

تصميم الواجهات بالزامرن

الأن,بعد ماقمنا بإنشاء المشروع ودخول ملف ال MainPage.xaml ,نستطيع البدء بتصميم واجهة التطبيق وسنتعرف على أهم العناصر بالتصميم

• النصوص [Label]: لكتابة نص,في التطبيق يستلزم علينا إستخدام الوسم <Label>,وأيضاً نستطيع استخدام الخصائص مثل " "=TextColor لكتابة النص مراد ظهورة وأيضاً خاصية " "=TextColor كمثال:



• المدخلات [Entry]:

لإنشاء خانه للمدخلات,نستطيع أستخدام الوسم <Entry>,وأيضاً توجد الخصائص المتوفرة مثل " "Exeholder لإختيار شكل الكيبورد و" "Placeholder لإظهار نص بالمدخلات كمثال:



• الزر [Button]:

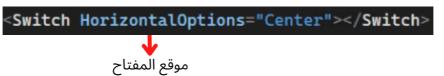
لإنشاء زر بالتطبيق,نستطيع أستخدام الوسم <Button>,وأيضاً نستطيع استعمال الخصائص المتوفرة مثل " "TextColor لإضافة نص في الزر و" "TextColor لتغير لون النص في الزر كمثال:



تصميم الواجهات بالزامرن

• المفتاح [Switch]:

لإنشاء مفتاح في الزامرن يجب علينا إستخدام الوسم <Switch>,وأيضاً نستطيع استخدام الخصائص مثل " "HorizontalOptions لتحديد موضع المفتاح كمثال:



شكل المخرجات:

• نسق الجدول [Grid]:

لإنشاء جدول,نستطيع من خلاله ترتيب اماكن العناصر,نستطيع استعمال وسم <Grid>,ومن ثم تعريف خصائص الإعمدة والصفوف بشكل تلقائي [Auto],وتحديد موضع كل عنصر عن طريق الخاصيتين " "Grid.Row= و " ""Grid.Column كمثال:

شكل المخرجات:

Remember me