

## № 11 Реализация MVVM на WPF

### Задание

- 1) Разобраться с примером выдачи/приема книг в библиотеке, построенном на основе шаблона MVVM (Model-View-ViewModel) (в папке SampleMVVM). Изучить архитектуру и принцип построения шаблона.
- 2) Разработать по аналогии приложение WPF, построенное на основе MVVM. Для хранения использовать базу данных.

1, 5, 13	<p>Студенты</p> <p>На факультете существуют определенные специальности, группы, курсы и студенты. В окне выполнить навигацию по группам и специальностям с просмотром информации: о ФИО, оценках, т.д.</p>
2, 6, 10, 14	<p>Курсы</p> <p>В образовательном центре существует набор дисциплин: название, количество часов, лектор, количество слушателей т.д. Организовать зачисление студентов на дисциплину: запись/отмену на курс определенного лектора.</p>
3, 11, 15	<p>Магазин</p> <p>В магазине имеется определенная продукция: наименование, цена, количество и т.п. Организовать добавление и удаление товаров в корзину.</p>
4, 8, 16	<p>Концерт</p> <p>Есть перечень концертов: группа, день недели и дата, типы билетов (зоны), количество мест, цена т.п. Организовать продажу билетов (с возможностью обмена).</p>
7, 9, 12	<p>Запись на консультацию</p> <p>У преподавателя есть выделенное время для консультаций и сдачи: фио, предмет, дата, временной интервал. Организовать запись и отмену на консультацию .</p>

По желанию	Сделайте управление (свойства, размеры, количество и тп.) игровыми объектами (птицы, колобки, самолеты, танки), которые меняют свое визуальное отображение или движение.
------------	--

## Вопросы

1. Что такое MVC, MVP, MVVM?
2. Объясните из каких компонентов состоит паттерн MVVM?
3. Каким образом паттерн можно реализовать в WPF?
4. Объясните назначение интерфейса INotifyPropertyChanged?
5. Зачем нужен интерфейс ICommand и как паттерн MVVM использует команды в WPF-приложениях.
6. Чем отличаются команды от событий?
7. Расскажите о назначении и об основных возможностях следующих библиотек и фреймворков: Light Toolkit, Catel и Prism.

## Теоретические сведения:

MVVM – Model – View – ViewModel – паттерн организации PL (**presentation layer** – уровень представления).

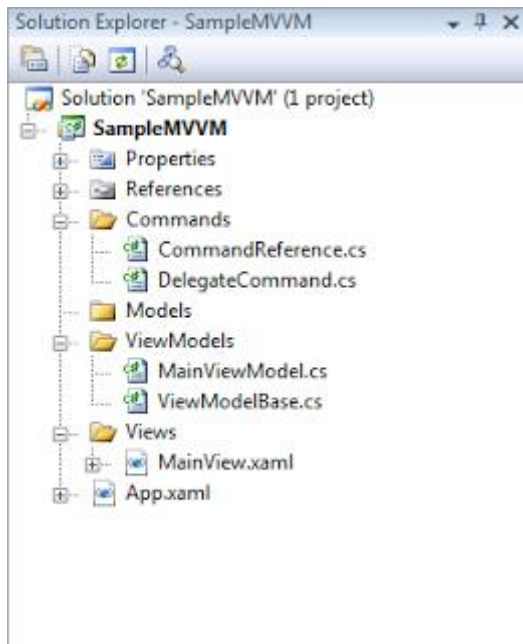
Паттерн MVVM применяется при создании приложений с помощью WPF. Этот паттерн был придуман - John Gossman. Идеологически MVVM похож на Presentation Model описанный Фаулером, но MVVM сильно опирается на возможности WPF.

Шаблон MVVM имеет три основных компонента: *модель*, которая представляет бизнес-логику приложения, *представление* пользовательского интерфейса XAML, и *представление-модель*, в котором содержится вся логика построения графического интерфейса и ссылка на модель, поэтому он выступает в качестве модели для представления

Основная особенность MVVM заключается в том, что все поведение выносится из **представления (view)** в **модель представления (view model)**. Связывание представления и модели представления осуществляется декларативными байндингами в XAML разметке. Это позволяет тестировать все детали интерфейса не используя сложных инструментальных средств.

