

Spis treści

Wstęp (9)

Dla kogo jest ta książka? (9)

Jak czytać tę książkę? (10)

Zakres książki (11)

Rozdział 1. Przed przystąpieniem do zadań (13)

1.1. Instalacja środowiska i uruchomienie aplikacji WPF (13)

1.2. Wymagany zakres znajomości języka C# (15)

1.3. Podstawy WPF (21)

1.4. Podstawy XAML (22)

1.5. Sterowanie rozmiarem i pozycją elementów (29)

Rozdział 2. Pierwsza aplikacja - Przywitanie (33)

2.1. Warstwa prezentacji, czyli jak ma wyglądać (33)

2.2. Code-behind, czyli jak ma działać (37)

2.3. Zadania (40)

2.4. Wskazówki do zadań (41)

Rozdział 3. Podstawowe kontrolki (45)

3.1. Kontrolki Label, TextBox, Button - aplikacja Kwadrat (45)

3.2. Kontrolki ComboBox i CheckBox - aplikacja Rysowanie kwadratu (48)

3.3. Zadania (50)

3.4. Wskazówki do zadań (51)

Rozdział 4. Panele (53)

4.1. Canvas (53)

4.2. StackPanel (54)

4.3. WrapPanel (56)

4.4. DockPanel (56)

4.5. Grid (57)

Rozdział 5. Wiązanie danych - aplikacja Produkt (61)

5.1. Testowanie wiązania danych (61)

5.2. Kod XAML (63)

5.3. Definicja klasy Produkt i code-behind (65)

5.4. Zadania (67)

5.5. Wskazówki do zadań (68)

Rozdział 6. Wiązanie kolekcji danych - aplikacja Lista produktów (71)

6.1. Kod XAML (71)

6.2. Definicja klasy Produkt i code-behind (72)

6.3. Sortowanie wykazu (73)

6.4. Formatowanie danych w wykazie (74)

6.5. Wyrównanie tekstu w kolumnie (75)

6.6. Filtrowanie danych (76)

6.7. Edycja danych w nowym oknie (78)

6.8. Zadania (80)

6.9. Wskazówki do zadań (81)

Rozdział 7. Kontrolka DataGrid - aplikacja Edycja produktów (85)

- 7.1. Kontrolka DataGrid z autogenerowaniem kolumn (85)
- 7.2. Definiowanie kolumn dla DataGrid (88)
- 7.3. Kolumna DataGridComboBoxColumn (89)
- 7.4. Wiązanie kontrolki DataGrid z dokumentem XML (90)
- 7.5. Zadania (93)
- 7.6. Wskazówki do zadań (94)

Rozdział 8. Menu - aplikacja Przeglądarka www (101)

- 8.1. Kod XAML (101)
- 8.2. Code-behind (104)
- 8.3. Zadania (107)
- 8.4. Wskazówki do zadań (108)

Rozdział 9. Zakładki (TabControl) - aplikacja Odtwarzacz audio (111)

- 9.1. Kod XAML (111)
- 9.2. Code-behind (113)
- 9.3. Zadania (116)
- 9.4. Wskazówki do zadań (116)

Rozdział 10. Zasoby, style i wyzwalacze (119)

- 10.1. Zasoby binarne (119)
- 10.2. Zasoby logiczne (120)
- 10.3. Style (126)
- 10.4. Wyzwalacze (131)
 - Wyzwalacze właściwości (132)
 - Wyzwalacze danych (132)
 - Warunki logiczne w wyzwalaczach (135)

Rozdział 11. Szablony danych, konwertery i szablony kontroltek (137)

- 11.1. Drzewo logiczne i drzewo prezentacji (137)
- 11.2. Szablony danych - aplikacja Lista zadań (141)
- 11.3. Konwertery wartości (145)
- 11.4. Szablony kontroltek (147)
- 11.5. Zadania (150)
- 11.6. Wskazówki do zadań (151)

Rozdział 12. Walidacja danych (153)

- 12.1. Wbudowane mechanizmy walidacji (153)
- 12.2. Definiowanie własnych reguł walidacji (158)
- 12.3. Wyrażenia regularne (160)
- 12.4. Zadania (167)
- 12.5. Wskazówki do zadań (168)

Rozdział 13. Wprowadzenie do wzorca projektowego MVVM (175)

- 13.1. Model-View-ViewModel (176)
- 13.2. Budujemy widok dla przykładowej aplikacji (177)
- 13.3. Implementacja modelu (178)
- 13.4. Implementacja modelu widoku (181)
- 13.5. Przed dalszą nauką MVVM (183)

Rozdział 14. Trochę teorii na temat WPF (187)

- 14.1. Hierarchia klas WPF (187)

14.2. Kontrolki (189)

Kontrolki z zawartością wpisywaną do właściwości Content (190)

Kontrolki z zawartością Items (194)

Kontrolki tekstowe (197)

Kontrolki zakresu (198)

Pozostałe kontrolki (199)

14.3. Kierunki dalszej nauki WPF (200)

Literatura (203)

Skorowidz (205)