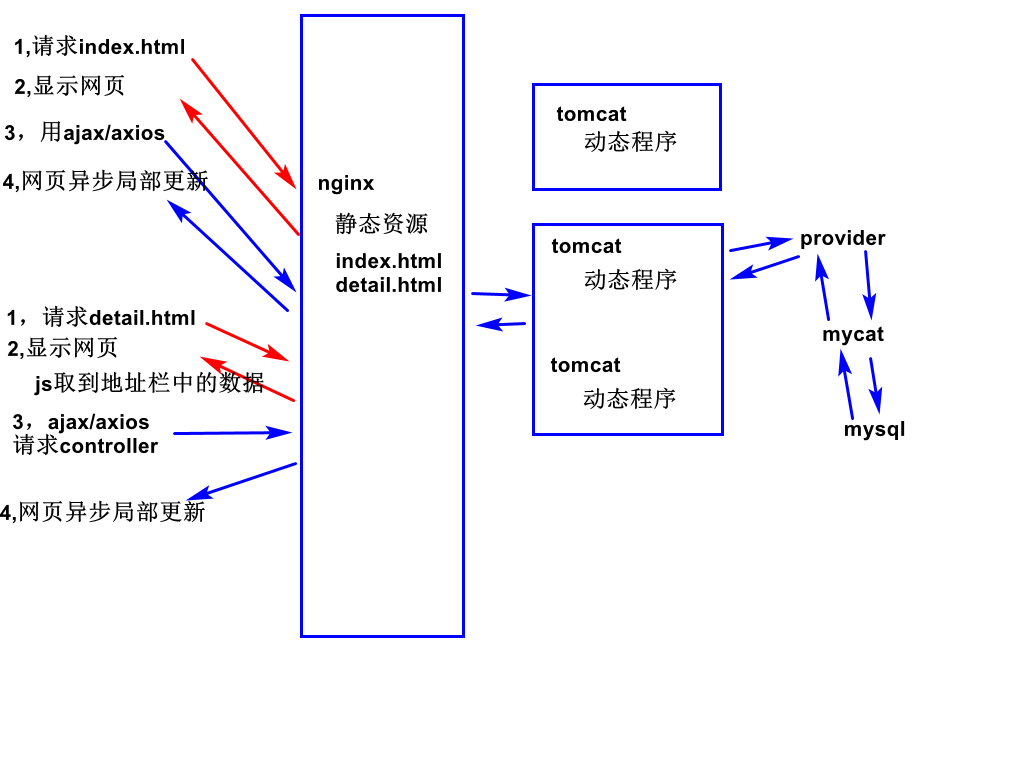
# 复习

动静分离

前后分离



# 微信小程序

是一种新的开发平台，程序运行在微信中

Java开发平台，java程序运行在java虚拟机中

J2ee开发平台，运行在tomcat

## 学习小程序的重要性

小程序的设计原则是：无需下载，用完即走。解决了以往APP使用当中的一些问题：单独下载、占据手机空间、占用内存。

### 大众化

每天使用小程序的用户数为1.7亿，如图-17.



图- 17

### 入口多

扫一扫，分享，超链接。搜索

### 便于传播

当某个购买行为产生后，能在微信好友/群、朋友圈中散发开来，从而引发更多的购买行为。

### 百度，支付宝小程序

### 人才招聘

5个城市小程序招聘量为9700如图-18.



图- 18

## 手机上体验

扫描图-19上的二维码，就可以使用小程序。



图- 19

## 申请appid



1.进入官网mp.weixin.qq.com注册，如图-20.

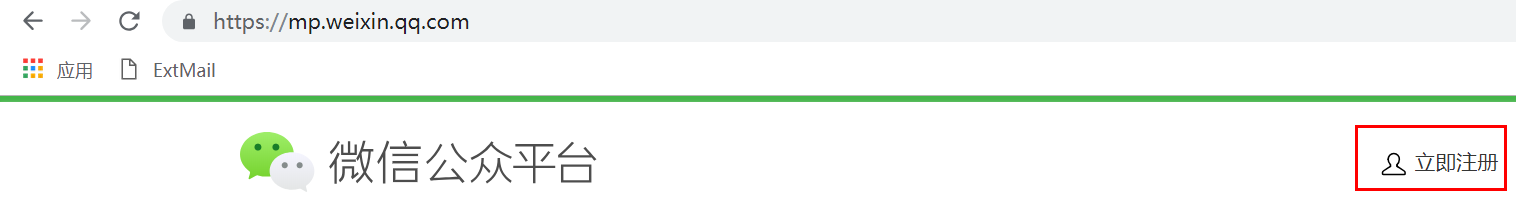


图- 20

2，选择小程序,如图-21.

