
Documentazione di LVGL v9.4

20250824 (Ita)

Release 9.4

LVGL Community

(Traduzione: [Baldassarre Cesarano](#))

23 ago 2025

Indice

1	Introduzione	1
2	Per iniziare	7
3	Esempi	15
4	Integrazione e Driver	107
5	Funzionalità Comuni dei Widget	240
6	Tutti i Widget	317
7	Moduli Principali	445
8	XML - Interfaccia Utente Dichiarativa	529
9	Moduli Ausiliari	564
10	Librerie di Terze Parti	617
11	Debugging	641
12	Contribuire	648
13	Log delle Modifiche	657
14	API	683

CAPITOLO 1

Introduzione

LVGL (Light and Versatile Graphics Library) è una libreria grafica C gratuita e open source che fornisce tutto il necessario per creare un'interfaccia utente grafica embedded con elementi grafici facili da usare, splendidi effetti visivi e un ridotto utilizzo di memoria.

LVGL fornisce il "motore GUI" che gestisce tutte le interazioni dell'utente finale con l'applicazione, tra cui non solo la visualizzazione del contenuto del display, l'accettazione dell'input dell'utente e la sua conversione in eventi "catturabili" dall'applicazione, ma anche oltre 30 widget integrati, oltre 100 proprietà di stile, scrolling [scorrimento], animazioni, rendering software avanzato, supporto GPU integrato da MCU a OpenGL e molto altro. La combinazione di questi elementi consente di sviluppare interfacce utente in modo efficiente senza dover reinventare la ruota.

L'utilizzo di LVGL in un progetto firmware riduce efficacemente il lavoro dello sviluppatore della GUI alla sua definizione e alla fornitura di hook di eventi appropriati per svolgere il prezioso lavoro della GUI.

LVGL può utilizzare GUI definite al 100% nel codice C scritto dall'utente (per cui qualsiasi aggiornamento alla GUI richiede la modifica del codice C e il re-flashing del firmware), oppure definizioni di GUI fornite in file XML (per cui gli aggiornamenti alla GUI richiedono solo la modifica dei file XML che definiscono la GUI per quel firmware), o qualsiasi combinazione di queste due opzioni adatta al progetto.

1.1 Caratteristiche Principali

- Elementi costitutivi potenti come *pulsanti, grafici, elenchi, slider, immagini*, ecc.
- Grafica avanzata con animazioni, anti-aliasing, opacità, scorrimento fluidog
- Vari dispositivi di input come touchpad, mouse, tastiera, encoder, ecc.
- Supporto multilingua con codifica UTF-8
- Supporto multi-display, anche con formati di colore misti
- Elementi grafici completamente personalizzabili con stili simili a CSS
- Indipendente dall'hardware: utilizzabile con qualsiasi microcontrollore o display
- Scalabile: in grado di funzionare con poca memoria (64 kB Flash, 16 kB RAM)
- *OS*, memoria esterna e *GPU* sono supportati ma non obbligatori
- Funzionamento con buffer di frame singolo anche con effetti grafici avanzati
- Scritto in C per la massima compatibilità (compatibile con C++)
- *Simulatore* per avviare la progettazione di GUI embedded su un PC senza hardware integrato

- Il codice utente sviluppato tramite simulatore può essere condiviso con il firmware per rendere più efficiente lo sviluppo dell'interfaccia utente.
- Binding di [MicroPython](#)
- Tutorial, esempi, temi per la progettazione rapida di interfacce grafiche (GUI)
- Documentazione disponibile online
- Gratuito e open source con licenza MIT
- Gratuito per progetti commerciali

1.1.1 Requisiti

In pratica, qualsiasi controller moderno in grado di pilotare un display è adatto all'esecuzione di LVGL. I requisiti minimi sono:

- Microcontrollore o processore a 16, 32 o 64 bit
- Velocità di clock consigliata >16 MHz
- Flash/ROM: >64 kB per i componenti essenziali (>180 kB consigliati)
- RAM:
 - Utilizzo di RAM statica: ~2 kB a seconda delle funzionalità utilizzate e dei tipi di Widget
 - stack: > 2kB (> 8 kB consigliati)
 - Dati dinamici (heap): >2 KB (>48 kB consigliati se si utilizzano molti widget GUI). Impostato da `LV_MEM_SIZE` in `lv_conf.h`.
 - Buffer di visualizzazione: > "Risoluzione orizzontale" pixel (>10 X "Risoluzione orizzontale")
 - Un frame buffer nell'MCU o in un controller video esterno
- Compilatore C99 o successivo
- Conoscenza base del C (o C++):
 - puntatori.
 - struct.
 - callback.

