

# Inhaltsverzeichnis

<b>Tipps und Tricks</b>	1
<b><i>ContextSwitchDeadlock erkennen und umgehen</i></b>	1
Fehlermeldung Visual Studio 2019	1
Erklärung	2
Lösung	2
<b><i>In Visual Studio 2019 zusätzliche Debug Informationen ausschalten</i></b>	2
Zusätzliche Debug Informationen	2
<b><i>Window und Screen Mouse Koordinaten ermitteln</i></b>	2
<b><i>WPF, DependencyProperty.Register() or .RegisterAttached</i></b>	3
<b><i>How to Test Your Internal Classes in C# (NUnit)</i></b>	4
<b>Working with Checkboxes in the WPF TreeView / Arbeiten mit Kontrollkästchen in der WPF TreeView</b>	8



# Tipps und Tricks

Hier finden Sie verschiedene Tipps und Tricks rund um C#, .NET und Visual Studio (Verschieden Versionen).

## ContextSwitchDeadlock erkennen und umgehen

### Fehlermeldung Visual Studio 2019

Message
ContextSwitchDeadlock wurde erkannt. Message: Die CLR konnte 60 Sekunden lang keinen Übergang vom COM-Kontext 0x2c32f90 zum COM-Kontext 0x2c331e0 durchführen. Der Thread, der Besitzer des Zielkontexts/-apartments ist, wartet entweder, ohne Meldungen zu verschieben, oder verarbeitet eine äußerst lang dauernde Operation, ohne Windows-Meldungen zu verschieben. Eine solche Situation beeinträchtigt in der Regel die Leistung und kann sogar dazu führen, dass die Anwendung nicht mehr reagiert oder die Speicherauslastung immer weiter zunimmt. Zur Vermeidung dieses Problems sollten alle STA-Threads (Singlethread-Apartment) primitive Typen verwenden, die beim Warten Meldungen verschieben (z.B. CoWaitForMultipleHandles), und bei lange dauernden Operationen generell Meldungen verschieben.

Diese tritt beim abfragen von Fenstertitel der Anwendungen auf, der Code dazu:

```
1. public string Text
2.     {
3.         get
4.         {
5.             try
6.             {
7.                 StringBuilder title = new StringBuilder(260, 260);
8.                 UnManagedMethods.GetWindowText(this.hWnd, title, title.Capacity);
9.                 return title.ToString();
10.            }
11.            catch{return "";}
12.        }
13.    }
14.
15. private class UnManagedMethods
16.     {
17.         [DllImport("user32", CharSet = CharSet.Auto)]
18.         public extern static int GetWindowText(IntPtr hWnd, StringBuilder
19.             lpString, int cch);
20.     }
```

Der code wird in Visual Studio 2019 im Debug Modus ausgeführt. Wie kann man dieses „hängen bleiben“ erkennen und abbrechen, gibt es da überhaupt eine Möglichkeit?

## Erklärung

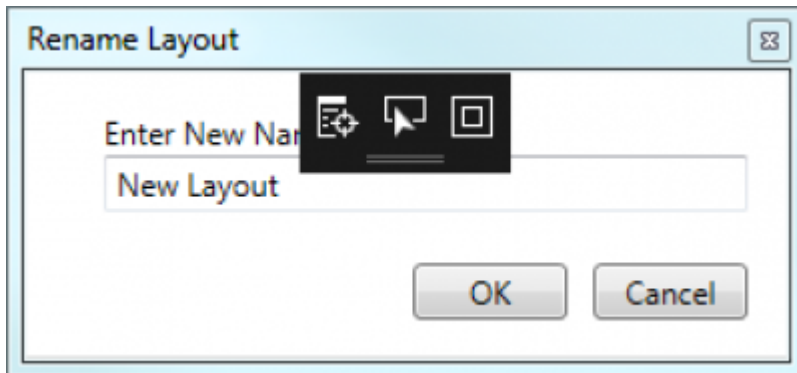
Wenn man im Debug Modus anhält, dann werden auch keine Windows-Nachrichten mehr verarbeitet. Das heißt, die COM-Komponente verarbeitet eine Windows-Nachricht, die verursacht, dass in deinen Code gesprungen wird. Sollte dann binnen 60 Sekunden keine Rückantwort kommen, dann erhältst Du diese Fehlermeldung, weil die COM Komponente keine weiteren Nachrichten verarbeiten kann derweil.

## Lösung

Einfach die Exception in den Visual Studio Einstellungen abschalten.

## In Visual Studio 2019 zusätzliche Debug Informationen ausschalten

### Zusätzliche Debug Informationen



Die Standardeinstellungen in Visual Studio 2019 zeigt oben auf jedem WPF Fenster zusätzliche Tool zum debugen des Programm an. Nachteil ist, dass damit auch darunterliegende Komponenten verdeckt werden. Mit folgenden Schritten lässt sich das auch ausschalten:

English Version : Tools → Options → Debugging → General → Enable UI Debugging Tools for XAML

Deutsche Version : Extras → Optionen → Debugging → Allgemein → UI-Debugtool für XAML aktivieren

Setzen oder entfernen Sie einfach das Häkchen.

## Window und Screen Mouse Koordinaten ermitteln

Wie wir alle wissen gibt es Methoden die uns die Mausposition relativ zu anderen controls zurückgibt. Doch manchmal möchte wir auch die Mausposition ausserhalb des Fensters wissen. Diese Kurzanleitung soll einen kleinen Tipp sein.

1. **#Mit folgenden zwei Methoden lässt sich die Mausposition relativ zu einem control ermitteln:**

2. `Mouse.GetPosition(IInputElement relativeTo)`
3. `MouseEventArgs.GetPosition(IInputElement relativeTo)`.

