

Objektno orijentirano programiranje - praktikum u .NET okolini

Vježbe 13

Predlošci kontrola 1/2

- Svaki WPF element ima podrazumijevani predložak (engl. *control template*) koji definira od kojih vizualnih elemenata se sastoji
- Da bismo elementu promijenili predložak, obično postupamo na sljedeći način:
 1. Definiramo predložak kao resurs (ControlTemplate)
 2. Na element primjenjujemo predložak

Predlošci kontrola 2/2

- Predložak se obično sastoji od:
 - Ciljnog elementa za koji je definiran (svojstvo `TargetType`)
 - Elemenata od kojih se sastoji
 - Okidača koji definiraju dinamiku
- Određenim elementima predloška želimo postaviti vrijednosti definirane na kontroli
 - Koristimo XAML proširivač `TemplateBinding`, primjerice:

```
<ContentPresenter Margin="{TemplateBinding Property=Padding}"/>
```
- Često imenujemo dijelove predloška kako bismo ih mogli referencirati svojstvom `TargetName`

Zadatak 01

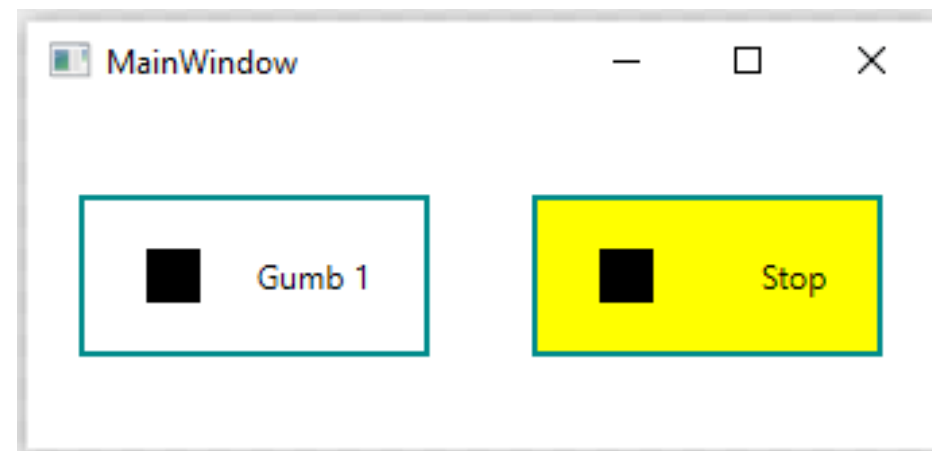
Napišite program koji definira novi predložak za gumbe kao u prilogu. Gumb se sastoji od:

- Tamno sivog ruba debljine 2
- Kvadrata 20x20 crne boje s lijeve strane i teksta gumba s desne strane
- ContentPresentera koji prikazuje sadržaj

Osigurajte da novi predložak poštuje horizontalno i vertikalno poravnanje postavljeno na gumb.

Postavite na formu dva gumba, jedan s originalnim, a drugi s novim predloškom.

Primijenite predložak na jedan gumb putem stila.



Zadatak 02

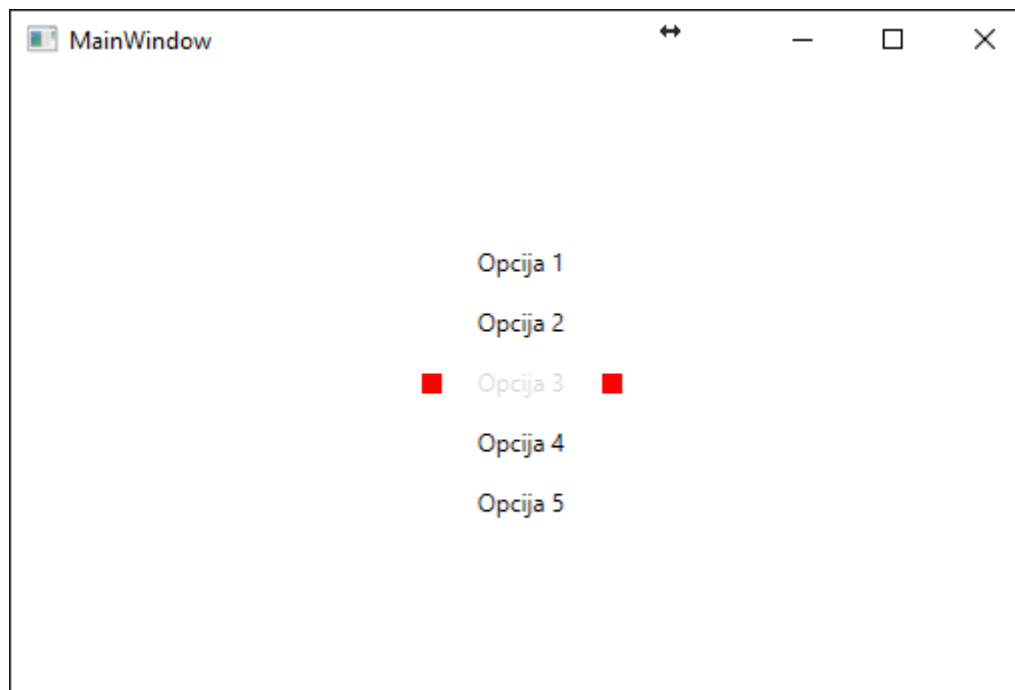
- Proširite prethodni zadatak tako da gumbu promijenite boju kvadrata u narančastu u trenutku kad korisnik pređe mišem preko gumba.