Nota

L'utilizzo della memoria può variare a seconda dell'architettura, del compilatore e delle opzioni di build.

1.1.2 Licenza

Il progetto LVGL (inclusi tutti i repository) è concesso con la [licenza MIT](#). Questo significa che lo si può utilizzare anche in progetti commerciali.

Non è obbligatorio, ma apprezzeremmo molto se si scrivesse qualche parola sul proprio progetto nella categoria [My projects](#) del forum o si inviasse un messaggio privato a [lvgl.io](#).

Sebbene LVGL sia disponibile gratuitamente, dietro c'è un enorme lavoro. È stato creato da un gruppo di volontari che lo hanno reso disponibile a tutti nel loro tempo libero.

Per rendere sostenibile il progetto LVGL, preghiamo di considerare la possibilità di [Contribuire](#). Si può scegliere tra diversi modi per contribuire. Consultare [Contribuire](#), ad esempio scrivendo semplicemente un tweet su di sé usando LVGL, correggendo bug, traducendo la documentazione o addirittura diventando un manutentore.

1.1.3 FAQ

Dove posso porre domande?

Si possono porre domande nel forum: <https://forum.lvgl.io/>.

Utilizziamo [GitHub issues](#) per le discussioni relative allo sviluppo. Si dovrebbero utilizzarli solo se la domanda o il problema è strettamente correlato allo sviluppo della libreria.

Prima di postare una domanda, leggere questa sezione FAQ, poiché si potrebbe trovare la risposta al problema anche qui.

Questo MCU/hardware è supportato?

Tutti i MCU in grado di pilotare un display tramite porta parallela, SPI, interfaccia RGB o altro e che soddisfano i [Requisiti](#) sono supportati da LVGL.

Questo include:

- MCU "comuni" come STM32F, STM32H, NXP Kinetis, LPC, iMX, dsPIC33, PIC32, SWM341 ecc.
- Moduli Bluetooth, GSM e Wi-Fi come Nordic NRF, Espressif ESP32 e Raspberry Pi Pico W
- Linux con device frame buffer come /dev/fb0. Questo include computer Single-board come il Raspberry Pi
- Qualsiasi altro dispositivo con una MCU sufficientemente potente e una periferica per pilotare un display

Questo display è supportato?

LVGL richiede solo una semplice funzione driver per copiare un array di pixel in una determinata area del display. Se lo si può fare col proprio display, lo si può usare con LVGL.

Alcuni esempi dei tipi di display supportati:

- TFT con profondità di colore a 16 o 24 bit
- Monitor con porta HDMI
- Piccoli display monocromatici
- Display in scala di grigi
- anche matrici di LED
- o qualsiasi altro display in cui sia possibile controllare il colore/stato dei pixel

Consultare la sezione [Display \(lv_display\)](#) per ulteriori informazioni.

LVGL doesn't start, randomly crashes or nothing is drawn on the display. What might be the problem?

- Provare ad aumentare [LV_MEM_SIZE](#).
- Assicurarsi che il display funzioni senza LVGL. Ad esempio, coloralo in rosso all'avvio.
- Abilitare [Logging](#).
- Abilitare le asserzioni in `lv_conf.h` (`LV_USE_ASSERT_...`).
- Se si usa un RTOS:
 - Aumentare la dimensione dello stack del task che chiama `lv_timer_handler()`.
 - Utilizzare uno dei metodi per la gestione dei thread descritti in [Considerazioni sui Thread](#).

Il driver video non viene chiamato. Cos'è sfuggito?

Chiamare `lv_tick_inc(x)` come prescritto in *Interfaccia ai Tick* e chiamare `lv_timer_handler()` come prescritto in *Gestione del Timer*.

Per saperne di più, consultare le sezioni *Interfaccia ai Tick* e *Gestione del Timer*.

Perché il driver video viene chiamato una sola volta? Viene aggiornata solo la parte superiore del display.

Be sure you are calling `lv_display_flush_ready(drv)` at the end of your "display flush callback" as per the *Callback Flush* section.

Perché si vede solo spazzatura sullo schermo?

Probabilmente c'è un bug nel driver del display. Provare il seguente codice senza usare LVGL. Si dovrebbe vedere un quadrato con una sfumatura rosso-blu.

```
#define BUF_WIDTH 255
uint16_t buf[BUF_WIDTH];
uint32_t i;
for(i = 0; i < BUF_WIDTH; i++) {
    lv_color_t c = lv_color_mix(lv_color_hex(0xffff0000), lv_color_hex(0x00ffff), i);
    buf[i] = lv_color_to_u16(c);

    lv_area_t a;
    a.x1 = 5;
    a.x2 = a.x1 + BUF_WIDTH - 1;
    a.y1 = 10 + i;
    a.y2 = 10 + i;
    my_flush_cb(NULL, &a, (void*) buf);
}
```

Perché si vedono colori senza senso sullo schermo?

