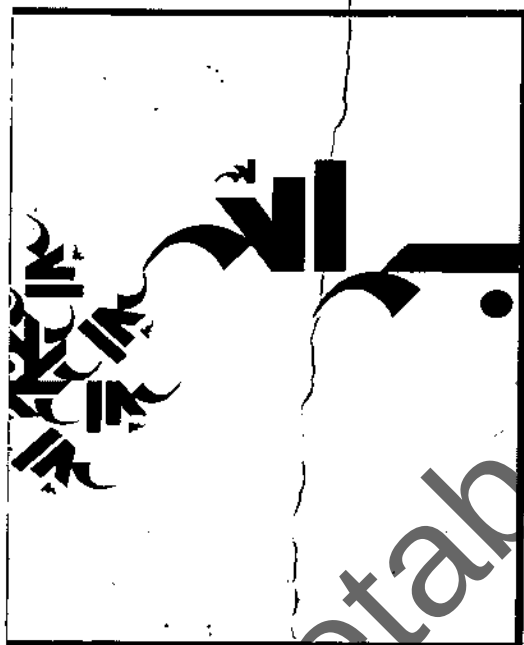




مرجع کامل

WPF

در

Visual studio 2010

ترجمه و تألیف:

مهدی محبیان

سرشناسه : محیان، مهدی
عنوان و نام پدیدآور : مرجع کامل WPF در 2010 visual studio / مولف : مهدی محیان
مشخصات نشر : تهران: سپاه دانش، ۱۳۹۰
مشخصات ظاهری : ۵۰۴ ص. : ۲۴۵۱۷ س. م.
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۱۸۱-۰۲۴-۴
وضعیت فهرست نویسی : فیا.
موضوع : بنیان نمایشی ویندوز
رده بندی کنگره : QA۷۶/۷۶/ن۴۴م۳ ۱۳۹۰
رده بندی دیویی : ۰۰۶/۷۸۸۲
شماره کتاب شناسی ملی : ۲۳۹۱۰۴۴

این اثر مشمول قانون حمایت مؤلفان و معترضان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است. هرکس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه ناشر، نشر یا بخش یا عرضه کند مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

مرکز بخش : میدان انقلاب - اول کارگر جنوبی - کوچه رشتچی - روبروی دانشگاه علمی کاربردی - پلاک ۴

تلفن و فکس: ۳ - ۶۶۵۶۹۸۸۱

همراه: ۹۱۲۱۲۶۱۴۱۹



سپه دانش

عنوان کتاب
مؤلف
ناشر
ناظر فنی چاپ و طراحی جلد
سال چاپ
نوبت چاپ
تیراژ
قیمت با DVD
۱۴۵۰۰۰ ریال

فروشگاه شماره ۱: خیابان انقلاب - نبش خیابان ۱۲ فروردین - پلاک ۱۴۴۴ - کتابفروشی الیاس تلفن: ۶۶۴-۵۰۸۴
فروشگاه شماره ۲: میدان انقلاب- بازار بزرگ کتاب- طبقه زیرین- پلاک ۳ - کتابفروشی سخنگده تلفن: ۶۶۴-۰۸۰۰۰

ISBN : 978-600-181-024-4

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۱۸۱-۰۲۴-۴

فروشگاه اینترنتی
پست الکترونیکی
www.sohadanesh.ir
info@sohadanesh.ir

کلیه حقوق این کتاب برای سپه دانش محفوظ است.

فهرست مطالب

فصل ۱: آشنایی با WPF ۱۳

۱۴	آشنایی با Windows Presentation Foundation
۱۵	برنامه‌نویسی با WPF
۱۵	نشانه‌گذاری و کد تکیه‌گاه
۱۹	برنامه‌ها
۱۹	برنامه‌های خودکفا
۲۱	ورودی و مدیریت فرمان
۲۲	طرح‌بندی
۲۳	گرافیک
۲۸	انیمیشن
۲۸	رسانه‌ها
۲۸	تصاویر
۲۹	ویدئو و صوت
۳۰	متن و حروف نگاری
۳۱	اسناد
۳۵	سفارشی کردن برنامه‌های WPF
۴۹	جمع بندی

