

UNIDAD 2

Generación de interfaces gráficas de usuario utilizando XML

2.2 Controles de diseño WPF

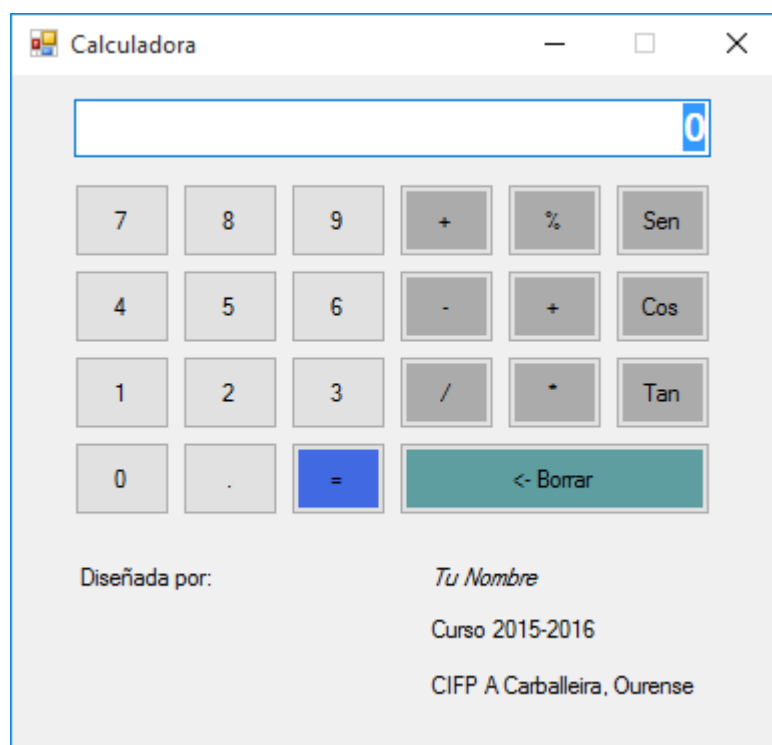
1. CALCULADORA CON CONTROL <GRID>

En este ejercicio vamos a utilizar el control de diseño **<Grid>** para crear un formulario que mostrará una calculadora y así colocar el contenido dentro de este componente.

El control en el que se visualizará el resultado de la operación será un cuadro de texto e irá colocado en una celda del Grid que se expandirá sobre 6 columnas.

Se añadirá un botón para cada uno de los números y operadores de la calculadora.

Añade propiedades a los controles anteriores para darle un *estilo* personalizado.



Con la propiedad `Grid.ColumnSpan` se puede indicar sobre cuántas columnas se expandirá una celda en el Grid.

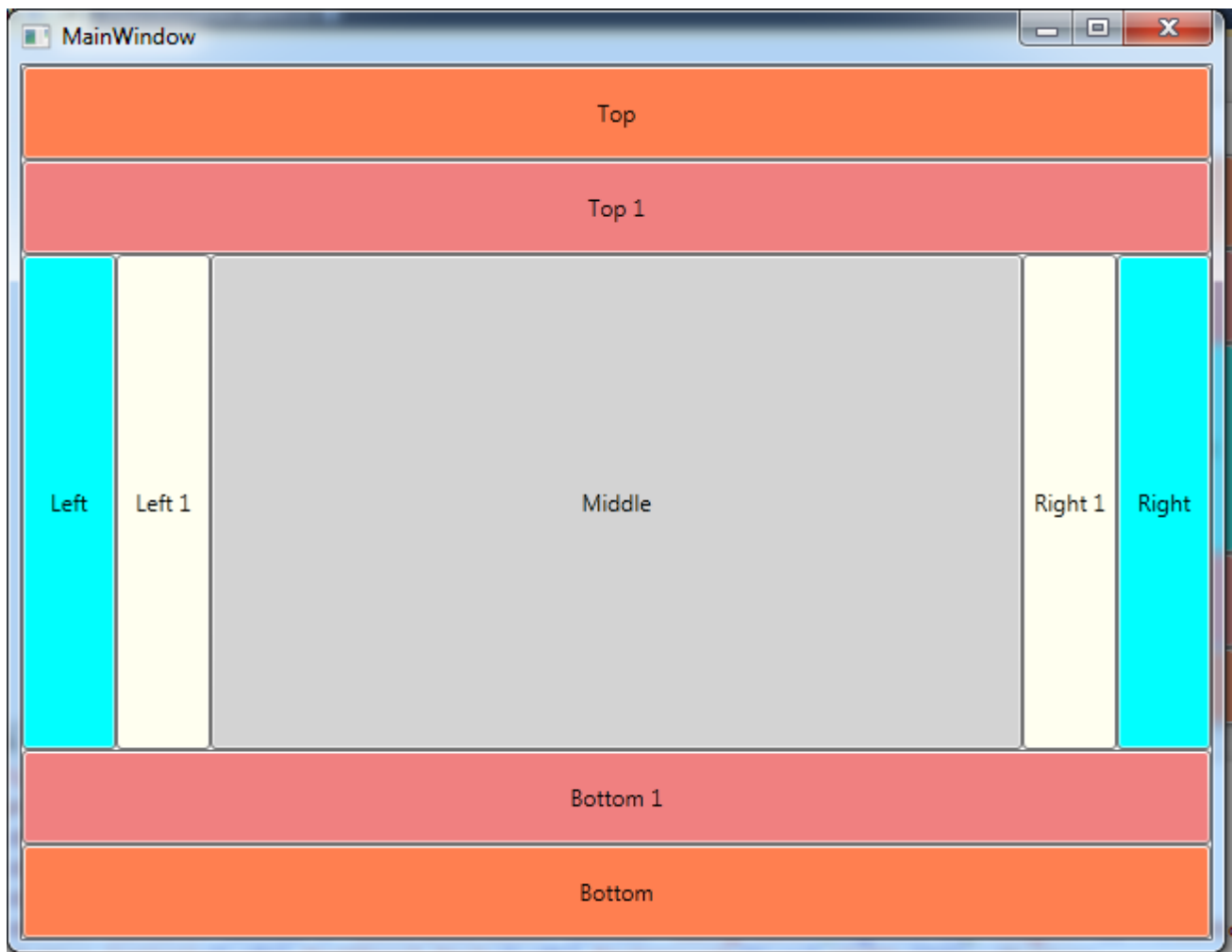
Igualmente con la propiedad `Grid.RowSpan` se puede indicar sobre cuántas filas se expandirá.

