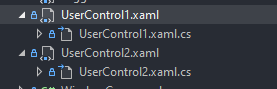
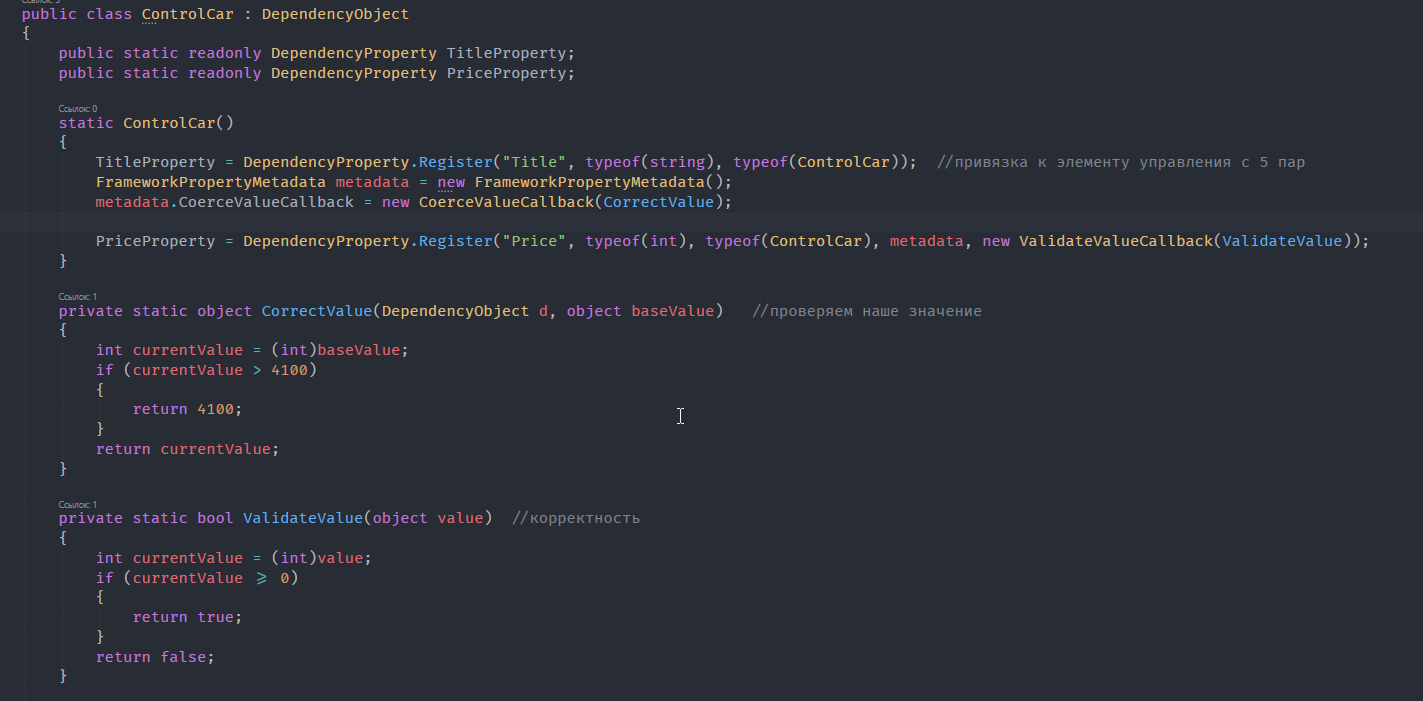
1)Разработайте два пользовательских элемента управления.



