

SvgImageSource Benutzerdokumentation

Änderungen

Version	Name	Datum	Geänderte Abschnitte	Änderungsgrund
3.3.3.10	wp	13.06.2018	Alle	Erzeugt
3.3.3.11	Wp	13.08.2021	Beschreibung, Projektierung	Hinzugefügt: Target L in nuspec

Beschreibung

SVG steht für Scalable Vector Graphic. Der wesentliche Vorteil dieses Formats gegenüber Rasterformaten, wie jpg oder png, ist die Skalierbarkeit ohne Qualitätsverlust. Unter Android und iOS werden nur die Raster-Formate jpg und png unterstützt. In Verbindung mit dem ZoomBorder (separates Package) lassen sich diese Grafiken zwar beliebig skalieren, ihre Darstellung wird aber ab einem gewissen Zoom-Faktor unansehnlich.

Mit Hilfe des Pakets SvgImageSource ist es möglich SVG-Dateien so zu projektieren, dass ihre Skalierbarkeit auch für Mobile Geräte nutzbar wird.

Das Paket SvgImageSource erweitert die ClientLib, Terminal- und Mobile-Projekte. Es ermöglicht Svg-Dateien an Eigenschaften vom Typ DrawingImage zu binden.

Projektierung

Achtung! In den Beispiel-Projekten ist die Programmiersprache `c#` eingestellt. Bei `vb`-Projekten wird nicht der vollständige Pfad in dem erzeugten Assembly hinterlegt. D.h., anstelle von

```
"{svg:SvgImageSource Source=/SvgImageSource.ClientLib;component/Resources/redbutton.svg}"
```

muss im `vb`-Projekt

```
"{svg:SvgImageSource Source=/SvgImageSource.ClientLib;component/redbutton.svg}"
```

der Pfad ohne Resources angegeben werden, obwohl die Datei unter dem Ordner Resources angelegt wurde.

Zunächst ist das Paket SvgImageSource über den Paket-Manager (Menüpunkt Projekt->Package-Manager im Elvis Designer) zu laden. Danach steht der Konverter für die Bindung der SVG-Dateien zur Verfügung. Folgende Projektierungsschritte sind erforderlich:

1. Fügen Sie dem Projekt – für die Wiederverwendbarkeit bevorzugt dem ClientLib-Projekt – SVG-Dateien hinzu. Öffnen Sie dazu das Kontext-Menü eines Ordners (z. B. des vorhandenen Ordners Resources) durch rechten Mausklick auf diesen Ordner und wählen Sie die Option Hinzufügen => Vorhandenes Element.
2. Stellen Sie die Eigenschaft der hinzugefügten SVG-Dateien jeweils auf Embedded Ressource.
3. Auf jeder Bedienseite auf der Sie SVG-Dateien nutzen wollen definieren Sie einen Short-Cut für den Namespace des im Package enthaltenen Assemblies.

Damit sind alle Voraussetzungen gegeben, um die SVG-Dateien für bestimmte Kontrollelemente zu nutzen. Welche Kontrollelemente SVG-Dateien unterstützen entnehmen Sie bitte der Elvis Dokumentation. Hier ein Beispiel (die wichtigen Punkte sind gelb markiert):

```
<t:ElvisPage x:Class="MyElvisProject.ElvisMobile.Pages.StartPage_Landscape_5F"
  xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
  xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
  xmlns:t="http://schemas.it-gmbh.de/ElvisTerminal"
  xmlns:c="http://schemas.it-gmbh.de/ElvisControls"
  xmlns:d="http://schemas.microsoft.com/expression/blend/2008"
  xmlns:mc="http://schemas.openxmlformats.org/markup-compatibility/2006"
  xmlns:svg="clr-namespace:Itgmbh.Elvis.SvgImageSource;assembly=Itgmbh.Elvis.SvgImageSource"
  mc:Ignorable="d" Background="{StaticResource PageBackground}" Width="1024"
  Height="768" Title="Home">
  <t:ElvisPage.Resources></t:ElvisPage.Resources>
  <!--This container element should be a grid. Otherwise ZoomBorder has not the full
  functionality.-->
  <Grid>
    <c:ZoomBorder>
      <Canvas>
        <c:OnOffButton
          OnImage="{svg:SvgImageSource
Source=/SvgImageSource.ClientLib;component/Resources/redbutton.svg}"
          OffImage="{svg:SvgImageSource
Source=/SvgImageSource.ClientLib;component/Resources/bluebutton.svg}"
          Canvas.Left="163" Canvas.Top="140" Value="1"
          ButtonUsage="TwoStateButton" Style="{StaticResource
{ComponentResourceKey ResourceId=ImageStyle, TypeInTargetAssembly={x:Type
c:OnOffButton}}}" ButtonTemplate="{StaticResource {ComponentResourceKey
ResourceId=ContentOnly, TypeInTargetAssembly={x:Type c:OnOffControl}}}"
          OffTemplate="{StaticResource {ComponentResourceKey ResourceId=Image,
TypeInTargetAssembly={x:Type c:OnOffControl}}}" OnTemplate="{StaticResource
{ComponentResourceKey ResourceId=Image, TypeInTargetAssembly={x:Type c:OnOffControl}}}"
          State="False"/>
          <Image Canvas.Left="113" Canvas.Top="366" Width="188" Height="135"
          IsHitTestVisible="False"
          Source="{svg:SvgImageSource
Source=/SvgImageSource.ClientLib;component/Resources/barrelred.svg}"/>
        </Canvas>
      </c:ZoomBorder>
    </Grid>
  </t:ElvisPage>
```

Bitte beachten Sie auch die Projektierungshinweise in der Dokumentation des Pakets ZoomBorder.