## Demo Code

Bei diesem Beispiel wird die Mausposition auf der obersten Titelleiste (WindowTitle) angezeigt. Die Koordination sind innerhalb des Fensters auf die Zeichnungsfläche bezogen und ausserhalb des Fensters werden die Screen Koordinaten angezeigt.

```
1. namespace CoreLoader.Views
2.
3.
4. {
5.     /// <summary>
6.     /// Interaction logic for Main.xaml
7.     /// </summary>
8.     public partial class Main : Window
9.     {
10.         public Main(object datacontext)
11.         {
12.             InitializeComponent();
13.             DataContext = datacontext;
14.
15.             CompositionTarget.Rendering += OnRendering;
16.         }
17.
18.         private void OnRendering(object sender, EventArgs e)
19.         {
20.             var x = Mouse.GetPosition(this).X;
21.             var y = Mouse.GetPosition(this).Y;
22.             this.Title = Math.Round(y, 0).ToString() + " | " +
Math.Round(x, 0).ToString();
23.         }
24.     }
25. }
```

Der Event **OnRendering()** wird vor dem Zeichnen des WPF Fenster ausgeführt. [Dieses Beispiel ist eine verkürzte Abschrift und wurde zur Sicherung kopiert.](#)

## WPF, DependencyProperty.Register() or .RegisterAttached

English	Deutsch
<p>I assume you meant  DependencyProperty.Register and  DependencyProperty.RegisterAttached.  DependencyProperty.Register is used to register  normal DependencyProperty. You can see those  as just regular properties, with the added twist  that they can take part in WPF's DataBinding,  animations etc. In fact, they are exposed as  normal property (with the get and set accessors)  on top of the untyped  DependencyObject.SetValue / GetValue. You  declare those as part of your type. Attached  properties on the other hand are different. They  are meant as an extensibility system. If you have  ever used Extenders in Windows Forms, they are  kind of similar. You declare them as part of a  type, to be used on another type. They are used  a lot for layout-related information. For example,  Canvas needs Left/Top coordinates, Grid needs a  Row and a Column, DockPanel needs a Dock  information etc. It would be a mess if all of this  had to be declared on every Control that can be  layouted. So they are declared on the  corresponding panel, but used on any Control.  You can use the same thing to attach any  information to a DependencyObject if you need  to. It can come in handy to just declare a piece of  information that you can set in xaml just to be  used later in a style for an existing class for  example. So those two kind of  DependencyProperty serve a very different  purpose. Regular properties (registered through  Register() ) are used just like normal properties  as part of the interface of your type. Attached  properties (registered through  RegisterAttached() ) are used as an extensibility  point on existing classes. Hope that clarifies it a  bit.</p>	<p>Ich nehme an, Sie meinen  DependencyProperty.Register und  DependencyProperty.RegisterAttached.  DependencyProperty.Register wird verwendet, um  normale DependencyProperty zu registrieren. Sie  können diese als ganz normale Eigenschaften  betrachten, mit dem zusätzlichen Vorteil, dass sie  an WPFs DataBinding, Animationen usw.  teilnehmen können. In der Tat sind sie als normale  Eigenschaft (mit den Get- und Set-Accessoren) auf  dem untypisierten DependencyObject.SetValue /  GetValue ausgesetzt. Sie deklarieren diese als Teil  Ihres Typs. Angehängte Eigenschaften hingegen  sind anders. Sie sind als ein System zur  Erweiterung gedacht. Wenn Sie schon einmal  Extender in Windows Forms verwendet haben, sind  sie sehr ähnlich. Sie werden als Teil eines Typs  deklariert, um in einem anderen Typ verwendet zu  werden. Sie werden häufig für layoutbezogene  Informationen verwendet. Zum Beispiel braucht  Canvas Links/Oben-Koordinaten, Grid braucht eine  Row und eine Column, DockPanel braucht eine  Dock-Information usw. Es wäre unübersichtlich,  wenn all dies für jedes Steuerelement, das für das  Layout verwendet werden kann, deklariert werden  müsste. Also werden sie auf dem entsprechenden  Panel deklariert, aber auf jedem Control  verwendet. Sie können dasselbe tun, um beliebige  Informationen an ein DependencyObject  anzuhängen, wenn Sie es brauchen. Es kann sehr  nützlich sein, eine Information zu deklarieren, die  man in xaml einstellen kann, um sie später in  einem Stil für eine bestehende Klasse zu  verwenden, zum Beispiel. Diese beiden Arten von  DependencyProperty dienen also einem sehr  unterschiedlichen Zweck. Reguläre Eigenschaften  (registriert durch Register() ) werden wie normale  Eigenschaften als Teil der Schnittstelle Ihres Typs  verwendet. Angehängte Eigenschaften (registriert  durch RegisterAttached() ) werden als  Erweiterungspunkt für bestehende Klassen  verwendet. Ich hoffe, das macht es ein wenig  klarer.</p>

--Denis Troller

## How to Test Your Internal Classes in C# (NUnit)

How to test internal classes? (microsoft,) 2019-12-10 by Johnny Graber

One of the most important concepts of object-oriented design is encapsulation. You try to hide all the internal things of a class from the other developers and only offer them a subset of functionality to use. You can achieve this by setting an appropriate access modifier for your methods and classes:

- **public:** The type or member can be accessed by any other code in the same assembly or another assembly that references it.
- **private:** The type or member can be accessed only by code in the same class or struct.
- **protected:** The type or member can be accessed only by code in the same class, or in a class that is derived from that class.
- **internal:** The type or member can be accessed by any code in the same assembly, but not from another assembly.
- **protected internal:** The type or member can be accessed by any code in the assembly in which it is declared, or from within a derived class in another assembly. (as in protected OR internal)
- **private protected:** The type or member can be accessed only within its declaring assembly, by code in the same class or in a type that is derived from that class. (as in private OR protected)

Public and private are the two most used access modifiers. You find them in all the examples, they are straight forward to use and do exactly what you expect. They are a great help to manage access to the methods in your classes and the classes themselves.

If we look at bigger parts of our application, we use code from different assemblies or NuGet packages. Those distribution formats have their own boundaries that you can use to enforce encapsulation. Public and private access modifiers are again a great help. However, over the years I appreciated the internal access modifier more and more.

### Benefits of the internal access modifier

There is always that code that you need but has no place to go. It is not a class on its own and it does not fit to any other. At some point you stop searching for the right place and put it into a class called MyHelper. That code can't be private, then many of your classes need them. And you do not want to make it public, then this code should not be called from outside your assembly.





The internal access modifier is exactly made for such use cases. By declaring the class or just a few methods as internal, you can access them from everywhere in your assembly but not from outside. All you need to do is to write internal instead of public or private:

```
1. public class MyHelper
2. {
3.     internal string InternalMethod()
4.     {
5.         return "should only be visible to the class itself & tests";
6.     }
7.
8.     public string PublicMethod()
9.     {
10.        return "Everyone can call this method";
11.    }
12. }
```

```
13.     private string PrivateMethod()  
14.     {  
15.         return "you should not be able to call this directly";  
16.     }  
17. }
```

The users of your assembly or NuGet package do not know that this helper method exist. That allows you to freely move that code around to a better location or refactor it until you find a more fitting abstraction. All that without the need to change code outside your assembly – then no one else can call it directly.

```
var helper = new MyHelper();  
helper.
```

	<b>PublicMethod</b>	string
	Equals	bool
	GetHashCode	int
	GetType	Type

## How to test internal methods and classes?

That helper code you marked with internal is most often important. Therefore, you should write extensive tests for those classes and methods. But how can you do that when you can't access that code from outside your assembly?