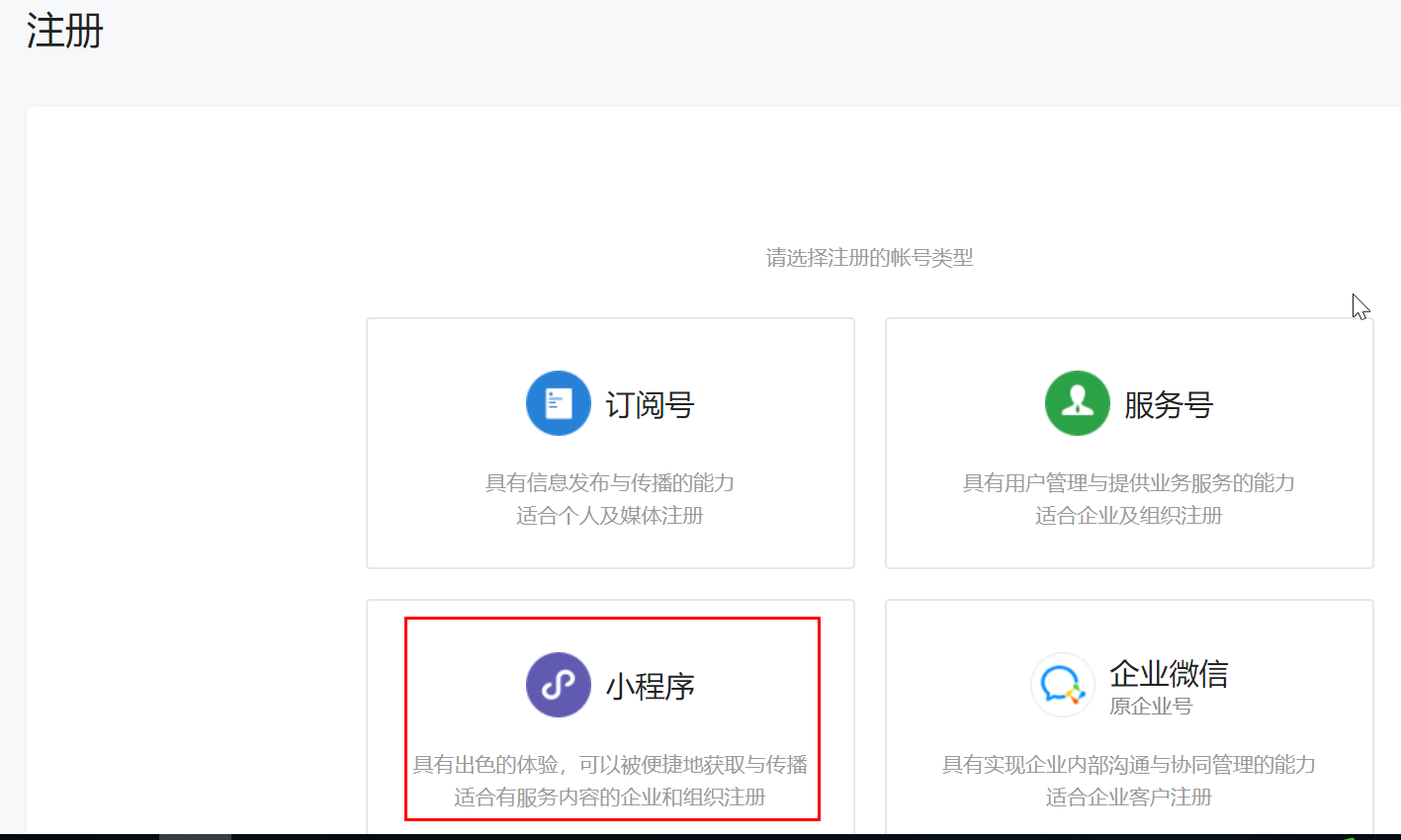


图- 21

3，输入自己的邮箱，如图-22



图- 22

1. 邮箱中收到激活邮件
2. 输入个人信息,如图-23



图- 23

1. 确认,如图-24

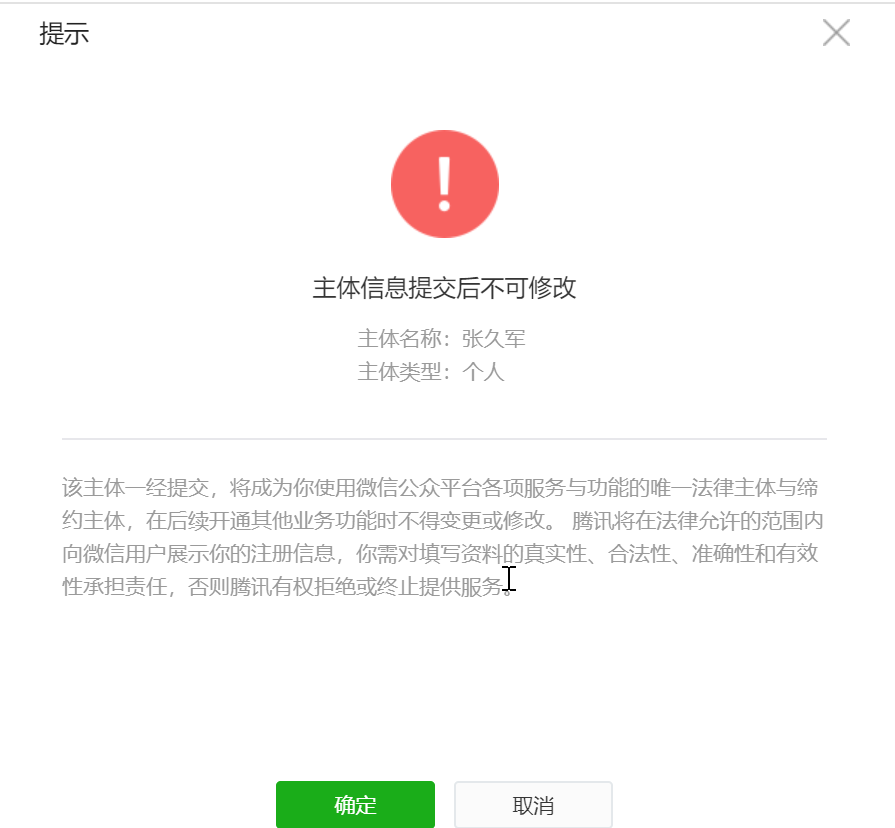


图- 24

1. 提交成功,如图-25

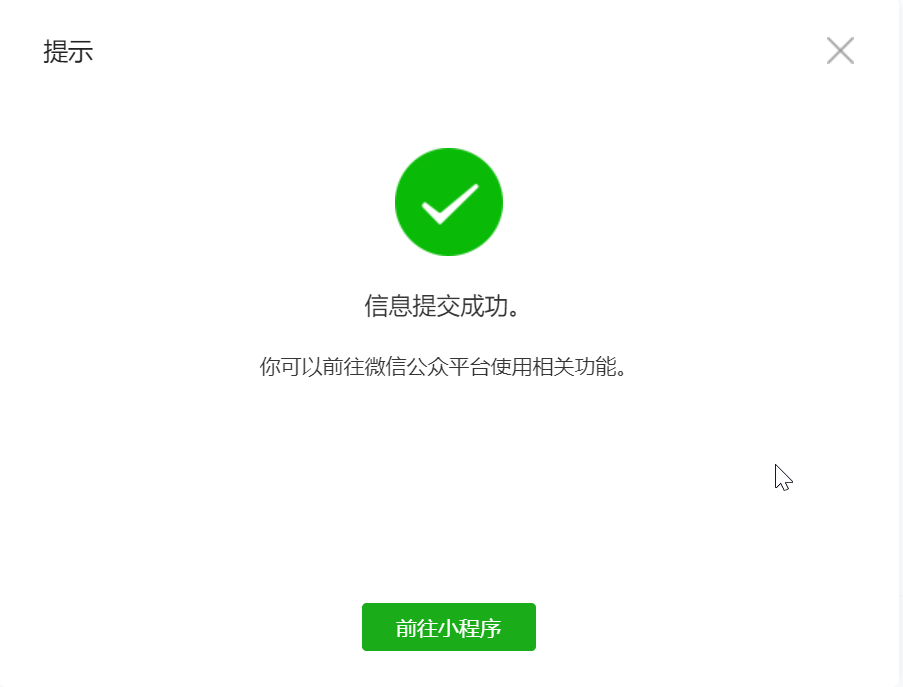


