

MonoGame je populární multi-platformní open-source framework používaný pro vývoj her a dalších grafických aplikací. Nicméně tento framework samotný neposkytuje žádnou implicitní podporu pro vytváření uživatelských prostředí. A zatímco existuje řada knihoven třetích stran, které se tuto podporu snaží poskytnout, žádná z nich nemá za svůj cíl implementaci nějakého existujícího a hojně využívaného frameworku pro tvorbu uživatelských rozhraní.

Tato práce se zaměřuje na tento nedostatek a poskytuje reimplementaci Windows Presentation Foundation (WPF) frameworku ve formě knihovny pro MonoGame. V rámci této práce jsme vybrali vhodnou podmnožinu vlastností, které budou implementovány a rovněž jsme vyřešili i řadu technických problémů, jako jakým způsobem renderovat naše geometrická primitiva, či jak implementovat podporu pro neobdélníkové ořezávání. V průběhu této práce byl kladen velký důraz na co nejpřesnější dodržování existujícího WPF API a jeho chování.