

Veebirakenduste **DISAIN** Microsoft Silverlight tehnoloogia baasil (praktilised tööd)

Expression Blend 4

Harjutus „Nupu malli loomine“

Vt. videojuhendit <http://toru.ee/view/665bf3bd5075/>

- Loo uus projekt Silverlight Application + Website
Määra koht, kuhu projekti failid salvestatakse. Keele valikus peab olema Visual C#. Vali OK.
- Vali disaini töötsoon (*Window – Workspaces – Design*)
Avatud on fail *MainPage.xaml*
- Nupp on eelnevalt valmis tehtud Expression design programmiga ja salvestatud xaml formaati. Avame nupu faili tekstiredaktoriga Notepad ja kopeerime vajaliku koodi Expression Blend programmi koodivaatesse.
- Kopeerime sellest failist kõik peale esimese Canvas märgendi ja selle lõpu märgendi, mis asub failis kõige lõpus (</Canvas>). Kleepime kopeeritu MainPage.xaml failis <Grid> märgendi sisse.

```
<UserControl
  xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
  xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
  x:Class="MinuSyndmus.MainPage"
  Width="640" Height="480">

  <Grid x:Name="LayoutRoot" Background="White">
    <!-- KLEEBIME SIIA! -->
  </Grid>
</UserControl>
```

Grid märgendis teeme muudatuse nii, et märgendi algusest eemaldame / märgi

<Grid x:Name="LayoutRoot" Background="White"/> ja märgendi lõppu lisame </Grid>

Saame järgmise koodi

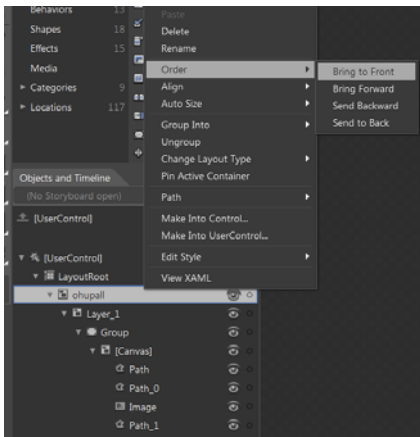
```
MainPage.xaml* x
1 <UserControl
2   xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
3   xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
4   x:Class="SilverlightApplication1.MainPage"
5   Width="640" Height="480">
6
7   <Grid x:Name="LayoutRoot" Background="White">
8
9     <Canvas x:Name="Layer_1" Width="182.791" Height="316.524" Canvas.Left="0" Canvas.Top="0">
10      <Viewbox x:Name="Group" Width="188.623" Height="319.33" Canvas.Left="-3.77445" Canvas.Top="-2.62053">
11        <Canvas Width="188.623" Height="319.33">
12          <Path x:Name="Path" Width="108.28" Height="169.486" Canvas.Left="3.6758" Canvas.Top="2.48834" Stretch="Fi
13          <Path x:Name="Path_0" Width="100.487" Height="200.352" Canvas.Left="12.1926" Canvas.Top="4.04207" Stretch
14          <Image x:Name="Image" Source="ohupall_files/image0.png" Width="137" Height="152" Canvas.Left="52.3655" Ca
15          <Path x:Name="Path_1" Width="36.5004" Height="57.7856" Canvas.Left="60.8666" Canvas.Top="34.9566" Stretch
16        </Canvas>
17      </Viewbox>
18    </Canvas>
19
20  </Grid>
21 </UserControl>
```

Vaatame kujunduse vaadet

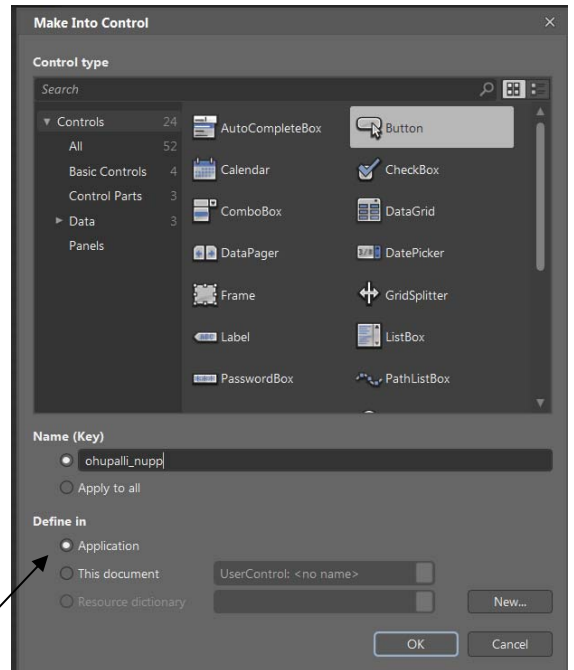
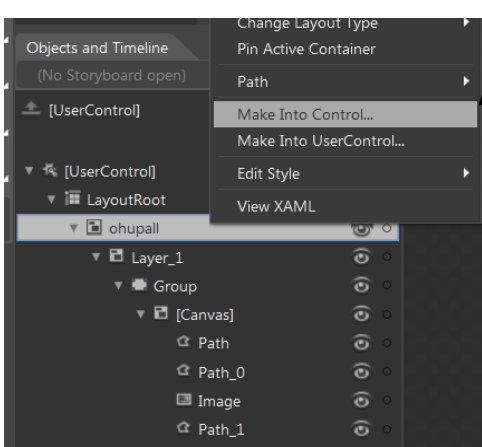


Sel viisil saab tuua Expression Blendi ka kõik ülejäänud kujundused.