图- 25

8，在开发设置中查看AppId,如图-27



图- 27

## 导入项目

1,扫描二维码登录开发工具,如图-28

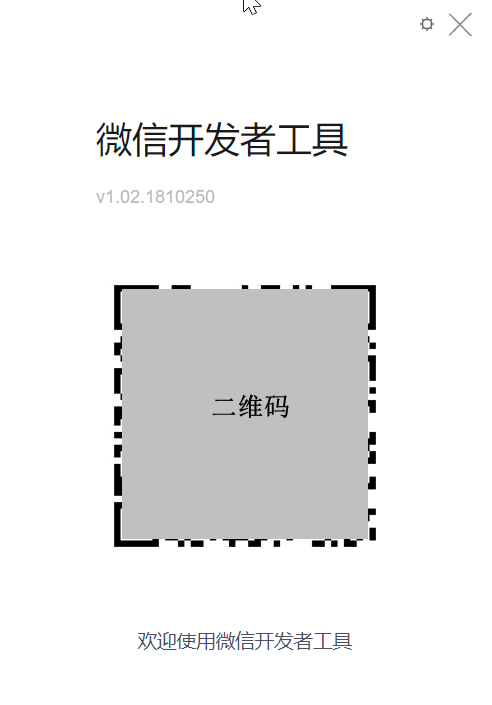


图- 28

2，选择小程序,如图-29



图- 29

3，选择程序，输入appId,如图-30

如果不输入appId,模板有三个。选第二个和第三个都不对。一定先设置appId.