Рассмотрим проект.

Для проекта, построенного на основе MVVM создается следующая структура файлов:



Пусть надо реализовать следующую задачу: отображение списка книг читального зала. У книги есть: Название, Автор, Доступное количество

Пусть ходят читатели берут книги почитать или возвращают их обратно. Надо в любой момент знать, сколько экземпляров той или иной книги осталось и можем ли мы ее выдать. На примере задачи рассмотрим MVVM

## Model

Model — это сущности системы. Модель будет состоять из одного простого класса:

Book.cs

```
class Book
{
    public string Title { get; set; }
    public string Author { get; set; }
    public int Count { get; set; }

    public Book(string title, string author, int count)
    {
        this.Title = title;
        this.Author = author;
        this.Count = count;
    }
}
```

## ViewModel

ViewModel —пожалуй, ключевой момент. Это такие специальные классы, которые:

- Осуществляют связь между моделью и формой.
- Отслеживают изменения в данных, произведенные пользователем.
- Обработывают логику работы View (механизм команд)

В учете датабиндинга в WPF это дает следующий результат: в C#-коде формы становится совсем не надо ничего писать. ViewModel для модели:

#### BookViewModel.cs

```
class BookViewModel : ViewModelBase
{
    public Book Book;

    public BookViewModel(Book book)
    {
        this.Book = book;
    }

    public string Title
    {
        get { return Book.Title; }
        set
        {
            Book.Title = value;
            OnPropertyChanged("Title");
        }
    }

    public string Author
    {
        get { return Book.Author; }
        set
        {
            Book.Author = value;
            OnPropertyChanged("Author");
        }
    }

    public int Count
    {
        get { return Book.Count; }
        set
        {
            Book.Count = value;
            OnPropertyChanged("Count");
        }
    }
}
```

BookViewModel унаследован от класса ViewModelBase. ViewModelBase, в свою очередь, реализует интерфейс INotifyPropertyChanged и содержит функцию OnPropertyChanged. Это нужно для того, чтобы всегда можно было вызвать событие "изменилось

такое-то поле". Как видно в коде, при любом изменении поля такое событие вызываем и передаем в качестве параметра его название. Потом на форме биндинг может это событие обработать и, как следствие, интерфейс и ViewModel всегда будут друг с другом синхронизированы.

Помимо BookViewModel есть еще класс MainViewModel, связанный с формой. Добавим в него поле:

```
public ObservableCollection<BookViewModel> BooksList { get; set; }
```

ObservableCollection — это специальная коллекция, которая умеет отслеживать изменения в себе. Также изменим конструктор:

```
public MainViewModel(List<Book> books)
{
    BooksList = new ObservableCollection<BookViewModel>(books.Select(b => new
BookViewModel(b)));
}
```

## View

Это окно, либо User Control. У любого FrameworkElement-а WPF есть такое поле DataContext. DataContext может быть любым object-ом, иметь какие угодно поля, а его главная задача — являться источником данных для Databinding-а. Форма всего одна, DataContext для нее заполняется в методе OnStartup, что в App.xaml.cs. Модифицируем и получится следующее:

App.xaml.cs

```
public partial class App : Application
{
    private void OnStartup(object sender, StartupEventArgs e)
    {
        List<Book> books = new List<Book>()
        {
            new Book("Пттерны проетирования", "John Gossman", 3),
            new Book("CLR via C#", "Джеффри Рихтер", 2),
            new Book("Искусство программирования", "Кнут", 2)
        };

        MainView view = new MainView(); // создали View
        MainViewModel viewModel = new ViewModels.MainViewModel(books); // Создали
ViewModel
view.DataContext = viewModel; // положили ViewModel во View в качестве
DataContext
view.Show();
    }
}
```