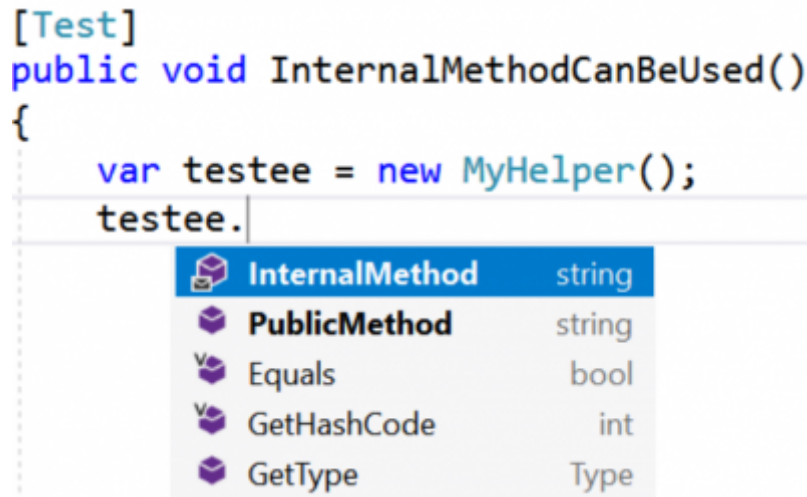
The .NET Framework offers the `InternalsVisibleTo` attribute to specify which other assemblies can access the internal methods and classes inside this assembly. All you need to do is to add this attribute to the `AssemblyInfo.cs` file and pass the name of your test assembly to the constructor:

```
1. [assembly: InternalsVisibleTo("Logic.Tests")]
```

When you put this attribute to the `AssemblyInfo.cs` file, then all internal methods can be accessed by code inside the `Logic.Tests` assembly. To test your internal code this behaviour is exactly what you want. If this is too much, you can add this attribute in a specific class and only allow access to the internal methods of this class.

As soon as you recompile your assembly, the code in your test assembly can access your internal methods:

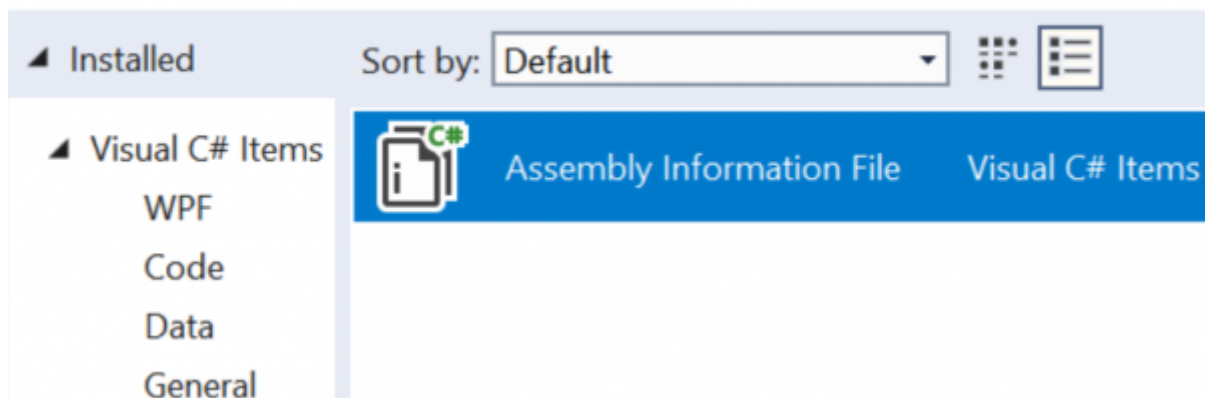




## .Net Core

In .Net Core you do not have an AssemblyInfo.cs file. You can add one with the Add New Item dialog and set the attribute there in the same way you would do that in the .Net Full Framework and get exactly the same benefits.

### Add New Item - Logic



## .Net Standard project

As pointed out by Miguel Alho in the comments, you can add an ItemGroup in your \*.csproj file to get the same effect. For that, paste this code as the last block before the closing project tag:

```
1. <ItemGroup>
2.   <AssemblyAttribute
   Include="System.Runtime.CompilerServices.InternalsVisibleTo">
3.     <_Parameter1>Logic.Tests</_Parameter1>
4.   </AssemblyAttribute>
5. </ItemGroup>
```

## Conclusion

Use the internal access modifier the next time you have helper code that you need but no one else should call. This little keyword will help you to hide your mess inside your assembly and still allows you to write tests. With internal you get the best of both worlds without breaking encapsulation.

2019-12-10 by Johnny Graber

# Working with Checkboxes in the WPF TreeView / Arbeiten mit Kontrollkästchen in der WPF TreeView

## Introduction

This article reviews a WPF TreeView whose items contain checkboxes. Each item is bound to a ViewModel object. When a ViewModel object's check state changes, it applies simple rules to the check state of its parent and child items. This article also shows how to use the attached behavior concept to turn a TreeViewItem into a virtual ToggleButton, which helps make the TreeView's keyboard interaction simple and intuitive.

This article assumes that the reader is already familiar with data binding and templates, binding a TreeView to a ViewModel, and attached properties.

## Background

It is very common to have a TreeView whose items are checkboxes, such as when presenting the user with a hierarchical set of options to select. In some UI platforms, such as WinForms, the standard TreeView control offers built-in support for displaying checkboxes in its items. Since element composition and rich data binding are two core aspects of WPF, the WPF TreeView does not offer intrinsic support for displaying checkboxes. It is very easy to declare a CheckBox control in a TreeView's ItemTemplate and suddenly every item in the tree contains a

## Einführung

Dieser Artikel beschreibt eine WPF TreeView, deren Elemente Kontrollkästchen enthalten. Jedes Element ist an ein ViewModel Objekt gebunden. Wenn sich der Prüfstatus eines ViewModel-Objekts ändert, wendet es einfache Regeln auf den Prüfstatus seiner übergeordneten und untergeordneten Elemente an. Dieser Artikel zeigt auch, wie man das angehängte Verhaltenskonzept verwenden kann, um ein TreeViewItem in einen virtuellen ToggleButton zu verwandeln, der hilft, die Tastaturinteraktion des TreeViews einfach und intuitiv zu gestalten.