图- 30

4,执行真机调试,如图-31

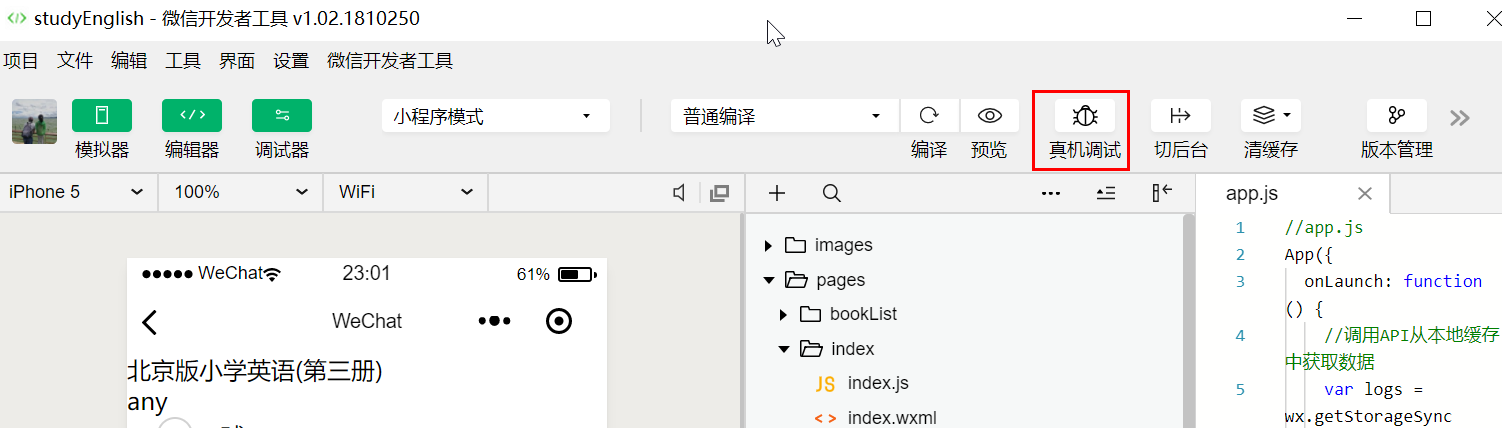


图- 31

5，在微信上能找到自己开发的程序,如图-32



图- 32

6，转发自己的小程序,如图-33



图- 33

## 文档,如图-34

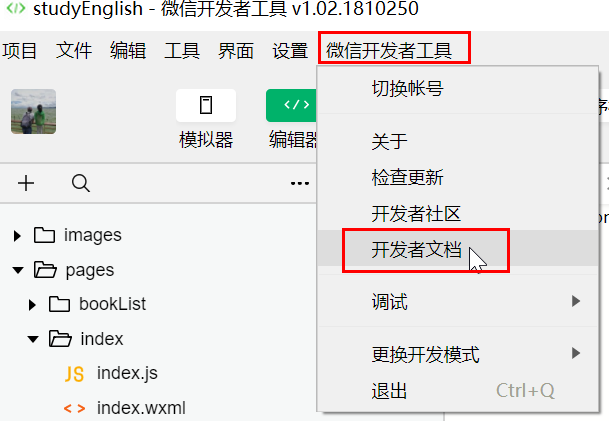


图- 34

## 创建项目

### 模块化编程思想

模块化编程与分层框架的区别，如图-36

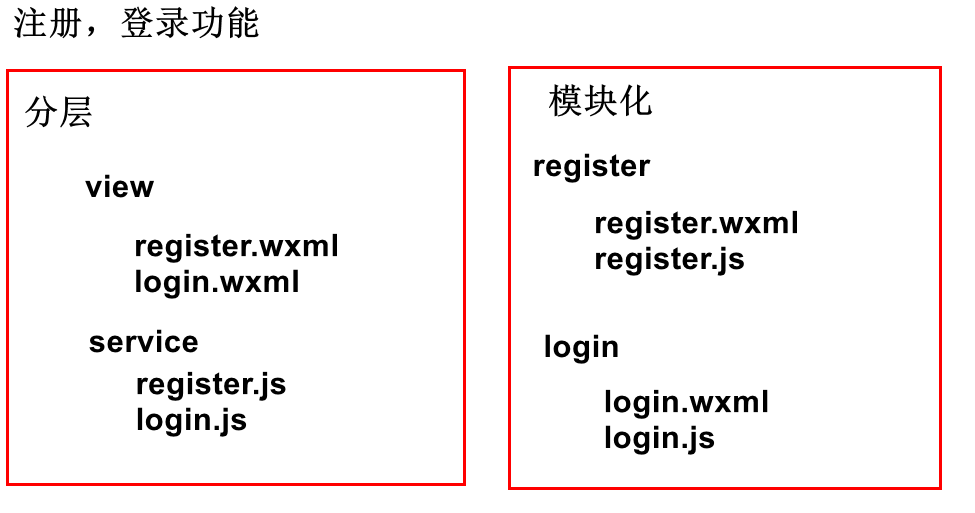


图- 36

### 创建项目

点项目创建新项目，如图-35

app.json,app.wxss,app.js,各个文件夹介绍



图- 35

### 创建注册模块

1,创建目录

选中page 右键“新建目录”register，如图-37

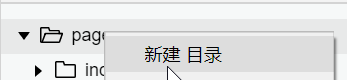


图- 37

2,选中register，右键 “新建Page” ，如图-38

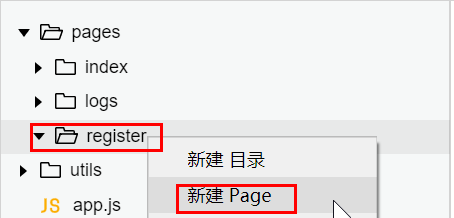


图- 38

结果如下图，如图-39

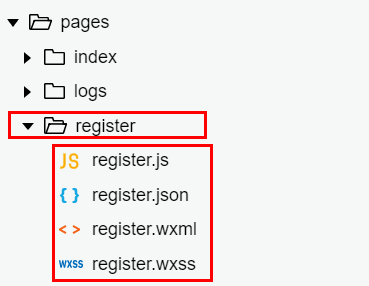


图- 39

3,修改register.wxml中的内容如下

<text>我的第一个小程序</text>

4，app.json指定起始页

Pages数组中的第一个page先运行

{

"pages":[

"pages/register"