فصل ۲: توسعه برنامه ۵۱

۵۲	توسعه برنامه (در WPF)
----	-----------------------

۵۳	مدیریت برنامه
۵۳	فایل های منبع، محتوا و داده برنامه WPF
۵۴	پنجره ها و جعبه های محاوره ای
۵۴	کاوش
۶۷	دیگر سرویس های Application

فصل ۳: پنجره ها در برنامه های WPF ۶۹

۷۰	پنجره ها در WPF
۷۰	کلاس Window
۷۲	پیاده سازی یک پنجره
۷۴	دوره حیات پنجره
۸۲	موقعیت پنجره
۸۳	اندازه پنجره
۸۵	ترتیب حق تقدم برای خاصیت های اندازه بندی
۸۵	وضعیت پنجره
۸۶	ظاهر پنجره
۹۰	انواع دیگری از پنجره ها
۹۰	جعبه های محاوره ای
۹۱	جعبه های پیغام
۹۳	جعبه های محاوره ای عمومی
۹۷	جعبه های محاوره ای سفارشی

فصل ۴: عناصر پایه ۱۱۳

۱۱۴	عناصر پایه
۱۱۴	API های عناصر پایه در کلاس های WPF
۱۱۵	کلاس های پایه دیگر
۱۱۶	Freezable چیست؟
۱۱۸	استفاده از اشیاء قابل انجماد
۱۲۳	ایجاد کلاس قابل انجماد شخصی خودتان
۱۲۴	تراز بندی، حاشیه ها و فاصله گذاری
۱۲۴	آشنایی با موقعیت دهی عناصر
۱۲۶	آشنایی با خاصیت های تراز بندی
۱۲۹	شناخت خاصیت های حاشیه

۱۳۱	آشنایی با خاصیت Padding
۱۳۱	استفاده از ترازبندی، حاشیه‌ها و فاصله‌گذاری در یک برنامه

فصل ۵: منابع ۱۳۵

۱۳۶	منابع
۱۳۶	استفاده از منابع در XAML
۱۳۸	منابع استاتیک و دینامیک
۱۴۳	اشیاء Style، اشیاء DataTemplate، و کلیدهای ضمنی
۱۴۵	چگونگی استفاده از منابع برنامه
۱۴۶	منابع و کد
۱۴۶	دسترسی به منابع از طریق کدنویسی
۱۴۷	ایجاد منابع بوسیله کد
۱۴۸	استفاده از اشیاء به عنوان کلید
۱۴۸	کلاس ResourceDictionary
۱۴۹	دیکشنری‌های منبع ادغام شده
۱۴۹	معرفی یک دیکشنری منبع ادغام شده
۱۵۰	رفتار دیکشنری ادغام شده

فصل ۶: مدیریت سبک و الگو ۱۵۳

۱۵۴	مدیریت سبک و الگو
۱۵۵	مقدمات Style
۱۶۲	الگوهای داده
۱۶۹	محرك‌ها
۱۷۲	تم‌ها و منابع اشتراکی
۱۷۳	چگونگی پیدا کردن عناصر تولید شده توسط کلاس ControlTemplate
۱۷۴	چگونگی پیدا کردن عناصر تولید شده توسط کلاس DataTemplate

فصل ۷: سیستم طرح‌بندی ۱۷۷

۱۷۸	سیستم طرح‌بندی
۱۷۹	جعبه‌های مرزی عناصر
۱۸۱	اندازه‌گیری و آرایش فرزندان
۱۸۳	عناصر Panel و رفتارهای طرح‌بندی سفارشی
۱۸۴	ملاحظات عملکردی مربوط به طرح‌بندی

فصل ۸: کنترل‌ها ۱۸۷

۱۸۸	کنترل‌های WPF
۱۸۸	ایجاد نمونه‌ای از یک کنترل
۱۹۰	تغییر دادن ظاهر یک کنترل
۱۹۴	متقبل شدن رویدادها
۱۹۴	محتویات غنی در کنترل‌ها
۱۹۵	ایجاد کنترل جدید
۱۹۵	چه زمانی یک کنترل جدید را بنویسیم
۱۹۶	مدل‌های مربوط به خلق کنترل
۱۹۸	ایجاد یک UserControl
۲۰۰	مبانی خلق کنترل
۲۰۴	ایجاد یک Control سفارشی