Il formato colore LVGL configurato probabilmente non è compatibile con il formato colore del display. Controllare `LV_COLOR_DEPTH` in *lv_conf.h*.

Come si può velocizzare l'interfaccia utente?

- Attivare l'ottimizzazione del compilatore e abilitare la memorizzazione nella cache di istruzioni e dati, se disponibile sull'MCU.
- Aumentare la dimensione del buffer di visualizzazione.
- Utilizzare due buffer di visualizzazione e svuotare il buffer con DMA (o una periferica simile) in background.
- Aumentare la velocità di clock della porta SPI o parallela se si utilizzano per pilotare il display.
- Se il display ha una porta SPI, valutare la possibilità di passare a un modello con interfaccia parallela, poiché offre una velocità di elaborazione molto più elevata.
- Mantenere il buffer di visualizzazione nella RAM interna (non nella SRAM esterna) perché LVGL la utilizza molto e dovrebbe avere tempi di accesso rapidi.
- Consider minimizing LVGL CPU overhead by updating Widgets:
 - only once just before each display refresh, and
 - only when it will change what the end user sees.

Come posso ridurre l'utilizzo di flash/ROM?

Si possono disabilitare le funzionalità inutilizzate (come animazioni, file system, GPU, ecc.) e i tipi di widget in *lv_conf.h*.

Se si utilizza GCC/CLANG, è possibile aggiungere i flag di compilazione `-fdata-sections -ffunction-sections` e il flag del linker `--gc-sections` per rimuovere funzioni e variabili non utilizzate dal binario finale. Se possibile, aggiungere il flag del compilatore `-fIto` per abilitare il link-time-optimisation insieme a `-Os` per GCC o `-Oz` per CLANG e le versioni più recenti di GCC.

Come ridurre l'utilizzo di RAM?

- Ridurre la dimensione del *Display buffer*.
- Ridurre *LV_MEM_SIZE* in *lv_conf.h*. Questa memoria viene utilizzata quando si creano widget come pulsanti, etichette, ecc.
- To work with lower *LV_MEM_SIZE* you can create Widgets only when required and delete them when they are no longer needed.

Come si utilizza LVGL con un sistema operativo?

Per lavorare con un sistema operativo in cui le attività possono interrompersi a vicenda (in modo preventivo), è necessario assicurarsi che nessuna chiamata di funzione LVGL venga chiamata mentre è in corso un'altra chiamata LVGL. Esistono diversi modi per farlo. Consultare la sezione *Considerazioni sui Thread* per saperne di più.

1.1.4 Il Repository LVGL

Layout del repository

Tutti i repository del progetto LVGL sono ospitati su [GitHub](#).

You will find these repositories at the following locations:

- **lvgl**: La libreria stessa con numerosi [esempi](#) e [demo](#).
- **blog**: Sorgente del sito del blog
- **sim**: Sorgente del sito del simulatore online
- **lv_port_***: LVGL ports to development boards and other platforms
- **lv_binding_***: Binding ad altri linguaggi

Policy di rilascio

I repository principali seguono le regole del [Semantic Versioning](#):

- Versione major: modifiche API incompatibili. Es. v5.0.0, v6.0.0
- Versione minor: funzionalità nuove ma retrocompatibili. Es. v6.1.0, v6.2.0
- Versione patch: correzioni di bug retrocompatibili. Es. v6.1.1, v6.1.2

Tag come vX.Y.Z vengono creati per ogni release.

Ciclo di rilascio

- Correzioni di bug: rilasciate su richiesta, anche settimanalmente
- Release minor: ogni 3-4 mesi
- Release major: circa una volta all'anno

Branch

I repository principali hanno almeno i seguenti branch:

- **master**: versione più recente, le patch vengono unite direttamente qui
- **release/vX.Y**: versioni stabili delle release minor

Log delle modifiche

Le modifiche sono loggiate in [Log delle Modifiche](#).

Versioni supportate

Prima della v8, l'ultima release minor di ogni serie principale era supportata per 1 anno. A partire dalla v8, ogni release minor è supportata per 1 anno.