2. USO DEL CONTROL <DockPanel>

El componente <**DockPanel**> es un contenedor de diseño que permite colocar los elementos que van contenidos en él.

Utiliza éste control para crear las siguientes estructuras de documentos WPF.

En este ejemplo, los objetos que irán contenidos en cada zona son <Button>, personalizados con colores.



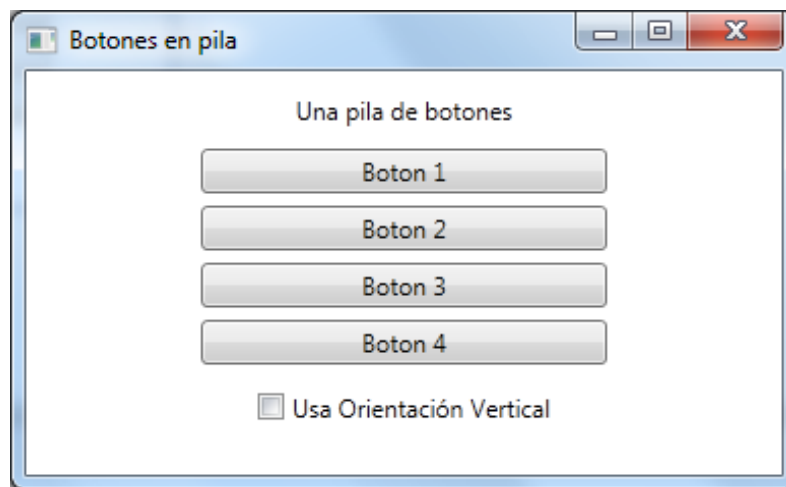
3. USO DEL CONTROL <StackPanel>

En este ejercicio se hará uso del control de diseño <**StackPanel**>, el cual permitirá organizar los elementos que contiene en línea, ya sea horizontal o vertical.

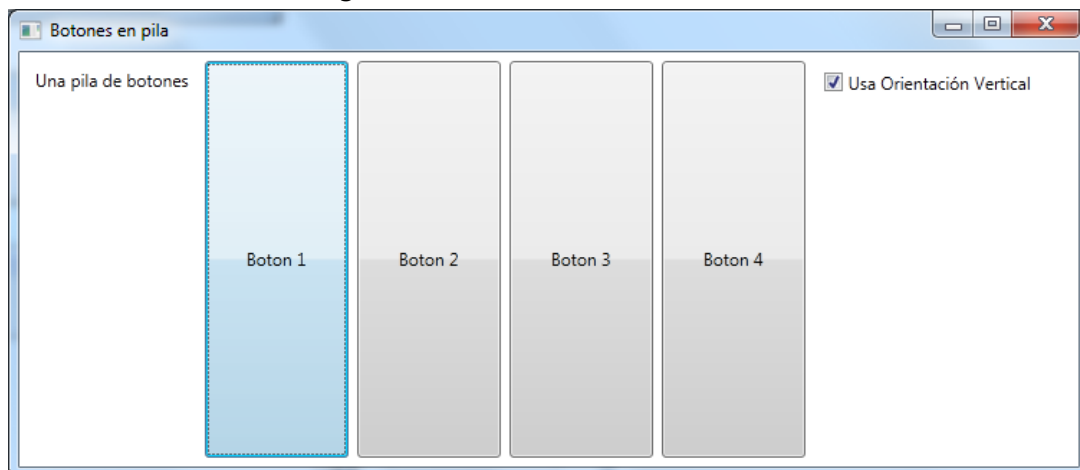
El formulario contendrá los siguientes elementos:

- 4 botones
- 1 Checkbox

Los elementos se mostrarán uno debajo de otro como en la imagen siguiente:



Cuando se marca el Checkbox se cambiará el modo de visualización del panel a vertical y los mismos elementos se verán del siguiente modo:



Si se vuelve a desmarcar el Checkbox, se volverá a la vista anterior.

4. USO DEL CONTROL <CANVAS>

En este ejercicio vamos a emplear el control de diseño <**Canvas**>, que nos permitirá definir un área en la que pueden colocarse explícitamente los elementos secundarios utilizando las coordenadas relativas al área de Canvas.

En concreto, en esta área vamos a situar 3 figuras, que podemos añadir mediante objetos <Rectangle>, y a los que estableceremos las coordenadas respecto al control de diseño en donde queremos que se sitúen, así como otras propiedades para darle la apariencia lo más similar posible a la siguiente:

