**18. Windows Presentation Foundation (WPF).XAML.Контроли и логическо дърво. Примери**

**Нова рендираща система**, базирана на DirectX

–Осигурява поддръжка на хардуерно ускорение

–Поддръжка на ефекти

–Вградена поддръжка на 3D

•**Добра интеграция** на 2Dи 3D UI

Независим от резолюцията!

•Декларативно програмиране –XAML

•Добри инструменти за разрабтване на GUI –Blend

•Стилове и теми

•Вградени анимации

•Kомпозиране на елементи

•Разделяне на данните(**Data**)от поведението (**Behavior**)

•Лесно разпространение

–ClickOnce

–Browser(XBAP

XAML:

XML базиран език=>тагове и атрибути

•Декларативен

–Разделение на описание от поведение

•Описва .NETобекти

•Използва се за описване на потребителски интерфейс–работи с класовете от WPFплатформата

Как да създадем бутон:

**<!--XAML-->**

**<Button Content="OK"/>**

**//C#**

**Button b= newButton() {Content = "Ok“ };**

Еквивалентно

Таг –класа на обекта

Атрибут –променя стойност на свойство

Prorerty елементи:

Не създават нови обекти

•Присвоява стойност на свойство

**<Button>**

**<Button.Content>**

**<RectangleHeight="40"**

**Width="40"**

**Fill="Black" />**

**</Button.Content>**

**</Button>**Таг –класа, собственик на свойството и името на свойството

Основни класове на WPF:

•DispatcherObject

•DependencyObject

•Visual

•UIElement

•FrameworkElementи Control

•Shapesи Text, ContentPresenter

•Control, ContentControl, UserControl

•Window

Контроли на WPF:

•Content Controls

–Buttons

•Button

•RepeatButton

•ToggleButton

•CheckBox

•RadioButton

Items Controls

–ItemsControl

–ListBox

–ListView

–ComboBox

–Menus

•Menu

•ContextMenu

Програмиране с .NETиWPF31

–TreeView

–ToolBar

–StatusBar