Dieser Artikel geht davon aus, dass der Leser bereits mit Datenbindung und Templates, der Bindung eines TreeViews an ein ViewModel und angehängten Eigenschaften vertraut ist.

## Hintergrund

Es ist sehr üblich, einen TreeView zu haben, dessen Elemente Kontrollkästchen sind, z.B. wenn dem Benutzer ein hierarchischer Satz von Optionen zur Auswahl präsentiert wird. In einigen UI-Plattformen, wie z.B. WinForms, bietet das Standard-TreeView-Steuer-element integrierte Unterstützung für die Anzeige von Kontrollkästchen in seinen Elementen. Da Elementkomposition und reichhaltige

CheckBox. Add a simple `{Binding}` expression to the `IsChecked` property, and suddenly the check state of those boxes is bound to some property on the underlying data objects. It would be superfluous, at best, for the WPF TreeView to have an API specific to displaying checkboxes in its items.

### The Devil is in the Details

This sounds too good to be true, and it is. Making the TreeView “feel right,” from a keyboard navigation perspective, is not quite as simple. The fundamental problem is that as you navigate the tree via arrow keys, a `TreeViewItem` will first take input focus, and then the `CheckBox` it contains will take focus upon the next keystroke. Both the `TreeViewItem` and `CheckBox` controls are focusable. The result is that you must press an arrow key twice to navigate from item to item in the tree. That is definitely not an acceptable user experience, and there is no simple property that you can set to make it work properly. I have already brought this issue to the attention of a certain key member on the WPF team at Microsoft, so they might address it in a future version of the platform.

### Functional Requirements

Before we start to examine how this demo program works, first we will review what it does. Here is a screenshot of the demo application in action:

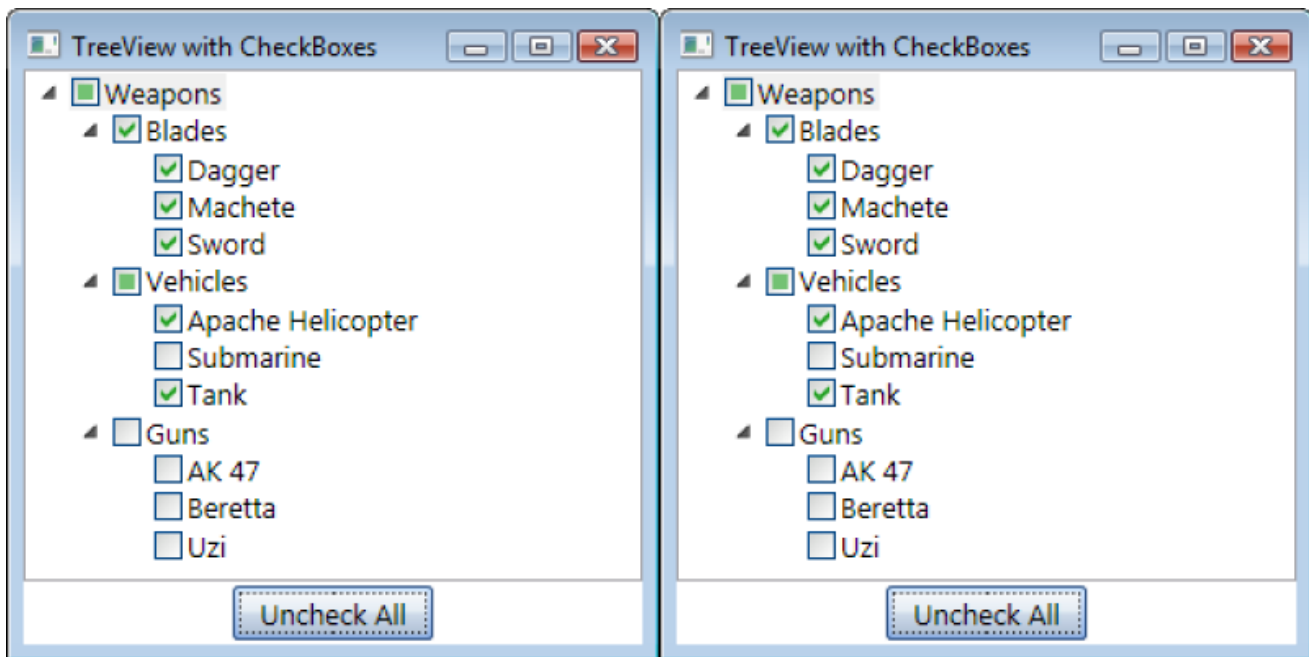
Datenbindung zwei Kernaspekte von WPF sind, bietet das WPF TreeView keine integrierte Unterstützung für die Anzeige von Kontrollkästchen. Es ist sehr einfach, ein `CheckBox`-Steuerelement im `ItemTemplate` eines TreeViews zu deklarieren und plötzlich enthält jedes Element im Baum eine `CheckBox`. Fügen Sie der `IsChecked`-Eigenschaft einen einfachen `{Binding}`-Ausdruck hinzu, und plötzlich ist der Prüfstatus dieser Boxen an eine Eigenschaft der zugrunde liegenden Datenobjekte gebunden. Es wäre bestenfalls überflüssig, dass die WPF TreeView eine API speziell für die Anzeige von Checkboxes in ihren Elementen hat.

### Der Teufel steckt im Detail

Das klingt zu schön, um wahr zu sein, und das ist es auch. Den TreeView aus der Perspektive der Tastaturnavigation „richtig“ zu machen, ist nicht ganz so einfach. Das grundsätzliche Problem ist, dass ein `TreeViewItem` beim Navigieren durch den Baum mit den Pfeiltasten zuerst den Eingabefokus erhält und dann die `CheckBox`, die es enthält, beim nächsten Tastendruck den Fokus erhält. Sowohl das `TreeViewItem`- als auch das `CheckBox`-Steuerelement sind fokussierbar. Das Ergebnis ist, dass Sie eine Pfeiltaste zweimal drücken müssen, um im Baum von einem Element zum anderen zu navigieren. Das ist definitiv keine akzeptable Benutzererfahrung, und es gibt keine einfache Eigenschaft, die Sie einstellen können, damit es richtig funktioniert. Ich habe bereits ein bestimmtes Mitglied des WPF-Teams bei Microsoft auf dieses Problem aufmerksam gemacht, damit es in einer zukünftigen Version der Plattform behoben werden kann.

