

<<WPF核心技术>>

图书基本信息

书名：<<WPF核心技术>>

13位ISBN编号：9787115206626

10位ISBN编号：7115206627

出版时间：2009-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：安迪生

页数：330

译者：朱永光

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>

## 前言

在我进入微软之前，还没有见过太多像Chris Anderson这样牛的人。

我现在已经在微软工作了（实际上，我就和Chris隔着两道门），不过在此之前的很长一段时间里，我都在一家Windows开发人员培训公司当讲师。

我和我的同事由一个善于思考的博士研究生所领导，他把在学术研究中的严谨态度也用于工作之上，对每个问题都要研究得细致入微。

因此，我们也被逼着学会了如何认真仔细地思考并清晰准确地交流。

如果我们做的事情不能满足他的标准，他就会把我们赶到一边，在我们的面前重做我们的工作。

（我们把这样的经验教训称为“捣腾（Swooping）”，而且我们都很努力地工作以避免这种情况的发生。

）同样地，我们也学会了不理睬由我们的供应商所选择的那些教程和参考资料。

因为很明显，不管他们能否考虑得面面俱到，他们也可能和我们无法完全地沟通。

可以这么说，我们将近10年的整个工作就是“捣腾”微软本身，即重新以短期课程、会议演讲、杂志文章和书籍等形式把微软的文档资料重新整理。

我们称之为“微软编外人员就业行动（Microsoft Continuing Employment Act）”，这让我们的日子过得还挺滋润：微软吃肉，我们喝汤。

实际上，我们只需到处飞来飞去，说些诸如“记住调用Release”、“避免往返过程”和“忽略聚合”的话就可以出色完成工作，因为我们有微软自己无法说清楚但对于开发人员很有意义的一系列明确的指导材料。

但这也不是说在微软内部不存在能够清晰思考的人（Tony Williams和Crispin Goswell就是两个我非常喜爱的人），不过那时候在初学者和能够阅读这样的高级著作的读者之间，还是存在着不可逾越的巨大鸿沟。

有了本书，开发WPF应用程序就可以得心应手了。

Chris Anderson是下一代GUI框架—Windows Presentation Foundation——的一名构架师，而这个GUI框架正是本书的主题。

读者可能会认为，构架师的本职工作就是保证对问题的研究深入透彻，并正确地提出解决方法，以便其他人能够按部就班，做一些表面的事『青就能让工作得以完成。

而实际情况是，在本书中，Chris从始至终都在指导开发人员的日常工作。

Chris对WPF内部的深刻理解可以为那些处于入门阶段的人们照亮学习之路，引导其深入了解他所创造（当然，我们也不能忘记这个创造还包括了超过300多个其他人的辛勤劳动）的这些基础功能。

本人也为其他出版社写了一本相同主题的书。

我不能说本书是WPF学习中唯一需要的书籍（不然其他出版社会让我很“难堪”的），但是我可以肯定地说，这是一本需要时常翻阅的书。

我也会拥有一本的。

## <<WPF核心技术>>

### 内容概要

本书围绕WPF中的一些重要概念进行详细的讲解，涉及WPF的各个方面，包括：WPF的设计原则、应用程序的结构、内置控件、界面的布局、可视化效果、资源与数据、动作的操作、样式的处理和基础服务。