],

}

### 创建登录模块

### 设置起始页

### Page()接收的是一个options对象

var options = {

/\*\*

\* 生命周期函数--监听页面加载

\*/

onLoad: function (options) {

},

/\*\*

\* 生命周期函数--监听页面显示

\*/

onShow: function () {

},

/\*\*

\* 生命周期函数--监听页面隐藏

\*/

onHide: function () {

},

/\*\*

\* 生命周期函数--监听页面卸载

\*/

onUnload: function () {

},

}

Page(options)

### 测试onShow(),onReady().onLoad(),onHide()执行顺序

## 入门项目

### 创建项目

点项目创建新项目，如图-35



图- 35

### 创建注册模块

1,创建目录

选中page 右键“新建目录”register，如图-37

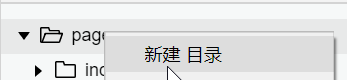


图- 37

2,选中register，右键 “新建Page” ，如图-38

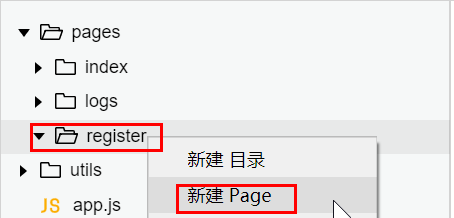


图- 38

结果如下图，如图-39

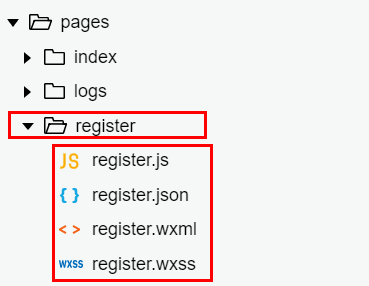


图- 39

3,app.json指定起始页

Pages数组中的第一个page先运行

{

"pages":[

"pages/register"

],

}

### 制作注册界面1

1.需求，如图-40

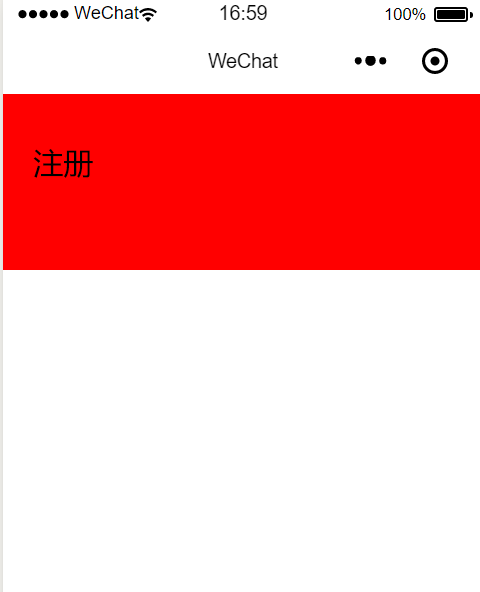
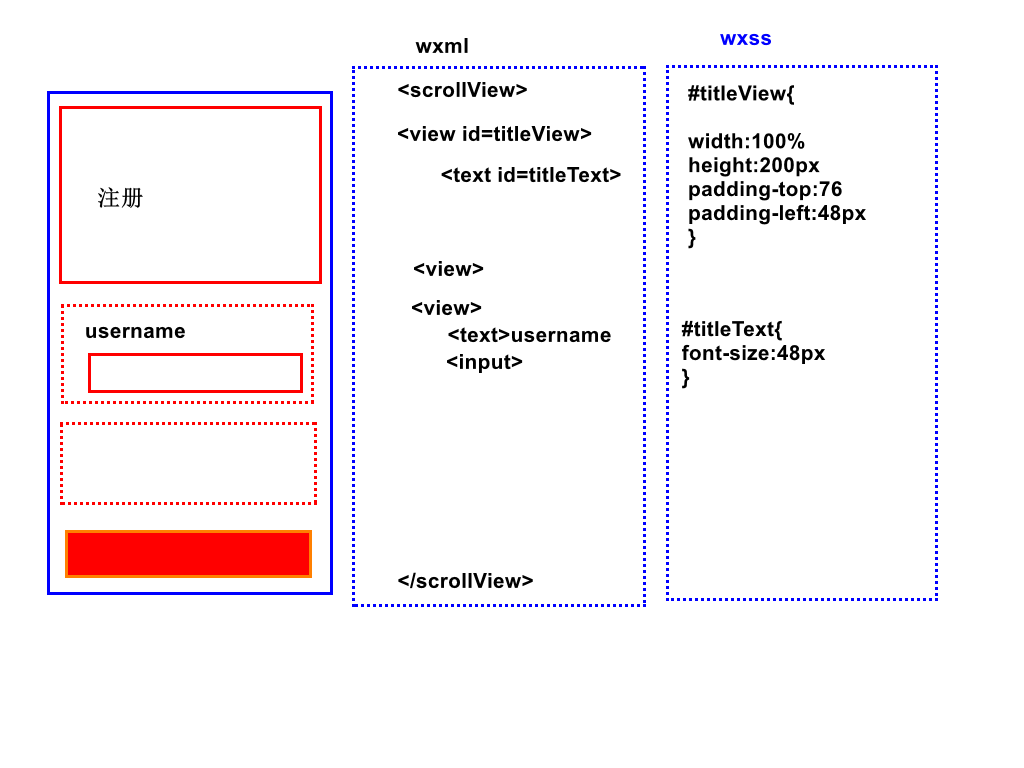