Versione	Data di rilascio	Fine del supporto	Attivo
v5.3	1 Feb, 2019	1 Feb, 2020	No
v6.1	26 Nov, 2019	26 Nov, 2020	No
v7.11	16 Mar, 2021	16 Mar, 2022	No
v8.0	1 Giu, 2021	1 Giu, 2022	No
v8.1	10 Nov, 2021	10 Nov, 2022	No
v8.2	31 Gen, 2022	31 Gen, 2023	No
v8.3	6 Lug, 2022	1 Gen, 2025	No
v8.4	19 Mar, 2024	20 Mar, 2025	No
v9.0	22 Gen, 2024	22 Gen, 2025	No
v9.1	20 Mar, 2024	20 Mar, 2025	No
v9.2	26 Ago, 2024	26 Ago, 2025	Yes
v9.3	3 giugno 2025	3 giugno 2026	Yes

CAPITOLO 2

Per iniziare

2.1 Imparare le Basi

2.1.1 Panoramica

LVGL (Light and Versatile Graphics Library) è una libreria grafica gratuita e open source che fornisce tutto il necessario per creare un'interfaccia utente grafica embedded con elementi grafici facili da usare, simili a quelli dei telefoni cellulari, splendidi effetti visivi e un ridotto utilizzo della memoria.

LVGL può essere considerato come una raccolta di file C e H inseribili in qualsiasi progetto per aggiungere funzionalità di interfaccia utente al prodotto.

Con l'aiuto di funzioni API coerenti e facili da apprendere, è possibile creare widget (pulsanti, slider, grafici, ecc.), personalizzarli, aggiungere eventi, layout o animazioni.

In base a queste impostazioni, LVGL renderizzerà un'immagine (utilizzando il suo motore di rendering software nativo o una GPU) e chiamerà una funzione di callback per visualizzare l'immagine renderizzata sul display. Questa funzione di callback è l'interfaccia principale tra LVGL e il display. La maggior parte del lavoro relativo al porting si concentra sulla scrittura di tale callback in modo efficace.

Questo capitolo illustrerà le basi per dare un'idea del funzionamento di LVGL e di come può essere utilizzato. Per maggiori dettagli su ciascuna funzionalità, visitare la pagina di documentazione dedicata.

LVGL Integration Overview

The following is an overview of how to integrate LVGL into your project. Complete details are available at [Aggiungere LVGL al Proprio Progetto](#).

Driver Initialization

It is the user's responsibility to set up the clock, timers, peripherals, etc.

Call `lv_init()`

Initialize LVGL itself.

Create display and input devices

Create display(s) (`lv_display_t`) and input device(s) (`lv_indev_t`) and set up their callbacks.

Create the UI

Call LVGL functions to create screens, widgets, styles, animations, events, etc.

Call `lv_timer_handler()` in a loop

This handles all the LVGL-related tasks:

- aggiornare il display,
- leggere i dispositivi di input,
- generare eventi in base all'input dell'utente (e altre cose),
- eseguire eventuali animazioni ed
- eseguire i timer creati dall'utente.

Example

This is a brief example showing how simple it is to add LVGL to a new project.

```
void main(void)
{
    your_driver_init();

    lv_init();

    lv_tick_set_cb(my_get_millis);

    lv_display_t * display = lv_display_create(320, 240);

    /* LVGL will render to this 1/10 screen sized buffer for 2 bytes/pixel */
    static uint8_t buf[320 * 240 / 10 * 2];
    lv_display_set_buffers(display, buf, NULL, LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL);

    /* This callback will display the rendered image */
    lv_display_set_flush_cb(display, my_flush_cb);

    /* Create widgets */
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Hello LVGL!");

    /* Make LVGL periodically execute its tasks */
    while(1) {
        /* Provide updates to currently-displayed Widgets here. */
        lv_timer_handler();
        my_sleep(5); /*Wait 5 milliseconds before processing LVGL timer again*/
    }
}

/* Return the elapsed milliseconds since startup.
 * It needs to be implemented by the user */
uint32_t my_get_millis(void)
{
    return my_tick_ms;
}

/* Copy rendered image to screen.
 * This needs to be implemented by the user. */
void my_flush_cb(lv_display_t * disp, const lv_area_t * area, uint8_t * px_buf)
{
    /* Show the rendered image on the display */
    my_display_update(area, px_buf);

    /* Indicate that the buffer is available.
     * If DMA were used, call in the DMA complete interrupt. */
    lv_display_flush_ready();
}
```

2.1.2 Display

Display si riferisce all'hardware effettivo. Per collegare LVGL all'hardware, è necessario creare e inizializzare un oggetto `lv_display_t`.

LVGL supporta molti *driver integrati*, ma è facile anche inizializzare un display da zero (come mostrato sopra).

LVGL gestisce anche più display contemporaneamente.

