Atitit 如何自己实现一套控件系统

[1.1. 有没有必要实现自己的控件系统，而不是使用系统自带的。。 1](#_Toc30921)

[1.2. 使用canvas自绘控件系统 1](#_Toc8283)

[1.3. 基于dom实现自己的复杂控件，比如软键盘 1](#_Toc28726)

[1.4. 控件系统的通常组成有5大构成部件 1](#_Toc19875)

## 有没有必要实现自己的控件系统，而不是使用系统自带的。。

当然是有必要的，

比如 性能要求，要求较高的性能，此时自绘控件比较好。比如常见的游戏，很多都是像素级自绘控件系统的。。

第二，美观要求，自绘控件美观度更好。

第三，other

## 使用canvas自绘控件系统

Canvas是比较底层的像素级操作的ui了，可以实现自定义的任何ui。。美观与高性能可以兼得。。

Canvas框架嘛，就推荐cocos2d-js，以及白鹭引擎。。

## 基于dom实现自己的复杂控件，比如软键盘

使用dom框架jquery等即可。。

## 控件系统的通常组成有5大构成部件

|  |
| --- |
| 图形引擎（渲染系统） |
| 控件部件系统 |
| 事件系统 |
| 布局系统 |
| 动画系统 |

如果是游戏控件系统的哈，还常常有

|  |
| --- |
| 粒子系统（烟雾） |
| 物理系统（重力，碰撞） |

作者:: 绰号:老哇的爪子 （ 全名：：Attilax Akbar Al Rapanui 阿提拉克斯 阿克巴 阿尔 拉帕努伊 ）

汉字名：艾提拉（艾龙），   EMAIL:1466519819@qq.com

转载请注明来源： http://blog.csdn.net/attilax

Atiend