

uexTimeMachine

旋转木马功能

方法

open 打开旋转动画

close 关闭旋转动画

setJsonData 设置旋转动画的数据源

回调方法

cbOpen 打开旋转动画的回调方法

监听方法

onItemSelected 点击 item 的监听方法

open

打开旋转动画

uexTimeMachine.open(id, x, y, w, h)

说明：

打开旋转动画

参数：

id: (*Number* 类型)必选 唯一标识符

x: (*Number* 类型)必选 x 坐标

y: (*Number* 类型)必选 y 坐标

w: (*Number* 类型)必选 宽度

h: (*Number* 类型)必选 高度

平台支持：

Android 2.2+

iOS 4.3+

版本支持：

3.0.0+

示例：

见 **setJsonData** 的示例

close

关闭旋转动画

uexTimeMachine.close()

说明：

关闭旋转动画

参数：

无

平台支持：

Android 2.2+

iOS 4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 setData 的示例

setData

设置旋转动画的数据源

uexTimeMachine.setData(jsonStr)

说明:

设置旋转动画的数据源

参数:

jsonStr: (String 类型) 必选 格式为:

```
{"id": "500", "data": [{"title": "10", "imageUrl": "res:///***.png"}, {"title": "20", "imageUrl": "res:///***.png"}]}
```

各字段含义如下:

参数	是否必须	说明
id	是	唯一标识符
data	是	数据关键字
title	是	标题
imageUrl	是	图片路径, 路径协议详见 CONSTANT 中 Path Types

平台支持:

Android 2.2+

iOS 4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
<title>旋转木马之 Inverted Time Machine 功能</title>
<script type="text/javascript">
function pieOpen(){
    var x=document.getElementById("aa").value;
    var y=document.getElementById("bb").value;
    var w=document.getElementById("cc").value;
    var h=document.getElementById("dd").value;
    uexTimeMachine.open("500",x,y,w,h);
}
function pieOpen1(){
    var x=document.getElementById("aa").value;
    var y=document.getElementById("bb").value;
```

```

        var w=document.getElementById("cc").value;
        var h=document.getElementById("dd").value;
        uexTimeMachine.open("510",x,y,w,h);
    }
    function pieClose(){
        var idarr = ["500","510"];
        uexTimeMachine.close(idarr);
    }
    window.uexOnload = function(){
        uexTimeMachine.cbOpen = function(id, dataType, data){
            var jsonStr
            ='{"id":"+id+", "data":[{"title":"title1", "imageUrl":"res://uexTimeMachine_cunhuo.png"}, {"title"
            : "title2", "imageUrl":"res://uexTimeMachine_daiban.png"}]}'
            uexTimeMachine.setJsonData(jsonStr);
        }
        uexTimeMachine.onItemSelected = function(opId,index){
            alert("opId:"+opId+"index:"+index)
        }
    }
</script>
</head>
<body>
    x<input type="text" id="aa" value="300"/>
    y<input type="text" id="bb" value="300"/>
    w<input type="text" id="cc" value="300"/>
    h<input type="text" id="dd" value="300"/>
    <input class="btn" type="button" value="打开 Time Machine 1" onclick="pieOpen();">
        <input class="btn" type="button" value=" 打 开  Time Machine 2"
onclick="pieOpen1();">
        <input class="btn" type="button" value="关闭" onclick="pieClose();">
</body>
</html>

```

cbOpen

打开旋转动画的回调方法

uexPie.cbOpen(opId, dataType, data)

参数:

opId: (*Number 类型*) 必选 旋转动画的唯一标识符

dataType: (*Number 类型*) 必选 参数类型 详见 CONSTANT 中 Callback 方法数据类型

data: (*String 类型*) 必选 返回 uex.cSuccess 或者 uex.cFailed , 详见 CONSTANT 中

Callback int 类型数据

版本支持:

3.0.0+

onItemSelected

点击 item 的监听方法

`uexTimeMachine.onItemSelected(opId, index)`

参数:

`opId`: (*Number 类型*)必选 旋转动画的唯一标识符

`index`: (*Number 类型*)必选 被选中 item 的索引值

版本支持:

3.0.0+