2.1.3 Screen

Uno *Screen* è un widget LVGL creato su un *Display*. È un contenitore logico per altri widget. Un display può avere più screen, ma ce n'è sempre uno attivo, che può essere recuperato tramite `lv_screen_active()`. Restituisce un puntatore `lv_obj_t *`. Consultare *Lo Screen Attivo* per ulteriori informazioni.

Il modo più comune per creare uno screen è creare un *Widget di Base* con un genitore NULL. Ad esempio,

```
lv_obj_t * my_screen = lv_obj_create(NULL);
```

Uno screen può essere caricato in questo modo: `lv_screen_load(my_screen)`

2.1.4 | Widget

I widget sono gli elementi costitutivi fondamentali dell'interfaccia utente. Per esempio: *Pulsante* (`lv_button`), *Slider* (`lv_slider`), *Drop-Down List* (`lv_dropdown`), *Grafici* (`lv_chart`), ecc.

I widget possono essere creati dinamicamente chiamando le rispettive funzioni "create". La funzione `create` restituisce un puntatore `lv_obj_t *` utilizzabile per configurare il widget in un secondo momento.

Ogni funzione `create` ha un singolo argomento `parent` che definisce a quale widget verrà aggiunto quello nuovo.

Ad esempio:

```
lv_obj_t * my_button1 = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_t * my_label1 = lv_label_create(my_button1);
```

Se un widget o una schermata non sono più necessari, possono essere rimossi chiamando `lv_obj_delete(my_button1)`

Per modificare le proprietà dei widget, è possibile utilizzare due set di funzioni:

- Funzioni `lv_obj_...()` per proprietà comuni, ad esempio `lv_obj_set_width()`, `lv_obj_add_style()`, ecc. Queste sono trattate in [Funzionalità Comuni dei Widget](#).
- Funzioni `lv_<widget_type>_...()` per proprietà specifiche del tipo, ad esempio `lv_label_set_text()`, `lv_slider_set_value()`, ecc.

Ecco un esempio che mostra anche alcune unità di misura *non-pixel* per le dimensioni:

```
lv_obj_t * my_button1 = lv_button_create(lv_screen_active());
/* Set parent-sized width, and content-sized height */
lv_obj_set_size(my_button1, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
/* Align to the right center with 20px offset horizontally */
lv_obj_align(my_button1, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -20, 0);

lv_obj_t * my_label1 = lv_label_create(my_button1);
lv_label_set_text_fmt(my_label1, "Click me!");
lv_obj_set_style_text_color(my_label1, lv_color_hex(0xff0000), 0);
/* Make the text red */
```

Per visualizzare l'API completa di un widget, consultare la relativa documentazione in [Tutti i Widget](#) o controllare il relativo file header nel codice sorgente.

2.1.5 | Eventi

Gli eventi vengono utilizzati per informare l'applicazione che si è verificato un problema con un widget. È possibile assegnare una o più callback a un Widget, che verranno richiamate quando il Widget verrà cliccato, rilasciato, trascinato, eliminato, ecc.

Una callback viene assegnata in questo modo:

```
lv_obj_add_event_cb(btn, my_btn_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
...
void my_btn_event_cb(lv_event_t * e)
{
    printf("Clicked\n");
}
```

È possibile utilizzare `LV_EVENT_ALL` al posto di `LV_EVENT_CLICKED` per richiamare la callback per tutti gli eventi.

Le callback degli eventi ricevono l'argomento `lv_event_t *` e contenente il codice dell'evento corrente e altre informazioni relative all'evento. Il codice dell'evento corrente può essere recuperato con:

```
lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
```

Il Widget che ha attivato l'evento può essere recuperato con:

```
lv_obj_t * widget = lv_event_get_target_obj(e);
```

Si può scoprire tutto sugli eventi nella sezione [Eventi](#).

2.1.6 Parti e Stati

Parti

I Widget sono costituiti da una o più *parti*. Ad esempio, un pulsante ha una sola *parte* chiamata `LV_PART_MAIN`. Tuttavia, uno *Slider* (`lv_slider`) ha `LV_PART_MAIN`, `LV_PART_INDICATOR` e `LV_PART_KNOB`.

Utilizzando le *parti* è possibile applicare diversi *stili* alle parti di un widget.

Consultare la documentazione del Widget per scoprire quali parti utilizza.