### Funktionale Anforderungen

Bevor wir untersuchen, wie dieses Demoprogramm funktioniert, sollten wir uns zunächst ansehen, was es tut. Hier ist ein Screenshot der Demoanwendung in Aktion:



Now let's see what the functional requirements are:

Schauen wir uns nun die funktionalen Anforderungen an:

1. Requirement : Each item in the tree must display a checkbox that displays the text and check state of an underlying data object.
2. Requirement : Upon an item being checked or unchecked, all of its child items should be checked or unchecked, respectively.
3. Requirement : If an item's descendants do not all have the same check state, that item's check state must be 'indeterminate.'
4. Requirement : Navigating from item to item should require only one press of an arrow key.
5. Requirement : Pressing the Spacebar or Enter keys should toggle the check state of the selected item.
6. Requirement : Clicking on an item's checkbox should toggle its check state, but not select the item.
7. Requirement : Clicking on an item's display text should select the item, but not toggle its check state.
8. Requirement : All items in the tree should be in the expanded state by default.

I suggest you copy those requirements and paste them into your favorite text editor, such as Notepad, because we will reference them

1. Anforderung : Jedes Element in der Baumstruktur muss ein Kontrollkästchen enthalten, das den Text und den Kontrollstatus eines zugrunde liegenden Datenobjekts anzeigt.
2. Anforderung : Wenn ein Element angekreuzt oder nicht angekreuzt wird, sollten alle seine untergeordneten Elemente angekreuzt bzw. nicht angekreuzt werden.
3. Anforderung : Wenn die Nachkommen eines Eintrags nicht alle den gleichen Prüfstatus haben, muss der Prüfstatus dieses Eintrags „unbestimmt“ sein.
4. Anforderung : Das Navigieren von Element zu Element sollte nur einen einzigen Druck auf eine Pfeiltaste erfordern.
5. Anforderung : Das Drücken der Leertaste oder der Eingabetaste sollte den Prüfstatus des ausgewählten Eintrags umschalten.
6. Anforderung : Ein Klick auf das Kontrollkästchen eines Eintrags soll den Kontrollstatus umschalten, aber den Eintrag nicht auswählen.
7. Anforderung : Das Anklicken des Anzeigetextes eines Eintrags soll den Eintrag auswählen, aber nicht seinen Markierungsstatus umschalten.
8. Anforderung : Alle Elemente in der

throughout the rest of the article by number.

## Putting the Smarts in a ViewModel

As explained in my 'Simplifying the WPF TreeView by Using the ViewModel Pattern' article, the TreeView was practically designed to be used in conjunction with a ViewModel. This article takes that idea further, and shows how we can use a ViewModel to encapsulate application-specific logic related to the check state of items in the tree. In this article, we will examine my FooViewModel class, which the following interface describes:

```
1. interface IFooViewModel :
    INotifyPropertyChanged
2. {
3.     List<FooViewModel> Children
        { get; }
4.     bool? IsChecked { get; set; }
5.     bool IsInitiallySelected {
        get; }
6.     string Name { get; }
7. }
```

The most interesting aspect of this ViewModel class is the logic behind the IsChecked property. This logic satisfies Requirements 2 and 3, seen previously. The FooViewModel's IsChecked logic is below:

```
1. /// <summary>
2. /// Gets/sets the state of the
   associated UI toggle (ex.
   CheckBox).
3. /// The return value is
   calculated based on the check
   state of all
4. /// child FooViewModels.
   Setting this property to true
   or false
5. /// will set all children to
   the same check state, and
   setting it
6. /// to any value will cause the
   parent to verify its check
   state.
```

Baumstruktur sollten sich standardmäßig im erweiterten Zustand befinden.

Ich schlage vor, Sie kopieren diese Anforderungen und fügen sie in Ihren bevorzugten Texteditor ein, z. B. in Notepad, da wir sie im weiteren Verlauf des Artikels nummerisch referenzieren werden.

## Die Intelligenz in ein ViewModel packen

Wie in meinem Artikel 'Simplifying the WPF TreeView by Using the ViewModel Pattern' (Vereinfachung der WPF-TreeView durch Verwendung des ViewModel-Musters) erläutert, wurde die TreeView praktisch dafür entwickelt, in Verbindung mit einem ViewModel verwendet zu werden. Dieser Artikel führt diese Idee weiter und zeigt, wie wir ein ViewModel verwenden können, um anwendungsspezifische Logik in Bezug auf den Prüfstatus von Elementen im Baum zu kapseln. In diesem Artikel werden wir meine FooViewModel-Klasse untersuchen, die durch die folgende Schnittstelle beschrieben wird:

```
1. interface IFooViewModel :
    INotifyPropertyChanged
2. {
3.     List<FooViewModel> Children
        { get; }
4.     bool? IsChecked { get; set; }
5.     bool IsInitiallySelected {
        get; }
6.     string Name { get; }
7. }
```

```
1. ///Ruft den Zustand des
   zugehörigen UI-Toggles (z.B.
   CheckBox) ab bzw. setzt ihn.
2. ///Der Rückgabewert wird auf
   der Grundlage des Prüfstatus
   aller untergeordneten
3. ///FooViewModelle berechnet.
   Wenn diese Eigenschaft auf true
   oder false gesetzt wird,
4. ///erhalten alle
   untergeordneten Modelle den
```

```
7. /// </summary>
8. public bool? IsChecked
9. {
10.     get { return _isChecked; }
11.     set {
12.         this.SetIsChecked(value, true,
13.             true); }
14. void SetIsChecked(bool? value,
15.     bool updateChildren, bool
16.     updateParent)
17. {
18.     if (value == _isChecked)
19.         return;
20.     _isChecked = value;
21.     if (updateChildren &&
22.         _isChecked.HasValue)
23.         this.Children.ForEach(c
24.             => c.SetIsChecked(_isChecked,
25.                 true, false));
26.     if (updateParent && _parent
27.         != null)
28.         _parent.VerifyCheckState();
29.     this.OnPropertyChanged("IsCheck
30.         ed");
31. }
32. void VerifyCheckState()
33. {
34.     bool? state = null;
35.     for (int i = 0; i <
36.         this.Children.Count; ++i)
37.     {
38.         bool? current =
39.             this.Children[i].IsChecked;
40.         if (i == 0)
41.         {
42.             state = current;
43.         }
44.         else if (state !=
45.             current)
46.         {
47.             state = null;
48.         }
49.     }
50. }
```

```
gleichen Prüfstatus,
5. ///und wenn sie auf einen
6. beliebigen Wert gesetzt wird,
7. überprüft das übergeordnete
8. Modell seinen Prüfstatus.
9. public bool? IsChecked
10. {
11.     get { return _isChecked; }
12.     set {
13.         this.SetIsChecked(value, true,
14.             true); }
15. }
16. void SetIsChecked(bool? value,
17.     bool updateChildren, bool
18.     updateParent)
19. {
20.     if (value == _isChecked)
21.         return;
22.     _isChecked = value;
23.     if (updateChildren &&
24.         _isChecked.HasValue)
25.         this.Children.ForEach(c
26.             => c.SetIsChecked(_isChecked,
27.                 true, false));
28.     if (updateParent && _parent
29.         != null)
30.         _parent.VerifyCheckState();
31.     this.OnPropertyChanged("IsCheck
32.         ed");
33. }
34. void VerifyCheckState()
35. {
36.     bool? state = null;
37.     for (int i = 0; i <
38.         this.Children.Count; ++i)
39.     {
40.         bool? current =
41.             this.Children[i].IsChecked;
42.         if (i == 0)
43.         {
44.             state = current;
45.         }
46.         else if (state !=
47.             current)
48.         {
49.             state = null;
50.         }
51.     }
52. }
```

```

43.         break;
44.     }
45. }
46.     this.SetIsChecked(state,
    false, true);
47. }