فصل ۹: انقیاد داده ۲۱۱

۲۱۲	انقیاد داده
۲۱۲	انقیاد داده چیست؟
۲۱۶	مفاهیم مقدماتی انقیاد داده
۲۲۰	ایجاد یک انقیاد
۲۳۰	تبدیل داده
۲۳۱	مقید کردن به مجموعه‌ها
۲۳۸	مدیریت الگوی داده
۲۴۱	تصدیق اعتبار داده
۲۴۶	مکانیزم اشکال‌زدایی
۲۴۶	چگونگی مشخص کردن منبع انقیاد
۲۴۸	چگونگی کنترل زمان به روزرسانی منبع توسط متن TextBox
۲۵۰	چگونگی بدست آوردن شیء Binding از یک خاصیت هدف مقید شده
۲۵۱	مدیریت الگوی داده
۲۵۱	پیش نیازها
۲۵۱	مقدمات مدیریت الگوی داده
۲۵۷	افزودن موارد دیگری به DataTemplate
۲۶۱	انتخاب یک DataTemplate بر مبنای خاصیت‌های شیء داده
۲۶۴	مدیریت سبک و الگوی یک ItemsControl

۲۶۶	پشتیبانی لازم از داده سلسله مرتبه‌ای
۲۶۷	منابع انقیاد
۲۶۷	منبع یک انقیاد
۲۶۸	استفاده از یک کلاس CLR به عنوان شیء منبع انقیاد
۲۶۹	اشیاء کامل به کار رفته به عنوان یک منبع انقیاد
۲۷۰	اشیاء مجموعه به کار رفته به عنوان یک منبع انقیاد
۲۷۲	شرایط لازم برای مجوز
۲۷۳	اعلان‌های انقیاد
۲۷۳	اعلان یک انقیاد در XAML
۲۷۴	ایجاد یک انقیاد در میان کد (مانند C#)
۲۷۵	ترکیب نوشتاری مسیر انقیاد
۲۷۶	رفتارهای پیش فرض
۲۷۷	کار کردن با اشیاء داده

فصل ۱۰: اسناد ۲۸۳

۲۸۴	اسناد در WPF
۲۸۴	انواع سند
۲۸۵	کنترل‌های مربوط به اسناد و طرح‌بندی متن
۲۹۰	بسته‌بندی اسناد
۲۹۳	اسناد XPS
۲۹۴	یادداشت‌ها
۲۹۴	یادداشت چسبان
۲۹۶	نکات برجسته
۲۹۷	مهار کردن داده
۲۹۷	مطابقت دادن یادداشت‌ها با اشیاء رونویسی شده
۲۹۸	اسناد سیال
۲۹۸	سند سیال چیست؟
۳۰۲	انواع سند سیال
۳۰۳	ایجاد محتویات سیال
۳۰۴	کلاس‌های مرتبط با جریان
۳۱۷	جداول
۳۱۷	مقدمات جدول
۳۲۴	ایجاد جدول از طریق کدنویسی

۳۲۸	حروفنگاری در WPF
۳۲۸	کیفیت و کارایی بهبود یافته متن
۳۲۹	چگونگی ایجاد متن دورگیری شده
۳۳۲	چگونگی ایجاد یک انیمیشن PathGeometry برای متن
۳۳۴	بسته‌بندی فونت‌ها با برنامه
۳۳۴	آشنایی با بسته‌بندی فونت‌ها
۳۳۴	افزودن فونت‌ها به صورت آیتم‌های محتوا
۳۳۵	افزودن فونت‌ها به صورت آیتم‌های منبع
۳۳۸	ایجاد یک کتابخانه منبع فونت