Осталось написать XAML-код формы:

MainView.xaml

```
<ListView ItemsSource="{Binding BooksList}" IsSynchronizedWithCurrentItem="True">
    <ListView.ItemTemplate>
```

```

        <DataTemplate>
            <Border BorderBrush="Bisque" BorderThickness="1" Margin="10">
                <StackPanel Margin="10">
                    <TextBlock Text="{Binding Title}" FontWeight="Bold"/>
                    <TextBlock Text="{Binding Author}" />
                    <StackPanel Orientation="Horizontal">
                        <TextBlock Text="Осталось:" />
                        <TextBlock Text="{Binding Count, Mode=TwoWay}"
FontWeight="Bold" Margin="10,0"/>
                    <TextBlock Text="шт" />
                </StackPanel>
            </StackPanel>
        </Border>
    </DataTemplate>
</ListView.ItemTemplate>
</ListView>

```

Обратите внимание на конструкцию Binding в разметке формы. Таким образом можно привязывать поля объекта, находящегося в DataContext-е, к атрибутам контролов.

## Редактирование

Для выделенной в списке книги будет открываться редактор. Изменим XAML-разметку формы:

```

MainView.xaml
<ListView ItemsSource="{Binding BooksList}" IsSynchronizedWithCurrentItem="True">
    <ListView.ItemTemplate>
        <DataTemplate>
            <Border BorderBrush="Bisque" BorderThickness="1" Margin="10">
                <StackPanel Margin="10">
                    <TextBlock Text="{Binding Title}" FontWeight="Bold"/>
                    <TextBlock Text="{Binding Author}" />
                    <StackPanel Orientation="Horizontal">
                        <TextBlock Text="Осталось:" />
                        <TextBlock Text="{Binding Count, Mode=TwoWay}"
FontWeight="Bold" Margin="10,0"/>
                    <TextBlock Text="шт" />
                </StackPanel>
            </StackPanel>
        </Border>
    </DataTemplate>
</ListView.ItemTemplate>
</ListView>

<ContentControl Grid.Column="1" Content="{Binding BooksList}">
    <ContentControl.ContentTemplate>
        <DataTemplate>
            <Border BorderBrush="Bisque" BorderThickness="1" Margin="10">
                <StackPanel Margin="10">
                    <TextBlock Text="Название:" />
                    <TextBox Text="{Binding Title,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

                    <TextBlock Text="Автор:" />
                    <TextBox Text="{Binding Author,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

                <StackPanel Orientation="Horizontal">

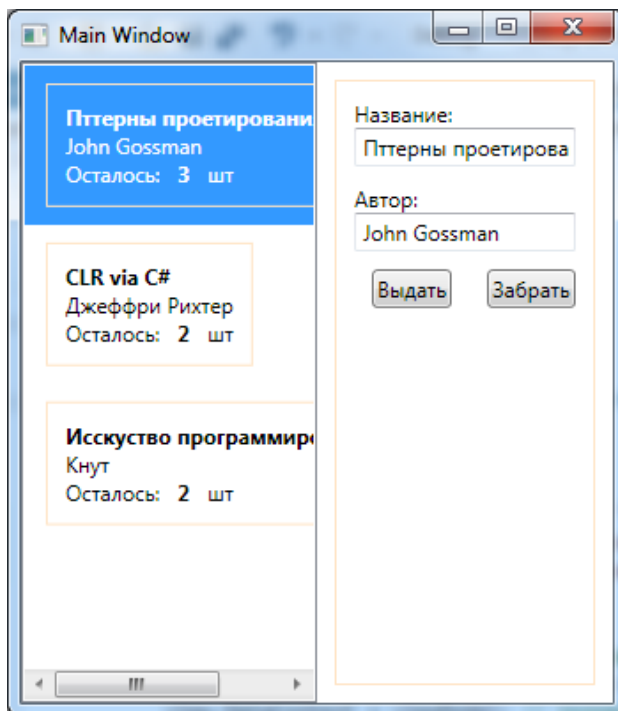
```

```

                                <Button Content="Выдать" Command="{Binding
GiveItemCommand}" Margin="10,0" />
                                <Button Content="Забрать" Command="{Binding
GetItemCommand}" Margin="10,0" />
                            </StackPanel>
                        </StackPanel>
                    </Border>
                </DataTemplate>
            </ContentControl.ContentTemplate>
        </ContentControl>

