

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
Für wen ist dieses Buch gedacht?	12
Beispieldateien zu diesem Buch	12
Support	12
 1 Einführung und Grundlagen	13
Aller Anfang ist schwer	14
Architektur	15
Installation	16
Vektor-Grafik	16
Trennung von Design und Logik	17
XAML: Extensible Application Markup Language	19
Ein Blick auf Visual Studio 2010	30
Logischer und visueller Baum	32
Applikationstypen mit WPF	34
Die XAML-Syntax im Überblick	38
Ein eigenes XAMLPad	41
Zusammenfassung	47
 2 Steuerelemente	49
Einführung	50
Weitergeleitete Ereignisse (Routed Events)	51
Weitergeleitete Ereignisse im Stackpanel	59
Weitergeleitete Befehle (Routed Commands)	61
Eigene Befehle erzeugen	65
Bindung von Maus und Tastatur an weitergeleitete Befehle	67
Eigenschaften der Abhängigkeiten	68
Eingaben	71
Schaltflächen	73
Bildlaufleisten und Schieberegler	75
Steuerelemente für die Texteingabe	78
Das Label-Element	82
Das Expander-Element	84
Menüs	86
Werkzeugleisten (Toolbars)	90

Aufruf eines modalen Dialogfelds	93
Das TreeView-Element	98
Zusammenfassung	103
3 Layout	105
Das StackPanel	107
Das DockPanel	108
Standard-Benutzerschnittstellen mit dem DockPanel	113
Das Grid	114
Das GridSplitter-Element	120
Das UniformGrid	122
Das Canvas-Element	123
Das Viewbox-Element	125
Text-Layout	126
Das WrapPanel	130
Standard-Layout-Eigenschaften	130
Width- und Height-Eigenschaft	130
MinWidth-, MaxWidth-, MinHeight- und MaxHeight-Eigenschaft	131
HorizontalAlignment- und VerticalAlignment-Eigenschaft	131
Margin-Eigenschaft	132
Padding-Eigenschaft	133
Eigenes Layout	133
Ein Bildbetrachter	138
Zusammenfassung	144
4 Grafische Grundelemente	145
Grundlagen	146
Die Grafik-Auflösung	153
Die grafischen Grundelemente	155
Rechtecke und Ellipsen	157
Einfache Transformationen	158
Linien	160
Polylinien	160
Das Path-Element	164
Hit-Testing mit dem Path-Element	176
Pinsel (Brushes)	178
Die Color-Struktur	179
Der SolidColorBrush	179
Der LinearGradientBrush	180
Der RadialGradientBrush	183
Der ImageBrush	187
Das DrawingBrush-Element	188
Das VisualBrush-Element	190

Stifte (Pens)	192
Transformationen	195
Bitmap-Effekte mit WPF	204
Zusammenfassung	206
5 3D-Grafik	207
Grundlagen der 3D-Grafik	208
Elemente einer 3D-Darstellung	209
Die Kamera	209
Das Licht	211
Das Modell	213
Ein Würfel in 3D	217
Eine Kugel in 3D	223
Transformationen mit 3D-Elementen	230
Mehrere 3D-Objekte	234
Hit-Tests in der 3D-Welt	240
Material	242
3D-Grafik und Steuerelemente	250
3D-Benutzerschnittstellen	253
Zusammenfassung	255
6 Animationen	257
Grundlagen	258
Animationen mit XAML und Code	260
Standardeigenschaften bei Animationen	265
Standard-Animationstypen	272
Animationen mit Kurven	277
Animationen mit Key Frames	280
Die diskrete Key Frame-Animation	281
Die lineare Key Frame-Animation	282
Die Key Frame-Animation mit Splines	284
Animation eines Strings	287
Der Ball – noch einfacher	288
Animation der Transparenz	290
Animation von Transformationen	291
Animationen mit 3D-Grafik	295
Steuerung von Storyboard-Elementen	298
Animationen und Hit-Testing	301
Eine Uhr mit animierten Transformationen	303
... und die Performance?	309
Zusammenfassung	312

7	Ressourcen	313
	Erzeugung und Nutzung von Ressourcen	314
	Ressourcen zur Laufzeit	316
	Dynamische oder statische Ressourcen	317
	Ressourcen in einer eigenen XAML-Datei	318
	Grafiken als Ressourcen	320
	Mehrsprachige Anwendungen	322
	Zusammenfassung	330
8	Datenbindung	331
	Grundlagen	332
	Datenbindungs-Varianten	336
	Datenbindung an eine Logik-Komponente	340
	Einfache Datenbindung an Listen	351
	Datenbindung im Code	353
	Konvertierungen bei der Datenbindung	355
	Datenbindung und Debuggen	361
	Datenbindung und Transformationen	362
	Datenbindung und das VisualBrush-Element	363
	Datenvorlagen (DataTemplates)	367
	Daten prüfen bei der Datenbindung	389
	Andere Datenquellen	396
	Das MVVM-Pattern	397
	Zusammenfassung	409
9	Stile und Vorlagen für Steuerelemente	411
	Ein Beispiel ohne Stil	412
	Stil-Definition mit Namen	413
	Die Style-Eigenschaft TargetType	414
	Mehrfachbenutzung von Stilelementen	417
	Vererbung von Stilelementen	419
	Stil aus dem Code modifizieren	420
	Einen Stil zur Laufzeit laden	422
	Trigger	426
	Property Trigger	426
	Data Trigger	428
	Event Trigger	430
	Vorlagen für Steuerelemente	431
	... und noch ein Taschenrechner	434
	Zusammenfassung	440

10	Multithreading mit WPF.....	441
	Eine neue Ausnahme	442
	Das Dispatcher-Objekt.....	444
	Die Klasse DispatcherTimer.....	450
	Die Klasse BackgroundWorker	451
	WPF und die Task Parallel Library (TPL).....	454
	Zusammenfassung	463
11	Interoperabilität	465
	Grundlagen	466
	Windows Forms-Steuerelemente in WPF.....	467
	Einschränkungen mit dem WindowsFormsHost	469
	WPF-Elemente in Windows Forms	470
	Windows Forms-Dialogfelder aus WPF	471
	WPF-Elemente in Win32-/MFC-Anwendungen	472
	MFC-Steuerelemente in WPF	477
	Vergleich Windows Forms- und WPF-Elemente	478
	Zusammenfassung	480
12	Neues in WPF 4.0.....	481
	Das DataGrid-Steuerelement.....	482
	Das Calendar-Steuerelement	488
	Das DatePicker-Steuerelement.....	490
	Grafik und Layout Rounding.....	491
	Die Windows 7-Taskbar-Unterstützung	493
	Zusammenfassung	504
	Stichwortverzeichnis	505