```

This strategy is specific to the functional requirements I imposed upon myself. If you have different rules regarding how and when items should update their check state, simply adjust the logic in those methods to suit your needs.

## TreeView Configuration

Now it is time to see how the TreeView is able to display checkboxes and bind to the ViewModel. This is entirely accomplished in XAML. The TreeView declaration is actually quite simple, as seen below:

```

1. <TreeView
2.     x:Name="tree"
3.
4.     ItemContainerStyle="{StaticResource TreeViewItemStyle}"
5.     ItemsSource="{Binding Mode=OneTime}"
6.     ItemTemplate="{StaticResource CheckBoxItemTemplate}"
7. />
8. </code>

```

8. The TreeView's ItemsSource property is implicitly bound to its DataContext, which inherits a List<FooViewModel> from the containing window. That list only contains one ViewModel object, but it is necessary to put it into a collection because ItemsSource is of type IEnumerable.

9. TreeViewItem is a container of visual elements generated by the ItemTemplate. In this demo, we assign the following HierarchicalDataTemplate to the tree's ItemTemplate property:

```

38.         else if (state !=
    current)
39.         {
40.             state = null;
41.             break;
42.         }
43.     }
44.     this.SetIsChecked(state,
    false, true);
45. }

```

In dieser Vorlage gibt es mehrere interessante Punkte. Die Vorlage enthält eine CheckBox, deren Eigenschaft Focusable auf false gesetzt ist. Dadurch wird verhindert, dass die CheckBox jemals den Eingabefokus erhält, was zur Erfüllung von Anforderung 4 beiträgt. Sie fragen sich vielleicht, wie wir die Anforderung 5 erfüllen können, wenn die CheckBox nie den Eingabefokus erhält. Wir werden dieses Problem später in diesem Artikel behandeln, wenn wir untersuchen, wie man das Verhalten eines ToggleButtons an ein TreeViewItem anhängen kann.

Die IsChecked-Eigenschaft der CheckBox ist an die IsChecked-Eigenschaft eines FooViewModel-Objekts gebunden, aber beachten Sie, dass die Content-Eigenschaft nicht auf irgendetwas gesetzt ist. Stattdessen befindet sich direkt daneben ein ContentPresenter, dessen Inhalt an die Eigenschaft Name eines FooViewModel-Objekts gebunden ist. Wenn Sie auf eine CheckBox klicken, wird standardmäßig der Status der CheckBox umgeschaltet. Durch die Verwendung eines separaten ContentPresenters, anstatt die Content-Eigenschaft der CheckBox zu setzen, können wir dieses Standardverhalten vermeiden. Dies hilft uns, die Anforderungen 6 und 7 zu erfüllen. Wenn Sie auf das Kästchen in der CheckBox klicken, ändert sich der Status des Kontrollkästchens, aber das Klicken auf den benachbarten Anzeigetext ändert sich nicht. In ähnlicher Weise wählt ein Klick auf das Kästchen in der CheckBox dieses Element nicht aus, aber ein Klick auf den benachbarten Anzeigetext schon.

Wir werden den ItemContainerStyle des TreeViews im nächsten Abschnitt untersuchen.



```
12. <code C#
    [enable_line_numbers="true",highlight_lines_extra="0,"]>
13. <HierarchicalDataTemplate
14.     x:Key="CheckBoxItemTemplate"
15.     ItemsSource="{Binding
    Children, Mode=OneTime}"
16. >
17.     <StackPanel
    Orientation="Horizontal">
18.         <!-- These elements are
    bound to a FooViewModel object.
    -->
19.         <CheckBox
20.             Focusable="False"
21.             IsChecked="{Binding
    IsChecked}"
22.
    VerticalAlignment="Center"
23.         />
24.         <ContentPresenter
25.             Content="{Binding Name,
    Mode=OneTime}"
26.             Margin="2,0"
27.         />
28.     </StackPanel>
29. </HierarchicalDataTemplate>
```

## Einen TreeViewItem in einen ToggleButton verwandeln

Im vorigen Abschnitt haben wir uns schnell eine interessante Frage gestellt. Wenn die CheckBox im TreeViewItem ihre Focusable-Eigenschaft auf false gesetzt hat, wie kann sie dann als Reaktion auf die Leertaste oder die Eingabetaste ihren Prüfstatus umschalten? Da ein Element nur dann Tastendrucke empfängt, wenn es den Tastaturfokus hat, scheint es unmöglich zu sein, die Anforderung 5 zu erfüllen. Denken Sie daran, dass wir die Eigenschaft Focusable der CheckBox auf false setzen mussten, damit die Navigation von Element zu Element in der Baumstruktur nicht mehrere Tastendrucke erfordert.

Dies ist ein kniffliges Problem: Wir können nicht zulassen, dass die CheckBox jemals den Eingabefokus hat, da dies die Navigation über die Tastatur negativ beeinflusst, aber wenn das Element, das sie enthält, ausgewählt ist, muss sie irgendwie ihren Prüfstatus als Reaktion auf bestimmte Tastendrucke umschalten. Dies scheinen sich gegenseitig ausschließende Anforderungen zu sein. Als ich auf diese Mauer stieß, beschloss ich, die WPF-Jünger um Rat zu fragen, und startete diesen Thread. Zu meiner Überraschung war Dr. WPF bereits auf diese Art von Problem gestoßen und hatte eine geniale Lösung entwickelt, die sich leicht in meine Anwendung integrieren ließ. Der gute Doktor schickte mir den Code für eine VirtualToggleButton-Klasse und war so freundlich, mir zu erlauben, ihn in diesem Artikel zu veröffentlichen.

