# № 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* элемент. Типа проекта - Custom Control Library (WPF). Используйте визуальные эффекты, анимацию, стили, графику.
6) Добавьте к своему приложению функцию *undo, redo*

## 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