图- 40



2.Register.wxml

<scroll-view>

<view id='registerView'>

<text id='registerText'>注册</text>

</view>

</scroll-view>

3.Register.wxss

#registerView{

width: 100%;

height: 200rpx;

background-color: red;

padding-left: 48rpx;

padding-top: 76rpx;

}

#registerText{

font-size: 48rpx;

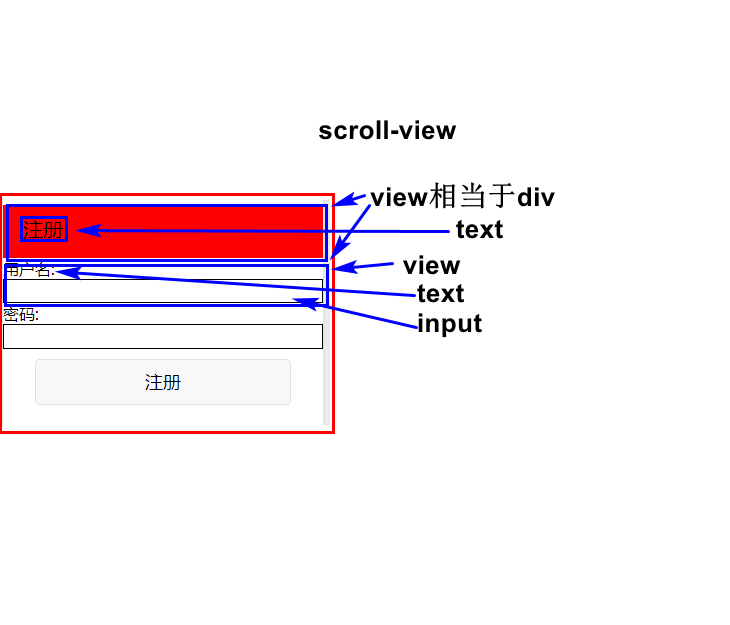
}

### 制作注册界面2

1.需求，如图-41



图- 41



2.Register.wxml

<scroll-view>

<view id='registerView'>

<text id='registerText'>注册</text>

</view>

<view>

<text>用户名:</text>

<input class='input' id="username"></input>

</view>

<view>

<text>密码:</text>

<input class='input' id="password"></input>

</view>

<view>

<button id="registerBtn" bindtap='register'>注册</button>

</view>

</scroll-view>

3.Register.wxss

.input{

border: 1px black solid;

}

#registerBtn{

margin-top: 24rpx;

width: 80%;

}

### 事件处理

#### Register.wxml中进行事件绑定

<view>

<text>用户名:</text>

<input class='input' id="username" bindinput='usernameInput'></input>

</view>

<view>

<text>密码:</text>

<input class='input' id="password" bindinput='passwordInput'></input>

</view>

<view>

<button id="registerBtn" bindtap='register'>注册</button>

</view>

#### 事件处理

单击输入框后长按鼠标才能输入文字

Page({

/\*\*

\* 页面的初始数据

\*/

data: {

username: "",

password: ""

},

usernameInput: function(e) {

var username = e.detail.value;

this.data.username=username;

},

passwordInput: function(e) {

var password = e.detail.value;

this.data.password=password;

},

register: function(e) {

console.log("click");

console.log("username=" + this.data.username);

console.log("password=" + this.data.password);

}

}

)

