

gelernt haben

## 6 Architektur von Cross-Plattform-Apps

6.1 Plattformübergreifende Wiederverwendung

6.2 Freigegebene Projekte und Präprozessoranweisungen

6.2.1 Ein freigegebenes Projekt in Visual Studio anlegen

6.2.2 Vorteile von freigegebenen Projekten

## 6.2.3 Nachteile von freigegebenen Projekten

## 6.2.4 Fazit zu freigegebenen Projekten und Präprozessoranweisungen

# 6.3 .NET-Standard-Klassenbibliotheken für plattformübergreifenden Quellcode nutzen

## 6.3.1 Ein .NET-Standard-Projekt in Visual Studio anlegen

## 6.3.2 Vorteile von .NET-Standard-Projekten

## 6.3.3 Nachteile von .NET-Standard-Projekten

## 6.3.4 Fazit zu .NET-Standard-Projekten

# 6.4 Abhängigkeitsmanagement

## 6.4.1 Der Xamarin.Forms DependencyService

## 6.4.2 Dependency Injection mit dem Inversion of Control Container Microsoft.Extensions.DependencyInjectio

## 6.5 Was Sie in diesem Kapitel gelernt haben

# 7 Oberflächendesign mit Layoutcontainern

## 7.1 Das Xamarin.Forms- StackLayout

## 7.2 Das Xamarin.Forms-Grid

## 7.3 Das Xamarin.Forms- AbsoluteLayout

## 7.4 Das Xamarin.Forms-FlexLayout

## 7.5 ScrollView

## 7.6 Was Sie in diesem Kapitel gelernt haben

# 8 Eingabeformulare anlegen

# 8.1 Grundlegende Steuerelemente

## 8.1.1 Übergreifende Konzepte zu Steuerelementen

### 8.1.1.1 Größe und Position von Views

### 8.1.1.2 Zugriff auf Views im Code-Behind

### 8.1.1.3 Plattformspezifische Eigenschaftswerte vergeben

## 8.1.2 Views zur Darstellung von Inhalten

### 8.1.2.1 Label

### 8.1.2.2 WebView

### 8.1.2.3 ActivityIndicator und Progressbar