

Tartalomjegyzék

I. rész • Az első lépések	1
1. óra • Mi az a WPF (és mi nem)?	3
Mi az a WPF?	3
A WPF szolgáltatásai	5
Mikor érdemes a WPF-et használni?	9
A WPF összehasonlítása egyéb lehetőségekkel	10
A .NET keretrendszer részei	10
WPF-eszközök	12
Összefoglalás	14
2. óra • A XAML működése	17
Mi a XAML?	18
Összefoglalás	24
3. óra • Betűtípus-böngésző	27
A betűtípus-böngésző elkészítése	28
Összefoglalás	39
4. óra • Az alkalmazás-elrendezések kezelése	41
Az elrendezések működése	42
Igazítás és margó	43
Dinamikus elrendezések létrehozása panelekkel	45
A StackPanel használata	46
A DockPanel használata mesteri szinten	48
A Grid vezérlő használata	50
A WrapPanel vezérlő működése	53
Pontos elrendezés a Canvas vezérlő segítségével	54
Díszítőelemek a felhasználói felületen	56

Az alkalmazások elrendezésének kialakítása	57
Összefoglalás	58
5. óra • Az alapvető vezérlők használata	61
A vezérlők használatba vétele	62
Szövegek használata	62
Formázott szöveg megjelenítése a TextBlock vezérlővel	62
Szöveg bekérése a felhasználótól	64
A vezérlők felcímkézése	67
Gombok használata	70
Választás a ToggleButton segítségével	71
Lista megjelenítése a ListBox vezérlővel	74
Összefoglalás	75
6. óra • Az adatkapcsolás alapjai	77
Mi az adatkapcsolás?	78
Két vezérlő egymáshoz kapcsolása	79
Kétirányú adatkapcsolás	80
Automatikus állapotértésítés	88
Adatkapcsolás – más nyelvtani szerkezettel	91
Összefoglalás	92
II. rész • Kapcsolat a felhasználóval	95
7. óra • Alkalmazás tervezése	97
Navigációs modellek a WPF-ben	103
Felhasználói vezérlők	105
Összefoglalás	109
8. óra • Egyszerű szövegszerkesztő készítése	111
A szövegszerkesztő megtervezése	111
Az alkalmazás elrendezésének kialakítása	112
Az alkalmazás használhatóságát javító eszköztár kialakítása	113
A kód karbantarthatóságának növelése felhasználói vezérlők használatával	115
A Menu vezérlő használata	118
A RichTextBox vezérlő használata	120
Összefoglalás	123
9. óra • Eseménykezelés	125
Mik azok a továbbított események?	126
A továbbított események használata	131
Eseménykezelés a szövegszerkesztő programunkban	132
Az elvárásoknak megfelelően működő szövegszerkesztő	135
Összefoglalás	146
10. óra • Parancsok	149
Mik azok a parancsok?	149
Összefoglalás	160

11. óra • Kimenet	163
A szövegszerkesztő nyomtatni kezd	163
Összefoglalás	179
III. rész • Adatok képi megjelenítése	181
12. óra • Kapcsolatkezelő alkalmazás építése	183
A kapcsolatkezelő alkalmazás megtervezése	184
A felépítés kiválasztása	184
A megoldás és az alkalmazás héjának létrehozása	185
A modell meghatározása	188
Az adattár elvonttá tétele	195
Összefoglalás	197
13. óra • Megjelenítők és nézetek	199
Egyéni alaposztály létrehozása a megjelenítők számára	200
A lapokra tagolt felhasználói felület szerkezetének végleges kialakítása	201
Az alkalmazásszintű megjelenítő megvalósítása	202
A héj továbbfejlesztése	206
A kapcsolatok módosítására szolgáló ablak kialakítása	208
Összefoglalás	214
14. óra • Erőforrások és stílusok	217
Erőforrások összekapcsolása	219
Erőforrások használata a felhasználói felület kialakítása során	220
Stílusok meghatározása	223
Kulccsal azonosított stílusok használata	227
A stílusok hierarchiába szervezése	233
Összefoglalás	234
15. óra • Adatkapcsolás – mélyebben	237
Adatkapcsolás bonyolultabb helyzetekben	237
Adatkapcsolás programkóddal	240
A gyűjtemények változásainak nyomon követése	242
A kapcsolt adatok formázása	248
A gyűjteménynézetek	256
Összefoglalás	258
16. óra • Listák megjelenítése	261
A vezérlők hierarchiája	261
Górcső alatt az ItemsControl osztály	263
Az oldalsáv testreszabása	267
A Selector osztály	270
A Selector osztály használata	271
Összefoglalás	272

IV. rész • Látványos felületek készítése	275
17. óra • Médialejátszó építése	277
A követelmények meghatározása	278
A megoldás szerkezetének kialakítása	278
A menüképernyő megvalósítása	281
A modell felépítése	283
A képmegjelenítő elkészítése	283
A médialejátszás működése	283
A végső simítások a médialejátszó szolgáltatásain	283
Ismétlés	283
Gyakorlatok	283
A modell felépítése	286
A képmegjelenítő elkészítése	289
A médialejátszás működése	293
A végső simítások a médialejátszó szolgáltatásain	298
Összefoglalás	301
18. óra • Alakzatok rajzolása	303
Egyszerű alakzatok rajzolása	304
A médiavezérlők formázása	316
Görbék és összetett rajzok	318
Folyamalakzatok	323
Összefoglalás	324
19. óra • Színek és ecsetek	327
A színek használata	327
Színválasztás	329
Ismerkedés az ecsetekkel	330
A LinearGradientBrush használata	331
A RadialGradientBrush használata	333
A DrawingBrush működése	335
A VisualBrush használata	338
Összefoglalás	340
20. óra • Transzformációk és különleges hatások	343
A transzformációk működése	344
A leképezési és elrendezési transzformációk közötti különbség	347
Transzformációk alkalmazása a médialejátszóra	350
A BitmapEffect tulajdonság	351
Bitképes hatás hozzáadása a médialejátszóhoz	355
Összefoglalás	356
21. óra • Vezérlősablonok használata	359
A vezérlősablonok működése	360
Hogyan mondhatjuk meg a sablonnak, hogy mit tegyen?	363
Sablonok hozzáadása az alkalmazáshoz	365

A vezérlők részeinek azonosítása a sablonokban	371
Rugalmas sablon létrehozása	375
A vezérlősablonok előnyei	378
Összefoglalás	379
22. óra • Kioldók	381
Kioldók használata	381
Adatkioldók használata	386
Animáció hozzáadása eseménykioldó segítségével	389
A kioldók korlátai	392
Összetett kioldók használata	392
Összefoglalás	393
23. óra • Animációk	395
Az animációk általános alapfogalmai	396
Az animáció működése a WPF-ben	396
Animációk a Media Viewer alkalmazásban	401
A céltulajdonság feloldása	403
Hol helyezhetünk el animációt?	404
A kívánt hatás elérése	405
Animáció kulcskockákkal	407
Animáció görbével	409
Az animációk vezérlése	411
Egyéb animációs eljárások	413
Animációk alkalmazása a Media Viewerben	415
Összefoglalás	419
24. óra • Ajánlott eljárások	421
Alkalmazástervezés	422
A felhasználói felület megtervezésével és a felépítéssel kapcsolatos megfontolások	427
Technikai kérdések	429
Kódolási szabályok	431
Összefoglalás	433
V. rész • Függelékek	435
A függelék • Eszközök és erőforrások	437
B függelék • Térgrafika a ZAM 3D segítségével	441
C függelék • Az alkalmazások (letölthető) kódja	449
Tárgymutató	451