Juhul kui nappu pole töölaual näha, teeme nupu nime peal hiire paremkliki ning valime *Order - Bring to Front*.



Õhupallist nupu tegemiseks valime käsu *Make Into Control*



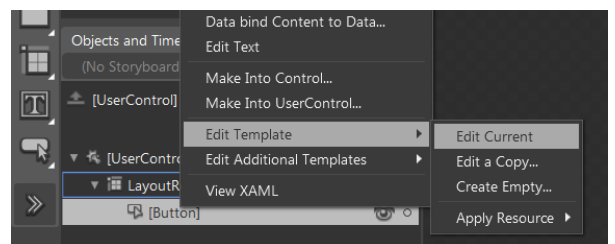
Avanevast aknast valime *Button*. Paneme nupule nime ja defineerime nupu kogu rakenduse jaoks: *Define in Application*

Vajutame OK. Avatakse fail *App.xaml*

Lähme tagasi *MainPage.xaml* faili

Teeme Button peal parema hiirekliki, valime *Edit Template - Edit Current*.

Avatakse uuesti *App.xaml* fail



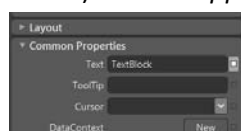
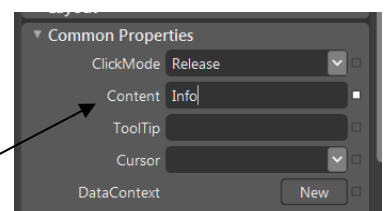
Vaikimisi seatakse nupu sisu *Content Presenter* tüüpi objekti sisse. See on mugav, kui tahaksime nupu sisse panna pilti või videot ent kuna me tahame panna vaid teksti. *Content Presenteris* pole teksti kujundamise vahendeid. Kustutame *Content Presenter* objekti. Lisame topeltklikiga lihtsa tekstikasti (*TextBlock*). Kujundame teksti: suurus, joondus. Nime praegu ei muuda.



Salvestame.

Läheme tagasi *MainPage.xaml* faili.

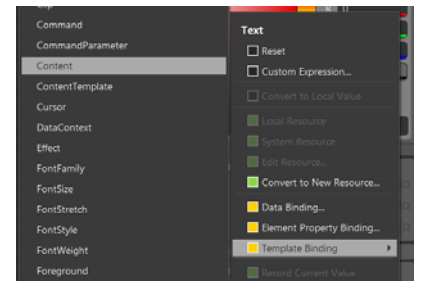
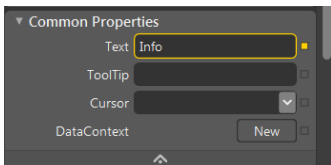
Meil pole *TextBlock* nimelist nappu vaja. Properties aknas otsime üles *Content* ja kirjutame sinna nappu nimeks *Info*. Kuid nappu nimi ei muutu (kuna vaikimisi näidatakse *ContentPresenteri* tüüpi sisu, mille me ära kustutasime). Avame *App.xaml* faili, märgime vasakul aknas ära *TextBlocki*. Otsime paremal aknas üles *Text* ja vajutame



valget ruudukest.

Valime Template Binding- Content

See tähendab, et nupu sisu tuleb teksti atribuudist content. Seda näitab ka kollane raam

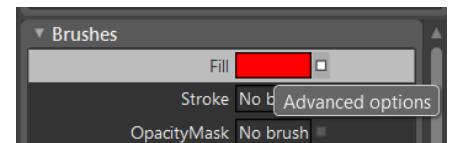


Kui läheme tagasi *MainPage.xaml* faili, näeme, et nupu nimi on muutunud.

Mallid on head selle tõttu, et me saame teha neid nuppe rohkem. Kopeerime veel nupu ja muudame sisu.

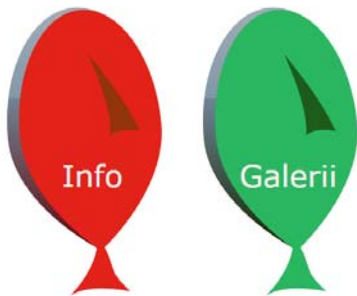


Samamoodi saame valida ükskõik mis komponendi õhupallist, näiteks värvi. Selekteerime *App.xaml* aknas õhupalli täitevärvi. Properties aknas klikime *Fill* kasti taga oleval valgel ruudul. Valime *Template Binding* ja *Background*. Selekteerime õhupalli varju värvi ja valime näiteks *Template Binding-BorderBrush*. *Foreground* on vaikimisi teksti värv.



Need tükid, mis peavad jääma sama värvi tuleks märkida sama omadusega.

MainPage.xaml lehel kasutatakse õhupalli malliga nuppude värvimiseks Silverlight nuppude vaikimisi värve, neid saame aga selle nupu atribuutide paneelis hõlpsasti muuta.



Salvesta ja kompileeri (F5).

NB! Vaata, et failide nime taga pole * (siis on fail veel salvestamata).

