



HenCoder Android UI 部分

触摸反馈



这期的内容是之前说过的，自定义 View 的最后一部分：触摸反馈。触摸反馈的概念简单，但是内部逻辑比较复杂，往往把开发者难倒、让人总也学不会的也是因为逻辑太多绕不过来，所以我这次又做了一个长长的视频来讲解原理，把最本质的东西拆解开来讲，希望能让你比较舒服地吸收。视频的制作花了 5 天时间，一共 12 分钟多，全部是讲的触摸反馈的一些最核心的逻辑和原理。

细节上反而没有讲太多，因为讲这方面细节的文章，网上已经一大堆了，而且不少都写得很好。

总结：

自定义触摸反馈的关键：

1. 重写 `onTouchEvent()`，在里面写上你的触摸反馈算法，并返回 `true`（关键是 `ACTION_DOWN` 事件时返回 `true`）。
 2. 如果是会发生触摸冲突的 `ViewGroup`，还需要重写 `onInterceptTouchEvent()`，在事件流开始时返回 `false`，并在确认接管事件流时返回一次 `true`，以实现事件的拦截。
 3. 当子 View 临时需要组织父 View 拦截事件流时，可以调用父 View 的 `requestDisallowInterceptTouchEvent()`，通知父 View 在当前事件流中不再尝试通过 `onInterceptTouchEvent()` 来拦截。
-