Stati

I Widget possono trovarsi in una combinazione dei seguenti stati:

- `LV_STATE_DEFAULT`: Normale, stato rilasciato
- `LV_STATE_CHECKED`: Stato attivato o selezionato
- `LV_STATE_FOCUSED`: Focus tramite tastiera o encoder o clic tramite touchpad/mouse
- `LV_STATE_FOCUS_KEY`: Focus tramite tastiera o encoder ma non tramite touchpad/mouse
- `LV_STATE_EDITED`: Modificato tramite encoder
- `LV_STATE_HOVERED`: Passaggio del mouse
- `LV_STATE_PRESSED`: Premuto
- `LV_STATE_SCROLLED`: In corso di scrolling
- `LV_STATE_DISABLED`: Disabilitato

Ad esempio, se si preme un Widget, questo passerà automaticamente agli stati `LV_STATE_FOCUSED` e `LV_STATE_PRESSED`. Quando lo si rilascia, lo stato `LV_STATE_PRESSED` verrà rimosso, mentre lo stato `LV_STATE_FOCUSED` rimarrà attivo.

Per verificare se un Widget si trova in un determinato stato, utilizzare `lv_obj_has_state(widget, LV_STATE_...)`. Restituirà `true` se il widget si trova attualmente in quello stato.

Per aggiungere o rimuovere stati a livello di codice, utilizzare:

```
lv_obj_add_state(widget, LV_STATE_...);  
lv_obj_remove_state(widget, LV_STATE_...);
```

2.1.7 Stili

Inizializzazione degli stili

Gli stili sono contenuti in oggetti `lv_style_t`. Contengono proprietà come colore di sfondo, larghezza del bordo, font, ecc.

Gli stili possono essere aggiunti alla *Parte* e allo *Stato*. Solo il loro puntatore viene salvato nei Widget, quindi devono essere definiti come variabili statiche o globali.

Prima di utilizzare uno stile è necessario inizializzarlo con `lv_style_init(&style1)`. In seguito, è possibile aggiungere proprietà per configurare lo stile. Ad esempio:

```
static lv_style_t style1;  
lv_style_init(&style1);  
lv_style_set_bg_color(&style1, lv_color_hex(0xa03080));  
lv_style_set_border_width(&style1, 2);
```

Panoramica delle Proprietà di Stile per ulteriori dettagli.

Proprietà di Stile per vedere l'elenco completo.

Aggiungere stili ai widget

Successivamente è possibile aggiungere ai widget:

```
lv_obj_add_style(my_button1, &style1, 0); /*0 means add to the main part and default state*/
lv_obj_add_style(my_checkbox1, &style1, LV_STATE_DISABLED); /*Add to checkbox's disabled state*/
lv_obj_add_style(my_slider1, &style1, LV_PART_KNOB | LV_STATE_PRESSED); /*Add to the slider's knob pressed state*/
```

Ereditarietà

Alcune proprietà (in particolare quelle relative al testo) possono essere ereditate. Ciò significa che se una proprietà non è impostata in un Widget, verrà cercata nei Widget genitore. Ad esempio, è possibile impostare il font una volta nello stile della schermata e tutto il testo su quella schermata lo erediterà per default, a meno che il font non sia specificato nel widget o in uno dei suoi genitori.

Stili Locali

È anche possibile aggiungere proprietà di stile locali ai Widget. Questo crea uno stile che risiede all'interno del Widget e viene utilizzato solo da quel Widget:

```
lv_obj_set_style_bg_color(slider1, lv_color_hex(0x2080bb), LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_PRESSED);
```

Stili per tutti i dettagli.

2.1.8 Soggetti e Osservatori

Soggetti e Osservatori sono strumenti potenti per creare facilmente data binding.

I soggetti sono variabili globali `lv_subject_t` che memorizzano valori interi, colori, stringhe, ecc.

L'interfaccia utente o l'applicazione possono sottoscrivere questi soggetti creando *callback dell'osservatore* che vengono notificati quando il soggetto cambia.

Anche un widget può sottoscrivere un soggetto. In questo modo, quando il widget viene eliminato, la sua sottoscrizione verrà automaticamente annullata.

Per alcuni widget, le funzioni di supporto semplificano la connessione ai soggetti. Ad esempio: `lv_slider_bind_value()`, `lv_label_bind_text()`.

In generale, l'utilizzo di *soggetti e osservatori* è un modo per collegare varie parti dell'interfaccia utente e farle reagire dinamicamente alle modifiche dei dati dell'applicazione, oppure consentire all'applicazione di reagire alle modifiche dell'interfaccia utente.

```
static void label_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
    lv_obj_t * label = lv_observer_get_target_obj(observer);
    lv_label_set_text_fmt(label, "Progress: %d", lv_subject_get_int(subject));
}

...

static lv_subject_t subject1;
lv_subject_init_int(&subject1, 10);

lv_obj_t * label1 = lv_label_create(lv_screen_active());
/*lv_label_bind_text could have been used too*/
lv_subject_add_observer_obj(&subject1, label_observer_cb, label1, NULL);

lv_obj_t * slider1 = lv_slider_create(lv_screen_active());
lv_slider_bind_value(slider1, &subject1);
lv_obj_set_y(slider1, 30);

lv_subject_set_int(&subject1, 30);
```

Ulteriori approfondimenti nella pagina di documentazione degli *Osservatori*.

