

<<WPF揭秘>>

图书基本信息

书名：<<WPF揭秘>>

13位ISBN编号：9787115176042

10位ISBN编号：7115176043

出版时间：2008-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）内森（Nathan，A.）著

页数：486

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<WPF揭秘>>

内容概要

《图灵程序设计丛书· .NET系列· WPF揭秘》是针对那些对用户界面开发感兴趣的软件开发人员编写的Windows Presentation Foundation (WPF) 是.NET Framework 3.0 的关键组件，是支持下一代视窗应用程序表现层编程的平台，也是微软新发布的Vista操作系统的三大核心开发库之一，主要负责图形显示。

<<WPF揭秘>>

书籍目录

第一部分 背景第1章 为什么创造WPF1.1 回顾过去1.2 步入WPF1.3 作为.NET Framework的组成部分1.3.1 为托管代码而设计1.3.2 强调声明式描述1.4 小结第2章 XAML揭秘2.1 XAML定义2.2 元素和特性2.3 命名空间2.4 属性元素2.5 类型转换器2.6 标记扩展2.7 对象元素的子元素2.7.1 内容属性2.7.2 集合项2.7.3 更多类型转换2.8 编译：将XAML与过程式代码混合使用2.8.1 在运行时加载和解析XAML2.8.2 编译XAML2.8.3 XAML关键字2.9 小结2.9.1 抱怨1：XML太过冗长不便于输入2.9.2 抱怨2：基于XML的系统性能差第3章 WPF的重要新概念3.1 逻辑树与可视树3.2 依赖属性3.2.1 依赖属性的实现3.2.2 变更通知3.2.3 属性值继承3.2.4 对多个提供程序的支持3.2.5 附加属性3.3 路由事件3.3.1 路由事件的实现3.3.2 路由策略和事件处理程序3.3.3 路由事件实践3.3.4 附加事件3.4 命令3.4.1 内建命令3.4.2 使用输入手势执行命令3.4.3 带有内建命令绑定的控件3.5 漫游类层次3.6 小结第二部分 构建WPF应用程序第4章 WPF控件第5章 尺寸缩放、定位与变换元素第6章 使用面板做布局第7章 构建并部署应用程序第三部分 为专业开发人员设计的功能第8章 资源第9章 数据绑定第10章 样式、模板、皮肤和主题第四部分 通过富媒体使程序领先于时代第11章 2D图形第12章 3D图形第13章 动画第14章 音频、视频、语音和文档第五部分 高级主题第15章 与Win32、Windows Form以及ActiveX之间的互用性第16章 用户控件和自定义控件第17章 使用自定义面板做布局第六部分 附录附录 有用的工具

章节摘录

第1章 为什么创造WPF 本章内容 回顾过去 进入WPF殿堂 作为 .NET Framework 的组成部分 通常,电影和电视中的人物都是对现实生活中的人的夸张描述。他们比日常人物更有吸引力,他们反映敏捷,对所要做的事情总是把握准确,并且他们使用的软件也和其人一样出色。

第一次给我留下深刻印象的是在1994年。

当时我正在看一部叫作《叛逆性骚扰》(Disclosure, 1994年出品)的电影,这部电影捧红了迈克尔·道格拉斯(Michael Douglas)和戴米·摩尔(Demi Moore)出演,还捧红了一个电子邮件程序,不过它看上去31]MicrosoftOutlook完全不同。

在整部影片中,这个程序的各种不同的可视化特性让我们如赴盛宴:一个旋转的三维字母“e”;消息打开时会展开,删除时又会被撕碎;可以支持“上墨(inking)”;打印消息时,会有平滑的动画(这个电子邮件程序还不是这部电影中最不切实际的软件,它还有一个“虚拟现实的数据库”,我们暂且不表)。

先别管可用性!长久以来,好莱坞的电影让我们明白,真实世界中的软件并没有达到应有的水平。你也能想到几个在电视或电影中见过的有意思的软件。

但是现在,真实世界中的软件开始赶上好莱坞的标准!从传统的操作系统(例女[1Mac OS或最近的Windows Vista)中、为TiV0或box 设备设计的软件中,还有网页上的Flash动画中,你可能已经看到这样的趋势了。

用户正对软件的使用体验充满越来越高的期待,一些公司正将大量时间和金钱投入到用户界面上,力求与竞争对手有所不同。

微软现在有一个新的解决方案,可以帮助人们创造21世纪的软件,它将满足这些高要求,却可以在更短的时间里、花更少的钱来做到。

这个解决方案就是Windows Presentation Foundation(WPF)。

1.1 回顾过去 目前大多数基于Windows的用户界面都使用两种主要技术——GDI和USER子系统,它们是在1985年随Windows 1.0引进的。

不过这几乎已经是技术世界的史前文物了。

在二十世纪九十年代早期,OpenGL(由SGI公司创建)成为了一种在Windows或非Windows系统上进行高级2D和3D.的图形开发的流行图形库。

从事计算机辅助设计、科学的可视化和游戏开发工作的人们大量使用。

编辑推荐

《图灵程序设计丛书· .NET系列· WPF揭秘》易于理解，适合那些.NET的新手，并有助于理解像Microsoft Expression Blend这样产品的精髓。

《图灵程序设计丛书· .NET系列· WPF揭秘》适合各层次Web开发人员阅读。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>