فصل ۱۱: گرافیک و مولتی مدیا ۳۴۱

۳۴۲	پردازش گرافیکی در WPF
۳۴۲	نقش شیء Visual
۳۴۷	چگونه اشیاء بصری برای ساخت کنترل‌ها به کار برده می‌شوند
۳۵۰	درخت بصری
۳۵۵	زفتار پردازش عناصر بصری
۳۶۰	کلاس VisualTreeHelper
۳۶۲	استفاده از اشیاء DrawingVisual
۳۶۲	شیء DrawingVisual
۳۶۲	کانتینر میزبان DrawingVisual
۳۶۳	ایجاد اشیاء DrawingVisual
۳۶۴	ایجاد تعاریف مجدد برای اعضای FrameworkElement
۳۶۵	تأمین پشتیبانی لازم برای بررسی تصادم
۳۶۶	افکت‌های نقشه‌بیتی
۳۶۶	افکت‌های نقشه‌بیتی WPF
۳۷۹	چگونگی اعمال یک افکت
۳۸۰	ایجاد افکت‌های سفارشی
۳۸۰	افکت‌های نقشه‌بیتی WPF
۳۸۱	کلاس BitmapEffect
۳۸۲	نکاتی پیرامون کلاس BitmapEffect
۳۸۳	کلاس BitmapEffectGroup
۳۸۴	نکاتی پیرامون کلاس BitmapEffectGroup
۳۸۵	قلم موهای WPF

۳۸۵		کلاس Brush
۳۸۶		نکاتی پیرامون کلاس Brush
۳۸۸		نقاشی با یک رنگ یکنواخت
۳۸۹		نقاشی با یک گردیان خطی
۳۸۹		کلاس LinearGradientBrush
۳۹۲		نقاشی با یک گردیان شعاعی
۳۹۲		کلاس RadialGradientBrush
۳۹۴		نقاشی با یک تصویر
۳۹۴		کلاس ImageBrush
۳۹۶		نقاشی کردن با یک شیء Drawing
۳۹۶		کلاس DrawingBrush
۴۰۴		نقاشی بوسیله یک شیء Visual
۴۰۴		کلاس VisualBrush
۴۰۶		نقاشی کردن با استفاده از قلم موهای از پیش تعریف شده و سیستمی
۴۰۷		ویژگی‌های عمومی قلم موها
۴۰۸		کلاس Brushes
۴۰۹		تبدیلات قلم مو
۴۱۰		پیش نیازها
۴۱۰		اختلافات مابین خاصیت‌های Transform و RelativeTransform
۴۱۱		استفاده از RelativeTransform با یک شیء TileBrush
۴۱۳		مثال: چرخاندن یک شیء ImageBrush به اندازه ۴۵ درجه
۴۱۵		ماسک‌های شفافیت
۴۱۵		ایجاد افکت‌های بصری بوسیله ماسک‌های شفافیت
۴۱۶		ایجاد یک ماسک شفافیت
۴۱۷		استفاده از یک گردیان به عنوان یک ماسک شفافیت
۴۱۸		مشخص کردن نقاط توقف گردیان برای یک ماسک شفافیت
۴۱۹		استفاده از یک تصویر به عنوان یک ماسک شفافیت
۴۲۰		ایجاد یک ماسک شفافیت از یک نقشه
۴۲۲		نقاشی کردن با رنگ‌های یکنواخت و گردیان‌ها
۴۲۳		نقاشی یک ناحیه با یک رنگ یکنواخت
۴۲۵		نقاشی یک ناحیه بوسیله یک گردیان
۴۲۵		گردیان‌های خطی
۴۳۰		گردیان‌های شعاعی

