**小程序**

（1）适配、逻辑物理像素【第9节】

①物理像素（UI）也叫物理分辨率/屏幕分辨率，物理像素是固定的。1px = 1个像素点，二倍图：1个逻辑像素(px) = 2个物理像素（rpx）。CSS中的1px并不等于设备的1px

②逻辑像素也叫设备独立像素（DIP）----CSS像素。

③屏幕像素密度（PPI）:每英寸屏幕所拥有的像素数

单位：dpi，像素密度越高，代表屏幕显示效果越精细。

④设备像素比（DPR）

当像素比为1:1时，使用1个物理像素显示1个逻辑像素。

当像素比为2:1时，使用4个物理像素显示1个逻辑像素。

⑤视网膜显示屏Retina：摩托罗拉公司研发

⑥1px边框如何解决？利用transform: scale(0.5)

⑦vw、vh适配

vw和vh是css3中的新单位，是一种视窗单位。

1>小程序中，窗口宽度固定为100vw，将窗口宽度平均分成100份，1份是1vw

2>小程序中，窗口高度固定为100vh ，将窗口高度平均分成100份，1份是1vh

（2）页面栈、小程序导航API【第21节】

①数据操作限制

1. 修改this.data而不调用this.setData是无法改

变页面的状态的。

1. 设置的数据不应超过1024KB。
2. 不要把data中任意一项的value设为undefined。

②页面层级称为页面栈。（页面栈最大层级限制为10）

第一个元素为首页，最后一个元素为当前页面

③路由跳转API

1. wx.navigateTo,描述：打开新页面，将原来的页面保

留在页面栈中。

获取当前的页面栈：getCurrentPages()

1. wx.navigateBack，描述：关闭当前页面，返回上一

页面或者多级页面。只有参数delta：表示要返回的页数，默认为1指的是返回上一页。

假如当前页面为五级页面，使用wx.navigateBack：

①当delta为1，关闭五级页面，当前页面为四级页面，页面栈大小减1；

②当delta为2，关闭依次五级页面和四级页面，当前页面为三级页面，页面栈大小减2；

3>wx.redirectTo,描述：关闭当前页面，跳转到应用内的某个页面。页面重定向，将页面重新定向到一个目标页面，并不能返回到上一个页面。优缺点：这样的跳转可以避免跳转前页面占据运行内存，但返回时页面需要重新加载，增加了返回页面的显示时间。

4>wx.switchTab,描述：Tab切换，跳转的页面必须是app.json 中 tabBar 配置的页面。跳转到tabBar页面同时关闭其他非tabBar页面。注意：wx.navigateTo和wx.redirectTo只能打开非tabBar页面，switchTab只能跳转到带有tab的页面，不能跳转到不带tab的页面。

5>wx.reLaunch，描述：关闭所有页面，打开到应用内的某个页面。即重新启动， 可以打开任意页面。

④ 跳转tabBar页面

最好选择 wx.switchTab()，它会先关闭所有非 tab bar 的页面。

1. 小程序导航跳转【第22节】

设置open-type属性指明页面跳转方式。



路由跳转规范：

①对于可逆操作，使用wx.navigateTo。

②对于不可逆操作，使用wx.redirectTo。（登录）

③不要在首页使用wx.redirectTo，这样会导致应用无法返回首页

1. 小程序触控事件【第33节】

①触控事件之单击tap：

touchstart→touchend→tap

②触控事件之双击：

touchstart→touchend →tap → touchstart → touchend → tap

③触控事件之长按longtap：

判断时间差，若小于350 就触发tap ，否则视为长按。

touchstart → longtap → touchend →tap

④触控事件之长按longpress：

touchstart → longpress → touchend

⑤触控事件之滑动touch系列

第四象限为手机屏幕，Y轴越往下坐标值越大