There are several points of interest in that template. The template includes a CheckBox whose Focusable property is set to false. This prevents the CheckBox from ever receiving input focus, which assists in meeting Requirement 4. You might be wondering how we will be able to satisfy Requirement 5 if the CheckBox never has input focus. We will address that issue later in this article, when we examine how to attach the behavior of a ToggleButton to a TreeViewItem.

The CheckBox's IsChecked property is bound to the IsChecked property of a FooViewModel object, but notice that its Content property is not set to anything. Instead, there is a ContentPresenter directly next to it, whose Content is bound to the Name property of a FooViewModel object. By default, clicking anywhere on a CheckBox causes it to toggle its check state. By using a separate ContentPresenter, rather than setting the CheckBox's Content property, we can avoid that

Die Lösung des Doktors verwendet das, was John Gossman als „angehängtes Verhalten“ bezeichnet. Die Idee ist, dass Sie eine angehängte Eigenschaft auf ein Element setzen, so dass Sie von der Klasse, die die angehängte Eigenschaft exponiert, Zugriff auf das Element erhalten können. Sobald diese Klasse Zugriff auf das Element hat, kann sie Ereignisse an das Element koppeln und als Reaktion auf das Auslösen dieser Ereignisse das Element Dinge tun lassen, die es normalerweise nicht tun würde. Dies ist eine sehr bequeme Alternative zum Erstellen und Verwenden von Unterklassen und ist sehr XAML-freundlich.



default behavior. This helps us satisfy Requirements 6 and 7. Clicking on the box element in the CheckBox will cause its check state to change, but clicking on the neighboring display text will not. Similarly, clicking on the box in the CheckBox will not select that item, but clicking on the neighboring display text will.

We will examine the `TreeView's ItemContainerStyle` in the next section.

## Turning a `TreeViewItem` into a `ToggleButton`

In the previous section, we quickly considered an interesting question. If the `CheckBox` in the `TreeViewItem` has its `Focusable` property set to `false`, how can it toggle its check state in response to the `Spacebar` or `Enter` key? Since an element only receives keystrokes if it has keyboard focus, it seems impossible for Requirement 5 to be satisfied. Keep in mind; we had to set the `CheckBox's Focusable` property to `false` so that navigating from item to item in the tree does not require multiple keystrokes.

This is a tricky problem: we cannot let the `CheckBox` ever have input focus because it negatively affects keyboard navigation, yet, when its containing item is selected, it must somehow toggle its check state in response to certain keystrokes. These seem to be mutually exclusive requirements. When I hit this brick wall, I decided to seek geek from the `WPF Disciples`, and started this thread. Not to my surprise, Dr. WPF had already encountered this type of problem and devised a brilliant-approaching-genius solution that was easy to plug into my application. The good Doctor sent me the code for a `VirtualToggleButton` class, and was kind enough to allow me to publish it in this article.

The Doctor's solution uses what John Gossman refers to as "attached behavior." The idea is that you set an attached property on an element so that you can gain access to the element from the class that exposes the attached property. Once that class has access to the element, it can hook events on it and, in response to those events firing, make the element do things that it normally would not do. It is a very convenient

In diesem Artikel sehen wir, wie man einem `TreeViewItem` eine angehängte `IsChecked`-Eigenschaft gibt, die umschaltet, wenn der Benutzer die Leertaste oder die Eingabetaste drückt. Diese angehängte `IsChecked`-Eigenschaft ist an die `IsChecked`-Eigenschaft eines `FooViewModel`-Objekts gebunden, das wiederum an die `IsChecked`-Eigenschaft der `CheckBox` im `TreeViewItem` gebunden ist. Diese Lösung erweckt den Anschein, dass eine `CheckBox` ihren Prüfstatus als Reaktion auf die Leertaste oder die Eingabetaste umschaltet, aber in Wirklichkeit wird ihre `IsChecked`-Eigenschaft als Reaktion auf ein `TreeViewItem` aktualisiert, das einen neuen Wert an die `IsChecked`-Eigenschaft des `ViewModels` über Datenbindung überträgt.

Bevor ich fortfahre, sollte ich darauf hinweisen, dass mir völlig klar ist, dass dies verrückt ist. Die Tatsache, dass dies der sauberste Weg ist, eine `TreeView` von Kontrollkästchen in `WPF v3.5` zu implementieren, zeigt mir, dass Microsoft diesen Aspekt der Plattform vereinfachen muss. Bis dahin ist dies jedoch wahrscheinlich der beste Weg, die Funktion zu implementieren.

In dieser Demo machen wir nicht von allen Funktionen der `VirtualToggleButton`-Klasse von Dr. WPF Gebrauch. Sie bietet Unterstützung für mehrere Dinge, die wir nicht benötigen, wie z. B. die Verarbeitung von Mausklicks und die Bereitstellung von `CheckBoxen` mit drei Zuständen. Wir brauchen nur die Unterstützung für die angehängten Eigenschaften `IsVirtualToggleButton` und `IsChecked` sowie das Verhalten bei der Tastaturinteraktion, das sie bietet.

Hier ist die Callback-Methode für die angehängte `IsVirtualToggleButton`-Eigenschaft, die es dieser Klasse ermöglicht, Zugriff auf `TreeViewItems` im Baum zu erhalten:

alternative to creating and using subclasses, and is very XAML-friendly.

In this article, we see how to give a `TreeViewItem` an attached `IsChecked` property that toggles when the user presses the Spacebar or Enter key. That attached `IsChecked` property binds to the `IsChecked` property of a `FooViewModel` object, which is also bound to the `IsChecked` property of the `CheckBox` in the `TreeViewItem`. This solution gives the appearance that a `CheckBox` is toggling its check state in response to the Spacebar or Enter key, but in reality, its `IsChecked` property updates in response to a `TreeViewItem` pushing a new value to the `ViewModel`'s `IsChecked` property via data binding.

Before going any further, I should point out that I fully recognize that this is crazy. The fact that this is the cleanest way to implement a `TreeView` of checkboxes in WPF v3.5 indicates, to me, that Microsoft needs to simplify this aspect of the platform. However, until they do, this is probably the best way to implement the feature.