```

UpdateSourceTrigger=PropertyChanged в строке биндинга. Это значит, что любое изменение, производимое в данном поле, будет немедленно отражаться на источнике:



Если этого не написать, источник будет обновляться только по окончании редактирования (т.е. когда контрол будет терять фокус). Это может привести к следующей ошибке интерфейса: когда нажимаешь "Сохранить", сохраняется все, кроме только что измененного поля.

## Команды

Пусть некие читатели берут книги и возвращают. Соответственно, сделаем две кнопки — «Выдать» и «Забрать», меняющие количество имеющихся в наличии книг. Если книг не осталось (Count = 0), кнопка «Выдать» должна быть неактивной.

В MVVM не пишутся обработчики событий. Функции, которые нужно выполнять контролам, пишутся во ViewModel и биндятся к контролам точно так же, как поля. Только используется механизм команд.

Команда должна представлять из себя экземпляр класса, реализующего интерфейс  `ICommand`.  `DelegateCommand` – используется для реализации команды без параметров и  `DelegateCommand<T>` — для реализации команды с параметром типа  `T`.

Параметры передавать не будем. Код  `ViewModel`:

`BookViewModel.cs`

```
#region Commands

#region Забрать

private DelegateCommand getItemCommand;

public ICommand GetItemCommand
{
    get
    {
        if (getItemCommand == null)
        {
            getItemCommand = new DelegateCommand(GetItem);
        }
        return getItemCommand;
    }
}

private void GetItem()
{
    Count++;
}

#endregion

#region Выдать

private DelegateCommand giveItemCommand;

public ICommand GiveItemCommand
{
    get
    {
        if (giveItemCommand == null)
        {
            giveItemCommand = new DelegateCommand(GiveItem, CanGiveItem);
        }
        return giveItemCommand;
    }
}

private void GiveItem()
{
    Count--;
}

private bool CanGiveItem()
{
    return Count > 0;
}
```



```

#endregion

#endregion
}

```

Код добавляется в BookViewModel, а не в MainViewMode. Будем добавлять кнопки в ContentControl, DataContext-ом которого является именно BookViewModel.

С первой командой - создали команду, и в назначили ей в качестве действия метод GetItem, который и будет вызываться при ее активации. Со второй немного интереснее, но тоже просто. Помимо того, что она выполняет некоторое действие, она еще и может проверять с помощью метода CanGiveItem(), может она выполняться или нет.

В XAML-разметку добавим следующее

MainView.xaml

```

<ContentControl Grid.Column="1" Content="{Binding BooksList}">
  <ContentControl.ContentTemplate>
    <DataTemplate>
      <Border BorderBrush="Bisque" BorderThickness="1" Margin="10">
        <StackPanel Margin="10">
          <TextBlock Text="Название:" />
          <TextBox Text="{Binding Title,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

          <TextBlock Text="Автор:" />
          <TextBox Text="{Binding Author,
UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Margin="0,0,0,10"/>

          <StackPanel Orientation="Horizontal">
            <Button Content="Выдать" Command="{Binding
GiveItemCommand}" Margin="10,0" />
            <Button Content="Забрать" Command="{Binding
GetItemCommand}" Margin="10,0" />
          </StackPanel>
        </StackPanel>
      </Border>
    </DataTemplate>
  </ContentControl.ContentTemplate>
</ContentControl>

```

Мы получили требуемую функциональность. Количество экземпляров книги увеличивается и уменьшается, а когда их становится 0, кнопка «Выдать» дизаблируется (благодаря упомянутому CanGiveItem).