

# Recursos y estilos

---

UT5. GENERACIÓN DE INTERFACES A TRAVES DE XML

# Recursos

---

Los recursos permiten almacenar dentro del código XAML.

- Datos.
- Bloques de código XAML.
- Referencias a comandos.
- Referencias a conversores.

Se definen a nivel de aplicación o de ventana.

- `<Application.Resources />` => envolver con `ResourceDictionary`
- `<Window.Resource />`

# Recursos II

---

Podemos asignar los recursos en XAML de dos formas:

- **StaticResource**, tras la asignación no se modifica, opción habitual.
- **DynamicResource**, el estilo se enlaza, si posteriormente se modifica el recurso el control también cambia.

```
<Button x:Name="btnAplicar" Content="Importante" Style="{StaticResource BotonRojo}" />
```

Mediante los recursos podemos definir estilos para nuestra aplicación.

# Estilos

---

Los controles tienen una propiedad Style por lo que podemos definir un recurso de tipo Style que lo sobrescriba.

## Ámbitos de estilo

- **Globales**, en App.xaml, se verán en toda la aplicación de forma global.
- **Locales**, en el fichero .xaml de cada ventana.
- Dentro de cada etiqueta podemos rellenar la propiedad Style.
- Dentro de cada etiqueta ajustando propiedades una a una.

Podemos modificar los estilos de manera explícita o implícita.

- Explícita, indicamos una clave al estilo y se la asignamos a cada control.
- Implícita, modificamos el estilo por defecto de un tipo de control.

# Estilos - Ejemplo

---

```
<Application.Resources>
  <!--El diccionario cachea los recursos, útil para los estilos globales-->
  <ResourceDictionary>
    <Style TargetType="Button" x:Key="BotonRojo">
      <Setter Property="Background" Value="Red" />
    </Style>
    <Style TargetType="Label">
      <Setter Property="FontSize" Value="42"/>
      <Setter Property="FontWeight" Value="Bold"/>
    </Style>
  </ResourceDictionary>
</Application.Resources>
```

Asignación explícita

```
<Button Content="Importante" Style="{StaticResource BotonRojo}" />
```