In this demo, we do not make use of all features in Dr. WPF's `VirtualToggleButton` class. It has support for several things that we do not need, such as handling mouse clicks and providing tri-state checkboxes. We only need to make use of its support for the attached `IsVirtualToggleButton` and `IsChecked` properties and the keyboard interaction behavior it provides.

Here is the property-changed callback method for the attached `IsVirtualToggleButton` property, which is what enables this class to gain access to `TreeViewItems` in the tree:

```
1. /// <summary>
2. /// Handles changes to the
   IsVirtualToggleButton property.
3. /// </summary>
4. private static void
   OnIsVirtualToggleButtonChanged(
5.     DependencyObject d,
   DependencyPropertyChangedEventArgs e)
```

```
6. {
7.     IInputElement element = d
   as IInputElement;
8.     if (element != null)
9.     {
10.         if ((bool)e.NewValue)
11.         {
12.
13.             element.MouseLeftButtonDown +=
               OnMouseLeftButtonDown;
14.             element.KeyDown +=
               OnKeyDown;
15.         }
16.         else
17.         {
18.             element.MouseLeftButtonDown -=
               OnMouseLeftButtonDown;
19.             element.KeyDown -=
               OnKeyDown;
20.         }
21. }
```

When a TreeViewItem raises its KeyDown event, this logic executes:

```
1. private static void
   OnKeyDown(object sender,
   KeyEventArgs e)
2. {
3.     if (e.OriginalSource ==
   sender)
4.     {
5.         if (e.Key == Key.Space)
6.         {
7.             // ignore alt+space
               which invokes the system menu
8.             if
               ((Keyboard.Modifiers &
               ModifierKeys.Alt) ==
               ModifierKeys.Alt)
9.                 return;
10.
11.             UpdateIsChecked(sender as
               DependencyObject);
12.             e.Handled = true;
13.         }
14.         else if (e.Key ==
```

```
Key.Enter &&
15.         (bool)(sender as
DependencyObject)
16.         .GetValue(KeyboardNavigation.Ac
ceptsReturnProperty))
17.         {
18.         UpdateIsChecked(sender as
DependencyObject);
19.             e.Handled = true;
20.         }
21.     }
22. }
23.
24. private static void
UpdateIsChecked(DependencyObjec
t d)
25. {
26.     Nullable<bool> isChecked =
GetIsChecked(d);
27.     if (isChecked == true)
28.     {
29.         SetIsChecked(d,
30.             GetIsThreeState(d) ?
31.             (Nullable<bool>)null :
32.             (Nullable<bool>)false);
33.     }
34.     else
35.     {
36.         SetIsChecked(d,
isChecked.HasValue);
37.     }
38. }
```

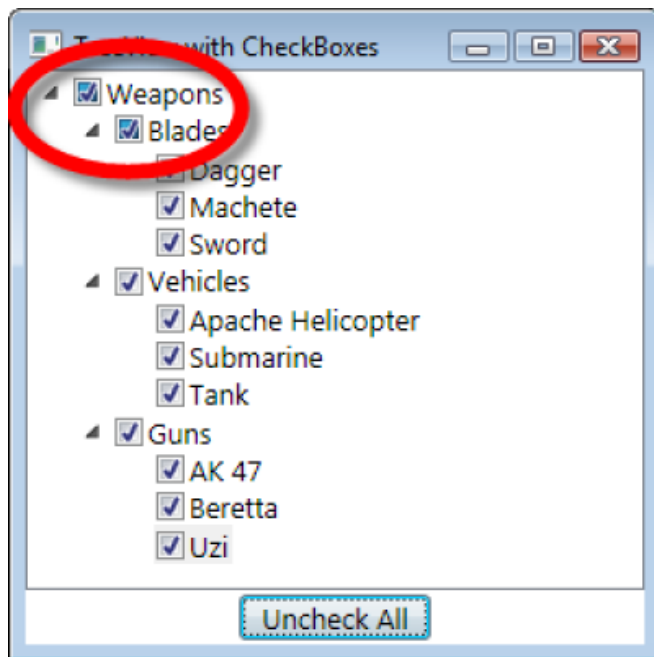
The UpdateIsChecked method sets the attached IsChecked property on an element, which is a TreeViewItem in this demo. Setting an attached property on a TreeViewItem has no effect by itself. In order to have the application use that property value, it must be bound to something. In this application, it is bound to the IsChecked property of a FooViewModel object. The following Style is assigned to the TreeView's ItemContainerStyle property. It ties a TreeViewItem to a FooViewModel object and adds the virtual ToggleButton behavior that we just examined.

```
1. <Style
  x:Key="TreeViewItemStyle"
  TargetType="TreeViewItem">
2.   <Setter Property="IsExpanded"
  Value="True" />
3.   <Setter Property="IsSelected"
  Value="{Binding
  IsInitiallySelected,
  Mode=OneTime}" />
4.   <Setter
  Property="KeyboardNavigation.Ac
  ceptsReturn" Value="True" />
5.   <Setter
  Property="dw:VirtualToggleButto
  n.IsVirtualToggleButton"
  Value="True" />
6.   <Setter
  Property="dw:VirtualToggleButto
  n.IsChecked" Value="{Binding
  IsChecked}" />
7. </Style>
```

This piece ties the entire puzzle together. Note that the attached `KeyboardNavigation.AcceptsReturn` property is set to true on each `TreeViewItem` so that the `VirtualToggleButton` will toggle its check state in response to the Enter key. The first Setter in the Style, which sets the initial value of each item's `IsExpanded` property to true, ensures that Requirement 8 is met.

### CheckBox Bug in Aero Theme

I must point out one strange, and disappointing, issue. The Aero theme for WPF's `CheckBox` control has a problem in .NET 3.5. When it moves from the 'Indeterminate' state to the 'Checked' state, the background of the box does not update properly until you move the mouse cursor over it. You can see this in the screenshot below:



From:  
<https://jmz-elektronik.ch/dokuwiki/> - Bücher & Dokumente

Permanent link:  
[https://jmz-elektronik.ch/dokuwiki/doku.php?id=start:visualstudio2017:programmieren:dotnetgrundlagen:tipps\\_tricks&rev=1663907124](https://jmz-elektronik.ch/dokuwiki/doku.php?id=start:visualstudio2017:programmieren:dotnetgrundlagen:tipps_tricks&rev=1663907124)

Last update: 2022/09/23 06:25