۴۳۲		مشخص کردن نقاط توقف گرادیان با شفافیت کامل یا جزئی
۴۳۴		نقاشی کردن بوسیله تصاویر، نقشه‌ها و عناصر بصری
۴۳۴		پیش نیازها
۴۳۴		نقاشی کردن یک ناحیه با یک تصویر
۴۳۵		مثال: نقاشی کردن یک شیء با یک تصویر نقشه بینی
۴۳۶		نقاشی کردن یک ناحیه بوسیله یک شیء Drawing
۴۳۸		مثال: نقاشی کردن یک شیء بوسیله یک شیء Drawing
۴۳۸		نقاشی کردن یک ناحیه بوسیله یک شیء Visual
۴۳۹		مثال: نقاشی کردن یک شیء بوسیله یک شیء Visual
۴۳۹		مثال: ایجاد یک بازتاب
۴۴۱		ویژگی‌های TileBrush
۴۴۳		اشیاء Drawing
۴۴۳		شیء Drawing چیست؟
۴۴۴		ترسیم یک شکل هندسی
۴۴۷		ترسیم یک تصویر
۴۴۸		بخش رسانه (تنها برای کد)
۴۵۱		ترسیم متن
۴۵۲		ترسیمات مرکب
۴۵۷		نمایش یک شیء Drawing به صورت یک تصویر
۴۵۹		نقاشی یک شیء بوسیله یک شیء Drawing
۴۵۹		پردازش یک شیء ترسیمی بوسیله یک عنصر بصری
۴۵۹		اشیاء DrawingContext
۴۶۰		اشکال هندسی
۴۶۰		شیء Geometry چیست؟
۴۶۱		اشیاء Geometry در مقابل عناصر Shape
۴۶۲		خاصیت‌های عمومی که یک شیء Geometry را می‌پذیرند
۴۶۲		انواع هندسی ساده
۴۶۶		هندسه‌های مسیر
۴۷۲		هندسه‌های مرکب
۴۷۲		هندسه‌های ترکیبی
۴۷۶		دیگر ویژگی‌های Geometry
۴۷۶		تصویرسازی
۴۷۶		مؤلفه تصویرسازی WPF

۴۷۷		قالب‌های تصویری WPF
۴۷۹		نمایش تصاویر در WPF
۴۸۴		داده جانبی تصویر
۴۸۵		گسترش‌پذیری رمزگشا
۴۸۶		اشکال و ترسیم‌های پایه در WPF
۴۸۶		اشیاء Shape
۴۸۹		استفاده از اشیاء Path و اشیاء Geometry
۴۹۱		نقاشی کردن اشکال
۴۹۳		اشکال قابل انقباض یا انقباض
۴۹۴		تبدیل اشکال
۴۹۵		تبدیلات
۴۹۵		شیء Transform چیست؟
۴۹۶		کلاس‌های Transform
۴۹۸		خاصیت‌های تبدیل متداول
۴۹۹		تبدیلات و سیستم‌های مختصات
۵۰۰		تبدیل یک FrameworkElement
۵۰۱		مثال: چرخاندن یک شیء FrameworkElement به اندازه ۴۵ درجه

پیش گفتار

پیش از هر کلامی سپاس خداوندی را به جا می‌آورم که توفیق ترجمه و تألیف این کتاب را به من داد. کتابی که در پیش رو دارید دربردارنده‌ی مباحث کاربردی WPF می‌باشد که می‌تواند مورد استفاده کلیه دانشجویان کامپیوتر و بالاخص برنامه‌نویسان حرفه‌ای C# قرار گیرد.

در این کتاب سعی کردم از هرگونه اضافه‌گویی پرهیزکنم تا مخاطب فرصت فراگیری مباحث کاربردی بیشتری را به دست آورد. جای جای کتاب پراست از مثال‌هایی که نمونه‌ی کامل آنها در لوح فشرده‌ای که همراه با کتاب عرضه می‌شود آمده است. در ضمن این لوح فشرده دربردارنده‌ی ساعت‌ها فیلم آموزشی در خصوص WPF است که می‌تواند مکمل خوبی برای مباحث مطرح شده در این کتاب باشد.

از حمایت‌های بی دریغ آقای ناصر قرایی مدیریت محترم انتشارات سپا دانش نهایت تشکر را دارم که اگر حمایت‌های ایشان نبود چه بسا این کتاب در اختیار شما مخاطب گرامی قرار نمی‌گرفت و نیز دست پدر و مادرم را می‌بوسم که در کلیه مراحل زندگی حامی من بوده و هستند. و این کتاب را تقدیم به همسر عزیزم می‌کنم که اگر همراهی مهربانانه او نبود این کتاب هیچ وقت به ثمر نمی‌نشست.

در خاتمه امیدوارم که این کتاب مورد پسند دانش‌پژوهان عزیز قرار گیرد و مرا بابت اشکالات و ایرادهای کتاب مورد بخشش خود قرار دهند.

مهدی محبیان

