

Spis treści

Wstęp 7

O autorze 9

1. Wstęp do WPF 11

1.1. Czym jest WPF? 11

1.2. Dlaczego WPF? 12

1.2.1. Połączenie prostoty i możliwości 12

1.2.2. Rozwój poprzez społeczność 12

1.2.3. Dojrzałość i ilość dostępnej dokumentacji 13

1.2.4. WPF nadal jest dość popularny! 13

1.3. WPF kontra inne technologie w .NET 14

1.3.1. WPF kontra WinForms 14

1.3.2. WPF kontra MAUI 15

1.3.3. WPF kontra Avalonia 15

2. Przygotowanie środowiska 17

2.1. Instalacja .NET i WPF 17

2.2. Przygotowanie środowiska programistycznego 18

2.3. Utworzenie projektu 20

3. Podstawy WPF 25

3.1. XAML i C# 25

3.2. Kontrolki i elementy WPF 30

3.2.1. Nasza pierwsza kontrolka 30

3.2.2. O zdarzeniach 38

3.2.3. Panele 43

3.2.4. Najważniejsze kontrolki 60

3.2.5. Dodatkowe właściwości 80

3.3. Dodatkowe zdarzenia 86

3.4. Okna i strony 92

4. Zaawansowane zagadnienia WPF 107

4.1. Konwencja wypisywania właściwości elementów XAML . . . 107

4.2. Okna dialogowe	108
4.3. Style i szablony	114
4.3.1. O stylach	114
4.3.2. Jak odwoływać się do zasobów w WPF	119
4.3.3. Inne zasoby	127
4.3.4. Szablony	129
4.3.5. Triggery	137
4.4. Animacje	140
4.5. Data binding	143
4.6. Własne kontrolki	160
4.7. Asynchroniczność w WPF	169
4.8. Zaawansowane właściwości kontrolek tekstowych	173
4.9. Implementacja poruszania oknem	179
4.10. Ustawianie ikonki aplikacji	180
5. Material Design w WPF	183
5.1. Czym jest Material Design?	183
5.2. Instalacja Material Design	184
5.2.1. Pakiety Material Design	184
5.2.2. Demo kontrolek Material Design	186
5.3. Ikonki Material Design	189
5.4. Kontrolki Material Design	191
5.4.1. Podstawowe kontrolki	192
5.4.2. Kontrolki wyświetlające dane	201
5.4.3. Style kontrolek	209
5.4.4. Kolory w Material Design	210
5.4.5. Właściwości dołączone	211
5.5. Motywy Material Design	218
6. Tworzenie praktycznych aplikacji	223
6.1. Struktura aplikacji	223
6.2. Projektowanie UI/UX	225
6.2.1. Spójność wizualna interfejsu	226

6.2.2. Intuicyjność i łatwość obsługi	226
6.2.3. Dostosowanie i dostępność	227
6.2.4. Responsywność i płynność działania	227
6.2.5. Estetyka i atrakcyjność wizualna	228
6.3. Własne okna	228
6.4. Prosty przykład aplikacji	235
6.5. Polecenia	268
6.5.1. Czym są polecenia?	268
6.5.2. Dlaczego polecenia, a nie zdarzenia?	269
6.5.3. Przykład poleceń	269
6.6. Architektura MVVM	275
6.6.1. Czym jest MVVM?	275
6.6.2. Jaka korzyść płynie z MVVM?	277
6.6.3. Biblioteki MVVM	278
6.7. Prosty przykład aplikacji MVVM	279
6.8. Lokalizacja interfejsu użytkownika	288
6.9. Publikowanie aplikacji WPF	292
6.9.1. Publikowanie skompilowanej aplikacji	292
6.9.2. Publikowanie aplikacji w Microsoft Store	294
6.10. Przykład aplikacji — sklep internetowy	296
6.10.1. Dodanie większej liczby przedmiotów	314
6.10.2. Zmiana ikonki w kontrolce w zależności od kategorii	314
6.10.3. Dodatkowy element koszyka z zakupami	315
6.10.4. Dodatkowe kategorie w oknie głównym	316
6.11. Pomysły na kolejne aplikacje	316
6.11.1. System rezerwacji lotów	317
6.11.2. Gra w statki	318
6.11.3. Aplikacja do rysowania	321

Bibliografia