2.2 Esempi di Base

Di seguito sono riportati diversi esempi di base. Includono il codice applicativo che genera il Widget Tree necessario per far sì che LVGL esegua il rendering degli esempi mostrati. Ogni esempio presuppone che LVGL abbia subito una normale inizializzazione, ovvero che sia stato creato un oggetto `lv_display_t` e che quindi abbia un *Lo Screen Attivo*.

2.2.1 Un'etichetta *hello world* molto semplice

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

/***
 * Basic example to create a "Hello world" label
 */
void lv_example_get_started_1(void)
{
    /*Change the active screen's background color/
    lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0x003a57), LV_PART_MAIN);

    /*Create a white label, set its text and align it to the center/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Hello world");
    lv_obj_set_style_text_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0xffffffff), LV_PART_MAIN);
    lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
}

#endif
```

2.2.2 Un pulsante con un'etichetta e un evento di reazione al clic

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_BUTTON

static void btn_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        static uint8_t cnt = 0;
        cnt++;

        /*Get the first child of the button which is the label and change its text*/
        lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Button: %d", cnt);
    }
}

/***
 * Create a button with a label and react on click event.
 */
void lv_example_get_started_2(void)
{
    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active()); /*Add a button to the current screen*/
    lv_obj_set_pos(btn, 10, 10); /*Set its position*/
    lv_obj_set_size(btn, 120, 50); /*Set its size*/
    lv_obj_add_event_cb(btn, btn_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL); /*Assign a callback to the button*/

    lv_obj_t * label = lv_label_create(btn); /*Add a label to the button*/
    lv_label_set_text(label, "Button"); /*Set the label's text*/
    lv_obj_center(label);
}

#endif
```

2.2.3 Creare stili da zero per i pulsanti

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_style_t style_btn;
static lv_style_t style_button_pressed;
static lv_style_t style_button_red;

static lv_color_t darken(const lv_color_filter_dsc_t * dsc, lv_color_t color, lv_opa_t opa)
{
    LV_UNUSED(dsc);
    return lv_color_darken(color, opa);
}

static void style_init(void)
{
    /*Create a simple button style*/
    lv_style_init(&style_btn);
    lv_style_set_radius(&style_btn, 10);
    lv_style_set_bg_opa(&style_btn, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_btn, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 3));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_btn, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
    lv_style_set_bg_grad_dir(&style_btn, LV_GRAD_DIR_VER);

    lv_style_set_border_color(&style_btn, lv_color_black());
    lv_style_set_border_opa(&style_btn, LV_OPA_20);
    lv_style_set_border_width(&style_btn, 2);

    lv_style_set_text_color(&style_btn, lv_color_black());

    /*Create a style for the pressed state.
     *Use a color filter to simply modify all colors in this state*/
    static lv_color_filter_dsc_t color_filter;
    lv_color_filter_dsc_init(&color_filter, darken);
    lv_style_init(&style_button_pressed);
    lv_style_set_color_filter_dsc(&style_button_pressed, &color_filter);
    lv_style_set_color_opa(&style_button_pressed, LV_OPA_20);

    /*Create a red style. Change only some colors.*/
    lv_style_init(&style_button_red);
    lv_style_set_bg_color(&style_button_red, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_button_red, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 3));
}

/***
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/* Create styles from scratch for buttons.
*/
void lv_example_get_started_3(void)
{
    /*Initialize the style*/
    style_init();

    /*Create a button and use the new styles*/
    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    /* Remove the styles coming from the theme
     * Note that size and position are also stored as style properties
     * so lv_obj_remove_style_all(btn) will remove the set size and position too */
    lv_obj_remove_style_all(btn);
    lv_obj_set_pos(btn, 10, 10);
    lv_obj_set_size(btn, 120, 50);
    lv_obj_add_style(btn, &style_btn, 0);
    lv_obj_add_style(btn, &style_button_pressed, LV_STATE_PRESSED);

    /*Add a label to the button*/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Button");
    lv_obj_center(label);

    /*Create another button and use the red style too*/
    lv_obj_t * btn2 = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_remove_style_all(btn2);                                /*Remove the styles coming from the theme*/
    lv_obj_set_pos(btn2, 10, 80);
    lv_obj_set_size(btn2, 120, 50);
    lv_obj_add_style(btn2, &style_btn, 0);
    lv_obj_add_style(btn2, &style_button_red, 0);
    lv_obj_add_style(btn2, &style_button_pressed, LV_STATE_PRESSED);
    lv_obj_set_style_radius(btn2, LV_RADIUS_CIRCLE, 0); /*Add a local style too*/

    label = lv_label_create(btn2);
    lv_label_set_text(label, "Button 2");
    lv_obj_center(label);
}