2) Добавьте в них несколько DependencyProperty с валидацией через

ValidateValueCallback и коррекцией CoerceValueCallback

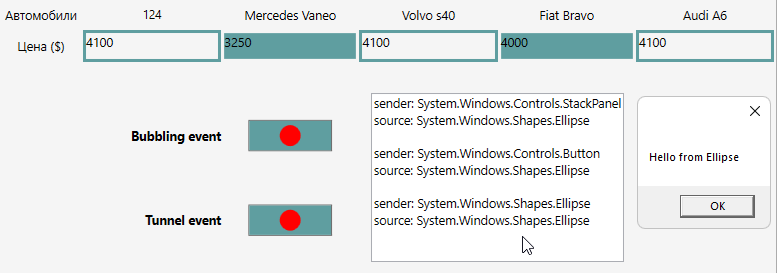


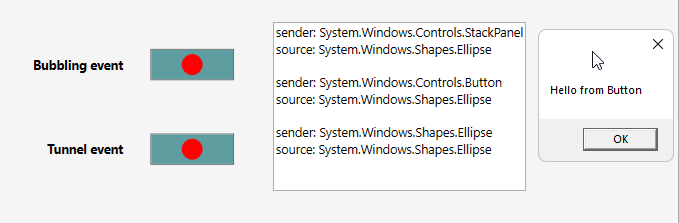
ControlCar.cs

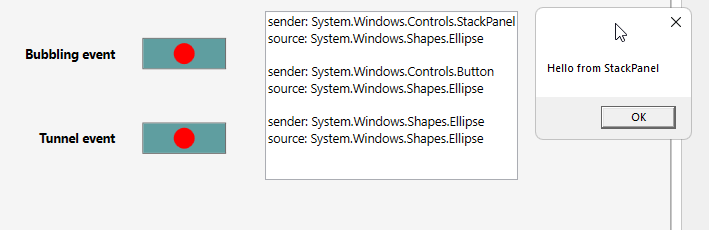
3) Добавьте события на основе RoutedEvent. Используйте разные типы

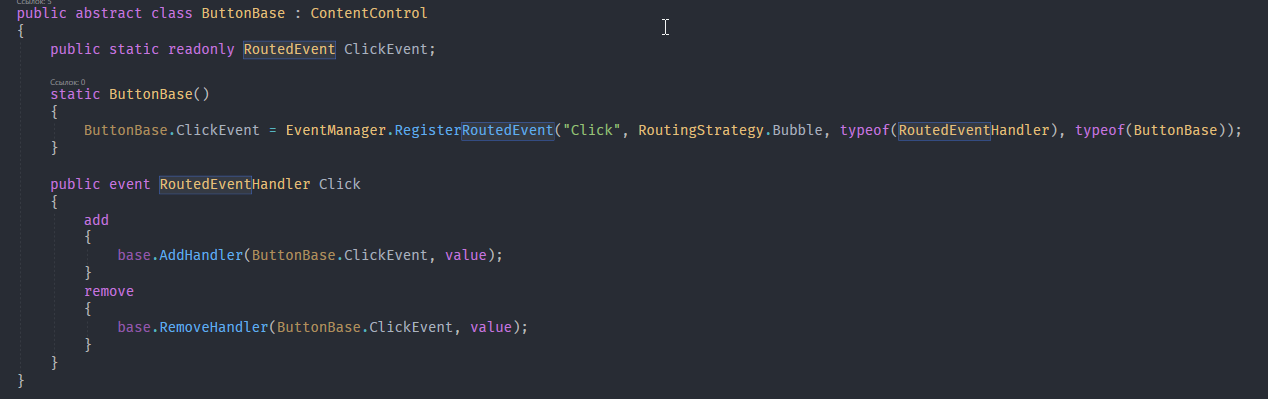
маршрутизации (Direct, Tunneling, Bubbling). Продемонстрируйте

разницу между типами маршрутизации.



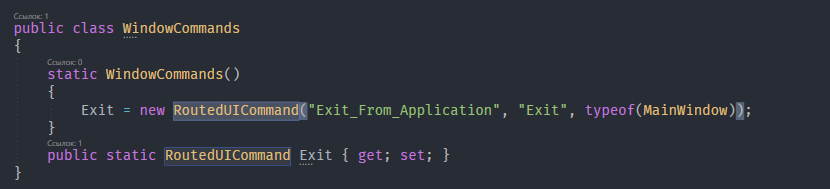






4) Продемонстрируйте использование элементов в проекте.

5) Создайте пользовательскую команду на основе RoutedUICommand.



Используйте ее в проекте.

**Чтобы** **создать** **DependencyProperty, надо** **добавить** **статическое** **поле** **типа** **DepdencyProperty** **и** **вызвать** **DependencyProperty.**Register () для создания экземпляра свойства зависимостей.

Делегат. ValidateValueCallback указывает на метод. ValidateValue, который в качестве параметра принимает новое значение свойства.