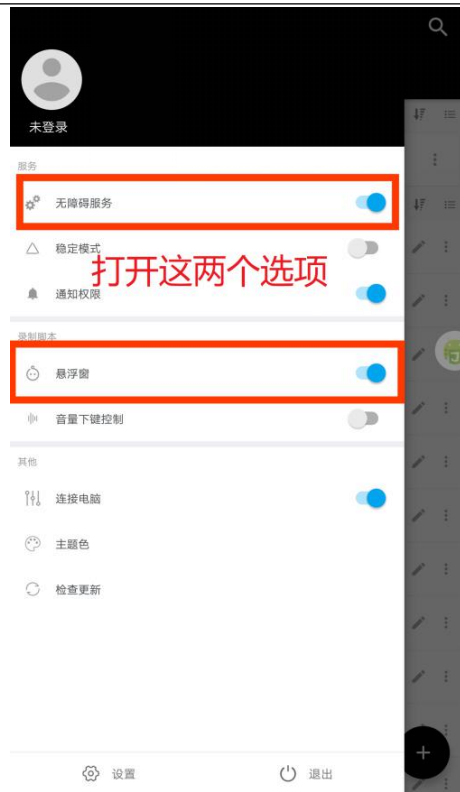


接下来通过一个实际的脚本说明一下脚本的编写过程，  
本教程用的是 QQ 点赞的例子。



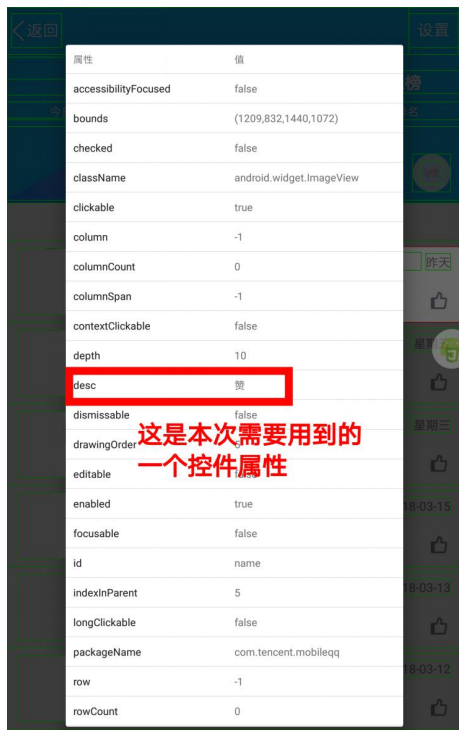
进入 Auto.js，打开无障碍服务和悬浮窗



进入 QQ 点赞界面，单击悬浮球，出现五个按钮，  
选择中间的那个来查看界面布局。



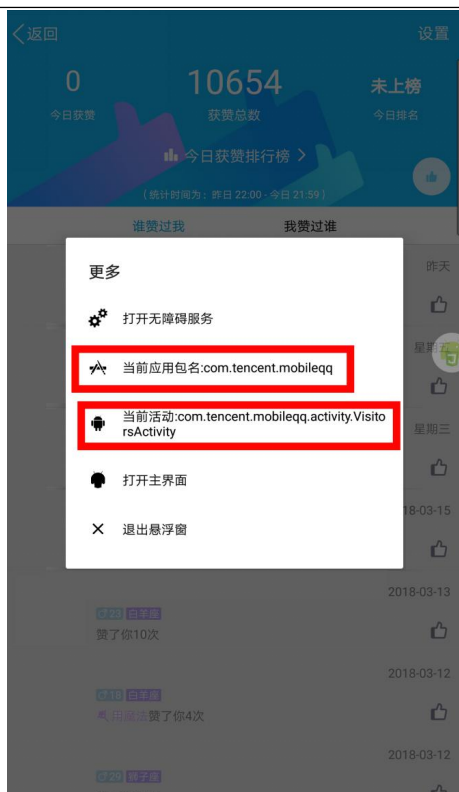
单击需要目标控件，本次目标是点赞，所以单击  
点赞的图标。



这里的属性一般来说都是可以用来筛选控件的，其中 desc、id、text 使用的最多。本次仅仅使用 desc 即可筛选出所有的目标控件。（单击即可复制属性的信息。）

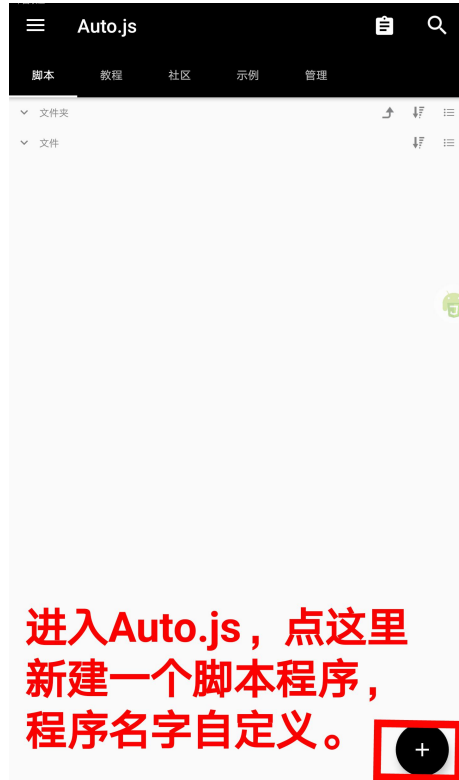


此外，这个设置按钮用的也比较多。



设置按钮中的这两项是经常使用的。用来获取目标应用的包名以及当前界面的类名（即 当前活动，单击即可复制信息）。

需要的信息基本上都获取了，接下来就是建立 js 程序文件。



新建一个脚本程序，名字为点赞。

**进入Auto.js，点这里新建一个脚本程序，程序名字自定义。**



接下来就是写程序了。

先说一下流程。

- ①测试无障碍服务是否开启；
- ②等待进入 QQ 点赞界面；
- ③找到点赞按钮控件；
- ④点赞十次。

接下来就是实际的程序了。

<code>auto();</code>	检查无障碍服务是否启用，如果已经启用则继续执行后面的程序，否则跳转到无障碍服务界面，并抛出一个错误，程序结束。
<code>waitForActivity("com.tencent.mobileqq.activity.VisitorsActivity");</code>	一直等待，直到当前活动成为 <code>com.tencent.mobileqq.activity.VisitorsActivity</code> （也就是 QQ 点赞界面）之后执行后面的程序。
<code>var obj = desc("赞").untilFind();</code>	等号左边意思是：定义一个变量，变量名为 <code>obj</code> 。等号右边意思是：筛选界面上 <code>desc</code> 属性的值为 赞 的控件，直到找到至少一个满足条件的控件，然后返回一个满足条件的控件的集合。 等号的意思是：把右边的值赋值给左边的变量。
<code>if ( obj.length == "0" ) { exit() }</code>	判断找到的控件集合的控件数量是否是 0 个，如果是，则结束脚本。 否则继续向后执行。 <code>obj.length</code> 是获取控件集合的 <code>length</code> 属性，该属性代表着该控件集合的控件数量。 <code>exit()</code> 是结束脚本运行。 <code>if(条件){条件为真执行这里的程序}else{条件为假执行这里的程序}</code> 。
<code>for ( var i = 0; i &lt; 10; i++){     obj.click();}</code>	循环十次。每次循环都会单击控件集合中的所有 的控件一次。