### 分享

onReady: function() {

wx.showShareMenu({

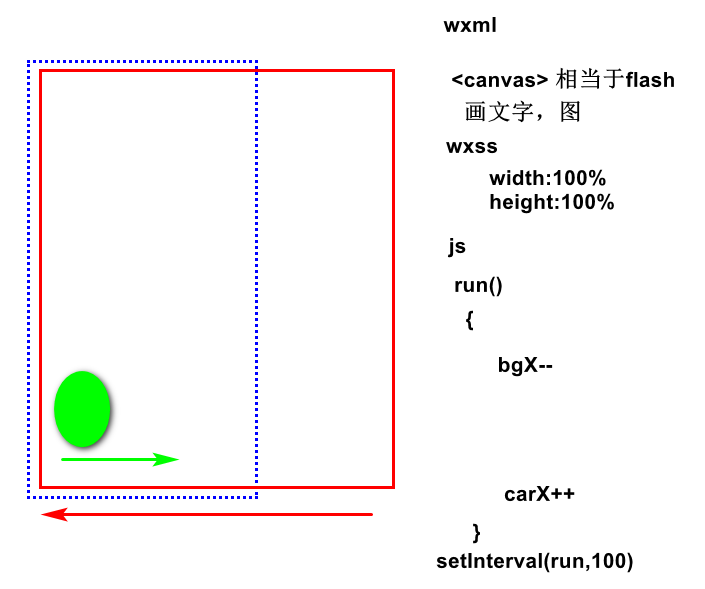
})

},

## 游戏案例

代码在“\亿发,移动端课前资料\weixin\code\carGame”

效果演示



### 创建小程序项目，如图-42

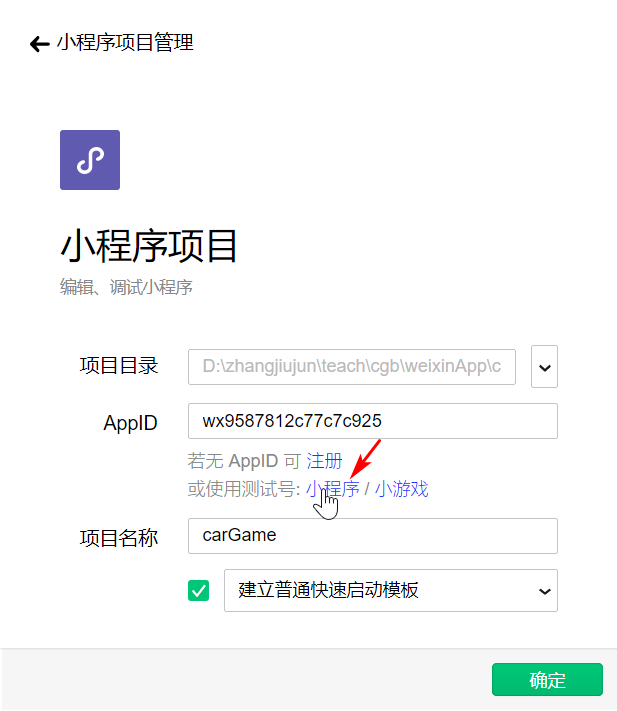


图- 42

项目中选 中pages右键“在硬盘打开“

拷贝“亿发,移动端课前资料\weixin\code\carGame\pages”中的image,audio文件夹到当前项目中。 ,如图-43

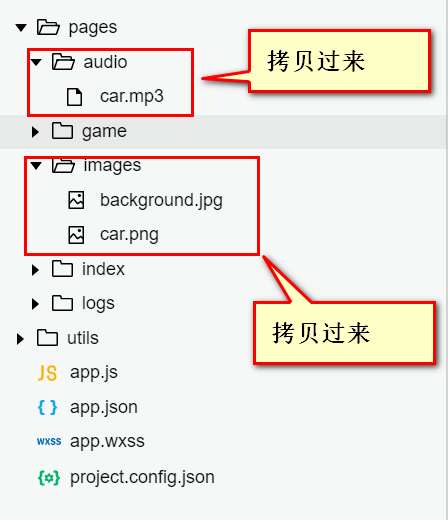


图- 43

创建game,game page

修改app.json，把game放在最前面

"pages": [

"pages/game/game",

"pages/index/index",

"pages/logs/logs"

],

### 画背景图

Game.wmxl

<canvas canvas-id="canvas" class="canvas"></canvas>

Game.wxss

.canvas{

width: 320px;

height: 568px;

background-color: #FF0000;

}

onShow: function() {

//得到画图对象

var context = wx.createCanvasContext("gameCanvas");

//设置图片路径

var backgroundPath = "../images/background.jpg";

//画图

context.drawImage(backgroundPath, 0, 0, 800, 600);

//画出来

context.draw();

},

### 让背景图动起来

onShow: function() {

var bgX = 0;

function run() {

//得到画图对象

var context = wx.createCanvasContext("gameCanvas");

//设置图片路径

var backgroundPath = "../images/background.jpg";

//画图

//向左移

bgX = bgX - 10;

console.log("bgX=" + bgX);

//移到最左边，回到原点

if (bgX < (320 - 800)) {

bgX = 0;

}

context.drawImage(backgroundPath, bgX, 0, 800, 600);

//画出来

context.draw();

}

//每隔100ms运行一次run

setInterval(run, 100);

},

### 画车

onShow: function() {

var bgX = 0;

var carX=0;

var index=0;

function run() {

//得到画图对象

var context = wx.createCanvasContext("gameCanvas");

//设置图片路径

var backgroundPath = "../images/background.jpg";

var carPath = "../images/car.png";

//画图

//向左移

bgX = bgX - 10;

console.log("bgX=" + bgX);

//移到最左边，回到原点

if (bgX < (320 - 800)) {

bgX = 0;

}

context.drawImage(backgroundPath, bgX, 0, 800, 600);