本书还通过丰富的示例代码介绍了一些非常有用的WPF开发技巧。

本书适合各类使用WPF开发应用程序界面的技术人员阅读，不管是构架师、开发人员还是设计人员，都可以从中获益。

## 作者简介

Chris Anderson是微软公司Connected Systems部门的架构师，专门为下一代应用程序和服务设计并构架 .NET 技术。

在微软公司的10年中，他的工作涉及从Visual Basic 6.0和Visual J++6.0到 .NET Framework 1.0和1.1等技术。

2002年，作为WPF的架构师，他加入了Windows Client团队。

他在PDC、TechEd、WinDev和DevCon等很多会议上做过演讲。

## 书籍目录

第1章 引言	1.1 WPF——全新的GUI	1.2 初看XAML编程模型	1.3 WPF概览	1.4		
创建应用程序的工具	1.5 小结	第2章 应用程序	2.1 应用程序原则	2.2 应用程序		
2.3 资源和配置	2.4 窗口	2.5 用户控件	2.6 导航和页面	2.7 在浏览器中托管应用程序		
2.8 小结	第3章 控件	3.1 控件原则	3.2 控件库	3.3 构建部件	3.4 小结	
第4章 布局	4.1 布局原则	4.2 布局库	4.3 Grid	4.4 编写自定义布局	4.5	
小结	第5章 可视化效果	5.1 2D图形	5.2 3D图形	5.3 文档和文本	5.4 动画	
5.5 媒体	5.6 小结	第6章 数据	6.1 数据原则	6.2 资源	6.3 绑定基础	6.4
绑定到CLR对象	6.5 绑定到XML	6.6 数据模板	6.7 高级绑定	6.8 数据驱动显示	6.9 小结	
第7章 动作	第8章 样式	附录A 基础服务				

## 章节摘录

第2章 应用程序 在于应用程序是什么，每个人都有自己的定义：我喜欢的一个定义是“软件的一个部分，首要的功能是和人进行交流。”

Windows Presentation Foundation是一个把信息呈现给人的基础平台，所以无需惊讶——我相信从应用程序级别开始是研究这个庞大的平台的正确起点。

WPF很谨慎地搭建了应用程序模型，为构建应用程序提供了一组灵活的服务，而没有引入太过严格的规则来束缚新解决方案的构建。

这个模型也提供了一组集成服务，让开发人员能循序渐进地使用它们。

WPF应用程序由如下几个部分组成：用户界面、资源、连接的服务及数据和配置信息。

通过对应用程序结构的分析，对于理解用户界面的顶级部件（窗口、页面和用户控件）以及应用程序级的服务（导航、资源、配置和宿主）是很有用的。

本章中将讨论这些主题。

2.1 应用程序原则 在构建WPF时，就打算创建一个轻量级的应用程序模型。

核心平台应该尽可能灵活，不过也附加了一些基本的原则。

应能构建一个这样的系统：从轻量级的Web应用程序可以提升为全功能的桌面应用程序。

而且，不仅希望有如此的伸缩能力，也希望它能从Web及桌面风格的开发中获得最佳的特性，并让这些特性在无论创建什么类型的应用程序时都可用。

2.1.1 可伸缩的应用程序 WPF的核心原则之一是提供可伸缩性，让开发人员可以创建任何类型的应用程序——从运行在浏览器中的轻量级应用程序，到易于部署到桌面的应用程序，再到能以所有方式安装到客户机上的全功能客户端应用程序。

所以，即使需要创建Application对象并最终需要调用Run来运行，一个简单的WPF应用程序都能在一个简单的标记文件中编写出来。

媒体关注与评论

“ Microsoft . NET开发系列丛书对于使用 . NET框架和WebJ良务的开发人员来说，是非常宝贵的资源，它涵盖了从参考资料到实践指导的所有基础知识。

这个系列的书籍对于打算编写健壮的托管代码的开发人员而言，是非常重要的阅读材料。

” ——John Montgomery 微软公司Developer Platform and Evangelism部门总监 “ Microsoft . NET开发系列丛书得到了微软公司 . NET框架及其语言的权威专家的大力帮助。

为完成这个系列丛书而组建的专家库包括了业界最具洞察力的作者、微软公司的软件架构师以及开发者。

” ——DonBox 微软公司架构师

## <<WPF核心技术>>

### 编辑推荐

本书是WPF的权威参考书，主要介绍了Windows开发人员创建新一代图形化应用程序所需的内容，书中包含大师有价值的程序代码。



#### 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>