**#01 Verwendung von DataTrigger, die an Eigenschaften des Models gebunden werden**

Das Model verfügt über eine Eigenschaft vom Typ Boolean. Wenn sich deren Wert ändert, wird im View ein Trigger ausgelöst, der eine Darstellungseigenschaft eines Elementes ändert.

**#02 Anzeigen eines Dialoges**

Ein anzuzeigender Dialog verfügt über ein eigenes Model. Dieses ist von einer Basisklasse *DialogModelBase* abgeleitet, die das Standardverhalten (Befehle) zur Verfügung stellt.

ToDo: Gültigkeitsüberprüfung

**#03 Binden von Ereignissen als Verhaltenskomponenten**

Es werden zwei Verhaltenskomponenten zur Verfügung gestellt, die das Beginnen und die kontinuierliche Überprüfung einer Drag und Drop Operation überwachen. Dabei ist es möglich, beim Fallenlassen das Element zu berücksichtigen, über das der Mauszeiger steht.

#03 Verwendung von Collections als Datenquelle

#04 Bindung vom Ereignissen an Methoden