Zadatak 03

- Kada korisnik postavi miš nad gumb, promijenite boju pozadine u crnu, a boju teksta u bijelu. Kad korisnik makne miš, vratite na početni prikaz.
- Predložak definirajte u `ResourceDictionary` datoteci i uključite ga u resursima glavnog prozora.

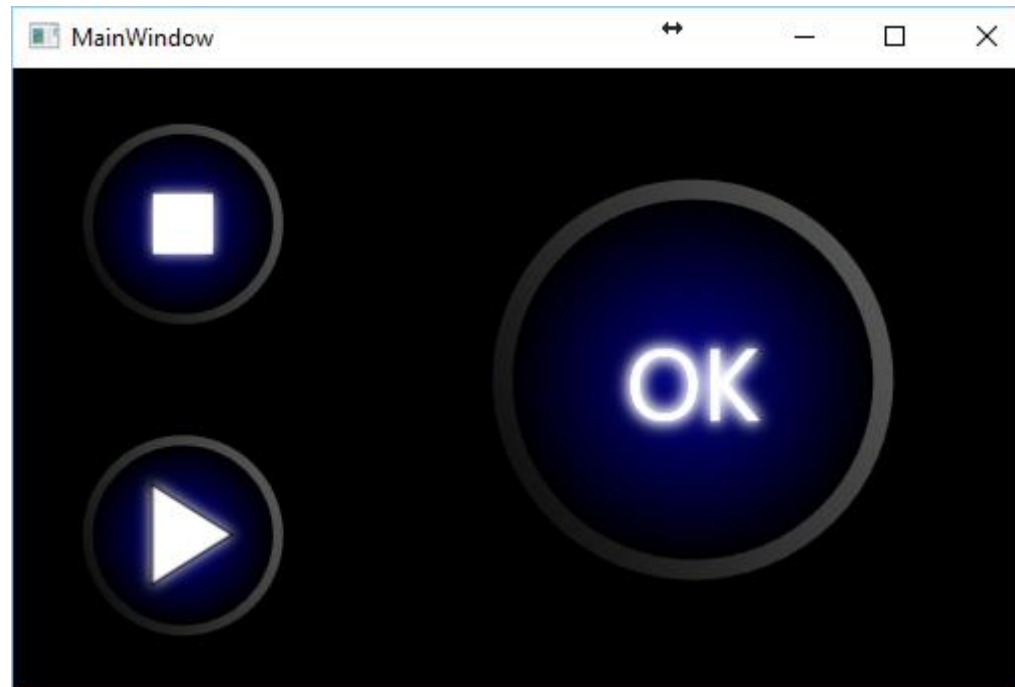
Zadatak 04

- Promijenite predložak `ListBoxItem` tako da se ponaša kao u priloženoj datoteci.



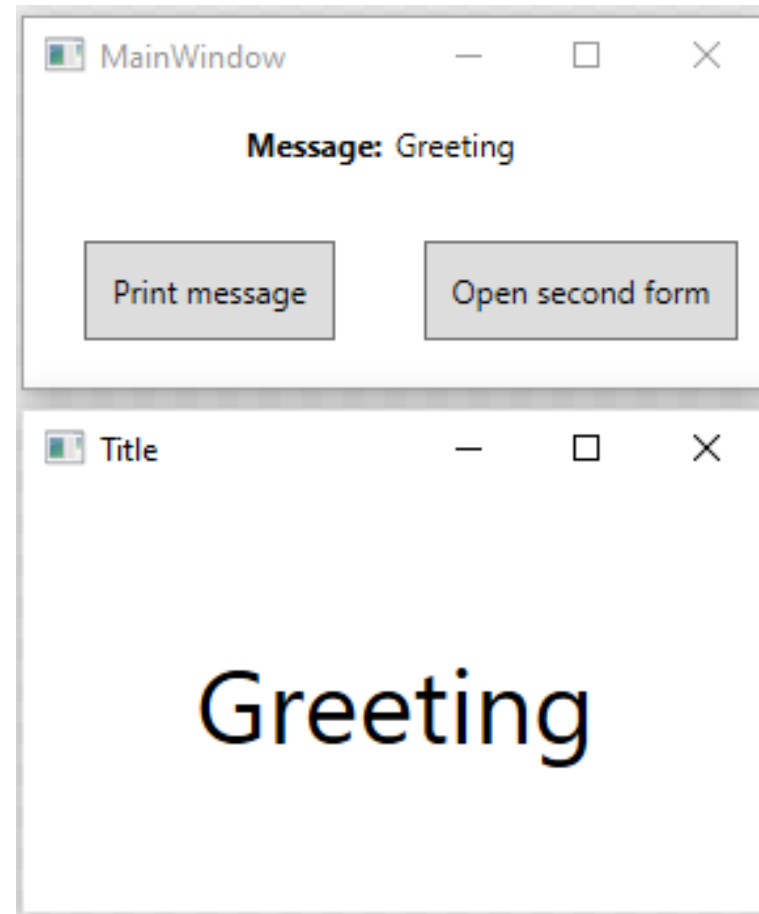
Zadatak 05

- Napravite predložak za Button kontrolu tako da se ponaša kao u priloženoj datoteci.



*Dodatni zadatak - lokalizacija

- Napišite program koji omogućuje ispis poruke i otvaranje novog prozora s pozdravom koristeći odabranu lokalizaciju.



*Dodatni zadatak – korisnička kontrola

- Napišite program koji ima dodanu jednu statičku korisničku kontrolu (ProgressBar + Label) i omogućuje dinamičko dodavanje istih korisničkih kontrola.

