

# NET500 : XAML Programmeren

**Code :** NET500 **Duur :** 2 dagen

**Categorie :** dotnet

## Doelgroep :

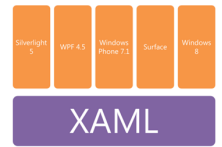
Deze cursus is bedoeld voor ervaren .NET ontwikkelaars die XAML willen gebruiken om .NET user interfaces te ontwikkelen.

## Voorkennis :

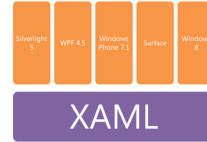
Om aan deze cursus te kunnen deelnemen is kennis en ervaring met .NET applicatie ontwikkeling vereist.

## Uitvoering :

De theorie wordt besproken aan de hand van presentatie slides en wordt afgewisseld met praktische oefeningen. Demo's worden gebruikt om de concepten te verduidelijken.



**XAML Programming**



## Inhoud :

De cursus XAML programmeren behandelt hoe user interfaces voor .NET applicaties kunnen worden gebouwd met Extensible Application Markup Language, kortweg XAML. In het bijzonder wordt aandacht besteed aan het gebruik van XAML in een Windows Presentation Foundation (WPF) omgeving. Na een inleiding over waar XAML wordt gebruikt en het waarom van XAML, wordt besproken hoe je visuele elementen in declaratieve XAML markup definieert. De XAML markup is daarbij gescheiden van de business logic in code behind files waarin partial class definities staan. De syntax van de XAML taal en de verschillende objecten en hun properties worden ook besproken. Verder wordt ook aandacht besteed aan hoe om te gaan met data binding en hoe events op user interface elementen kunnen worden gekoppeld aan code. De kennis van XAML die in deze cursus wordt verkregen kan ook elders worden toegepast.

### Module 1 : XAML Intro

- What is XAML?
- WPF Architecture
- Drawing with XAML
- Where is XAML used?
- XAML Properties
- Markup extensions
- Why XAML?
- Graphics and Imaging
- Audio and Video Support
- XAML on the Web
- XAML tools
- XAML alternatives

### Module 4 : Animation

- Animating with XAML
- StoryBoards
- Animation Example
- Triggers
- DoubleAnimation
- ColorAnimation
- PointAnimation
- Animation with Keyframes
- Types of Keyframes
- Programmatic Animation

### Module 2 : XAML Basics

- XAML versus Code
- Attributes and Events
- Nesting Elements
- XAML Namespaces
- WPF Properties
- Type Converters
- Property Mini Language
- Markup Extensions
- Nesting Controls
- Content Collections
- Naming Elements
- Adding Events with names

### Module 5 : 3D

- WPF 3D
- Viewport 3D
- Viewport 3D contents
- XAML Properties
- Camera Type
- Camera Point of View
- Light
- Model
- GeoMetryModel3D
- Materials : 3DBrushes
- Transformations
- 3D and Feasibility

### Module 3 : XAML Graphic Elements

- Basics Graphics Element
- Canvas
- Parent Positioning
- Shapes
- Brushes
- Brush Types
- Using Text
- Images
- Transformation
- Transformation Types
- Combining Transformations
- Media Integration

### Module 6 : Data Binding

- Need for Data Binding
- Data Binding
- Singular Binding
- Simple Binding
- Conversions
- Validation
- Data Template
- Master Detail
- Filtering
- Sorting