//画车

carX=carX+10;

if (carX>320)

{

carX=0;

}

var carY=400;

index++;

if (index%2==0){

carY=410;

}

context.drawImage(carPath, carX, carY, 100, 54);

//画出来

context.draw();

}

//每隔100ms运行一次run

setInterval(run, 100);

}

### 播声音

Game.wxml

<canvas canvas-id="gameCanvas" class="canvas"></canvas>

<audio id="audio" src='../audio/car.mp3'></audio>

Game.js

onReady中增加以下代码

var audioContext=wx.createAudioContext("audio");

audioContext.play();

### canvas在网页中实现报表

https://echarts.baidu.com/

## 联网案例

### 复习js中的this

Java中this代表是执行方法的对象

Js中This代表什么？

在js中this是变化的

1. 在网页中一般情况下，this代表的是window
2. 在jquer 标签事件片函数中,this代表的是标签
3. 在微信小程序中,this代表的是page,在联网成功后回调的函数中this是undefined,

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset=*"UTF-8"*>

<title>Insert title here</title>

<script

src=*"jquery-3.1.1.min.js"*

type=*"text/javascript"*>

</script>

<script type=*"text/javascript"*>

window.username="root";

//this是window

console.log(**this**.username);

$(**function**(){

**var** $btn=$("#insertBtn");

$btn.click(**function**(){

//this是发生事件的标签

console.log(**this**);

})

});

</script>

</head>

<body>

<button id=*"insertBtn"*>insert</button>

</body>

</html>

### 需求,如图-44

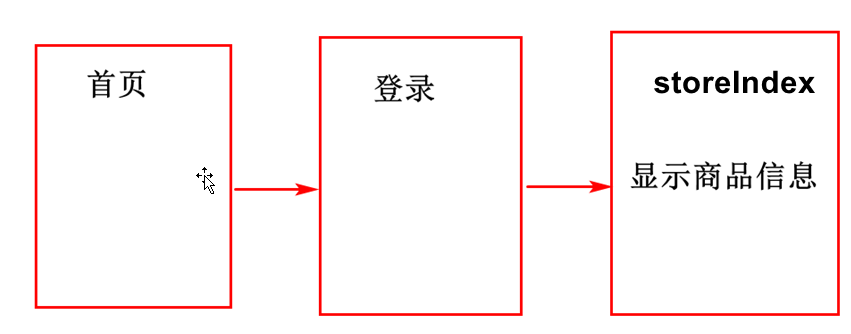


图- 44

### page的生命周期

新建的page必须在app.json中申明，才会执行生命周期

删除index,重新创建index

### 界面跳转

Index.wxml

<text bindtap='indexClick'>index</text>

Index.js

Page({

indexClick:function(e)

{

wx.navigateTo({

url: '../login/login',

})

},

}

### 查看windows的ip地址

在小程序中连接服务器,ip地址是服务器windws系统的ip地址。

在windows上执行ipconfig查看以太网或无线网卡的ip地址，不是vmnet1,vmnet8的ip地址，不是linux的ip地址。

### http联网

小程序开发工具中 设置🡪项目设置,如图-47



图- 47

storeIndex中增加如下联网代码

微信小程序运行在手机上，域名必须是真实的域名，[www.pd.com](http://www.pd.com)只能在电脑中用。手机上没有配置www.pd.com

onReady: function() {

console.log("login onReady()");

wx.request({

url: 'http://192.168.1.106/api/getIndexItem.html',

success: function(response) {

console.log(response);

},

fail: function(e) {

console.log(e);

}

})

联网之后，得到的数据如图- 48



图- 48

### 数据绑定

需求如图-49



图- 49

storeIndex.js

data: {

itemArray: []

},

onReady: function() {

console.log("login onReady()");

var items=[{title:"server item"}];

//赋值成功，界面不变

// this.data.items=items;

//执行函数赋值，在执行setData函数时，框架完成二件事情

//1,赋值

//2,自动更新界面，用到的技术就是aop,动态代理

this.setData({

items: items

});

var page=this;

wx.request({

url: 'http://192.168.1.106/api/getIndexItem.html',

success: function(response) {

console.log(response);

var serverData=response.data;

var items=serverData.data;

for (var i=0;i<items.length;i++)

{

var image="http://192.168.1.106/"+items[i].image;

items[i].image=image;

}

//success中的this与onShow()中的this不一样。

//success中的this是undefined

//js当中this是可变，java中this指的执行当前方法的对象

//js网页中一般情况下this代表windows,在jquery中事件处理函数中this代表的是发生事件的元素

//

console.log(this);

//用onshow中的this

page.setData({

items:items

})

}

storeIndex.wxml

<scroll-view>

<view wx:for="{{itemArray}}" wx:for-item="item">

<image src='{{item.image}}'></image>

<text>{{item.title}}</text>

<text>{{item.price}}</text>

</view>

</scroll-view>

## 微信小程序与网页相比

用到的技术相似，都用js,标签，css

微信小程序运行在微信中，方便传播，功能比网页加大。

小项目只有个小程序

中型项目有小程序，有网站

大型项目有小程序，有网站，有app