger** и триггер события **EventTrigger**. Отслеживайте изменение свойства (нулевое, max, заданное) или события и напишите код реакции (оповещение, лог в файл, анимацию и т.д.).
3. Создайте несколько *тем* на основе словарей со стилями (например, оптимистичный, розовый, оттенки-серого и т.д.) и предоставьте пользователю функцию смены темы в запущенном приложении.
4. Создайте и примените *шаблон*, изменяющий форму ЭУ вашего интерфейса.
5. Разработайте один *пользовательский ЭУ*. Типа проекта - Custom Control Library (WPF).  Отрисовку элементов управления интерфейса можно делать в MS Expression Blend (Studio). Используйте визуальные эффекты, анимацию, стили, графику.
6. Добавьте к редактору функцию хранения и открытия от 5 до 10 последних открытых документов.
7. Добавьте к редактору функцию *undo, redo*.
8. Добавьте в приложение поддержку *локализации*, например, английский/белорусский. Переводы следует хранить в ресурсных файлах. Добавьте в меню приложения функцию смены языка интерфейса.

## Вопросы

1. Для чего в WPF используются ресурсы? Каким образом можно определить новый ресурс и управлять им? Опишите назначение класса ResourceDictionary. Зачем каждый элемент имеет собственную коллекцию ресурсов?
2. Какая разница между статическими и динамическими ресурсами?
3. Что такое триггеры ? Для чего в WPF используются триггеры? Назовите основные типы триггеров.
4. Что такое локализация и как ее обеспечить.
5. Что такое тема? Опишите процесс создания темы на основе ресурсов и стилей.
6. Что такое шаблон и как его создать?
7. Зачем нужны пользовательские элементы управления? Как создать собственный элемент. Опишите члены класса UserControl.
8. Что такое привязка данных? В чем разница между следующими режимами привязки: OneWay, TwoWay и OneTime.
9. Объясните назначение интерфейса INotifyPropertyChanged