#endif

```

2.2.4 Creare uno slider e scriverne il valore su un'etichetta

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SLIDER

static lv_obj_t * label;

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);

    /*Refresh the text*/
    lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIId32, lv_slider_get_value(slider));
    lv_obj_align_to(label, slider, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -15); /*Align top of the slider*/
}

/***
 * Create a slider and write its value on a label.
 */
void lv_example_get_started_4(void)
{
    /*Create a slider in the center of the display*/
    lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_width(slider, 200);           /*Set the width*/
    lv_obj_center(slider);                 /*Align to the center of the parent (screen)*/
    lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL); /*Assign an event function*/

    /*Create a label above the slider*/
    label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "0");
    lv_obj_align_to(label, slider, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -15); /*Align top of the slider*/
}

#endif

```

2.3 Prossimi Passi

Esistono diversi ottimi modi per approfondire la conoscenza di LVGL. Ecco un ordine consigliato di documenti da leggere e di spunti su cui esercitarsi nell'approfondire le proprie conoscenze:

1. Se non è stato già fatto, iniziare con la pagina [Introduzione](#) della documentazione. (5 minuti)
2. Consultate le [Online Demos](#) per vedere LVGL in azione. (3 minuti)
3. Se non è stato già fatto, leggere [Imparare le Basi](#) (sopra). (15 minuti)
4. Configura un [Simulatore su PC](#) LVGL. (10 minuti)
5. Consultare alcuni [Esempi](#) e il relativo codice.
6. [Aggiungere LVGL al progetto](#) o consultare i ready-to-use Projects.
7. Leggere le pagine di [Moduli Principali](#) per comprendere meglio la libreria. (2-3 ore)

8. Consultare la documentazione dei [Tutti i Widget](#) per vedere cosa è disponibile.
9. Se ci sono domande, visitare il [Forum](#).
10. Leggere la guida [Contribuire](#) per scoprire come contribuire a migliorare LVGL. (15 minuti)

CAPITOLO 3

Esempi

3.1 Per Iniziare

3.1.1 Un'etichetta *hello world* molto semplice

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

/***
 * Basic example to create a "Hello world" label
 */
void lv_example_get_started_1(void)
{
    /*Change the active screen's background color*/
    lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0x003a57), LV_PART_MAIN);

    /*Create a white label, set its text and align it to the center*/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Hello world");
    lv_obj_set_style_text_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0xffffffff), LV_PART_MAIN);
    lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
}

#endif
```

3.1.2 Un pulsante con un'etichetta e un evento di reazione al clic

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_BUTTON

static void btn_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        static uint8_t cnt = 0;
        cnt++;

        /*Get the first child of the button which is the label and change its text*/
        lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Button: %d", cnt);
    }
}

/***
 * Create a button with a label and react on click event.
 */
void lv_example_get_started_2(void)
{
    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active()); /*Add a button to the current screen*/
    lv_obj_set_pos(btn, 10, 10); /*Set its position*/
    lv_obj_set_size(btn, 120, 50); /*Set its size*/
    lv_obj_add_event_cb(btn, btn_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL); /*Assign a callback to the button*/

    lv_obj_t * label = lv_label_create(btn); /*Add a label to the button*/
    lv_label_set_text(label, "Button"); /*Set the label's text*/
    lv_obj_center(label);
}

#endif
```

3.1.3 Creare stili da zero per i pulsanti

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_style_t style_btn;
static lv_style_t style_button_pressed;
static lv_style_t style_button_red;

static lv_color_t darken(const lv_color_filter_dsc_t * dsc, lv_color_t color, lv_opa_t opa)
{
    LV_UNUSED(dsc);
    return lv_color_darken(color, opa);
}

static void style_init(void)
{
    /*Create a simple button style*/
    lv_style_init(&style_btn);
    lv_style_set_radius(&style_btn, 10);
    lv_style_set_bg_opa(&style_btn, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_btn, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 3));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_btn, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
    lv_style_set_bg_grad_dir(&style_btn, LV_GRAD_DIR_VER);

    lv_style_set_border_color(&style_btn, lv_color_black());
    lv_style_set_border_opa(&style_btn, LV_OPA_20);
    lv_style_set_border_width(&style_btn, 2);

    lv_style_set_text_color(&style_btn, lv_color_black());

    /*Create a style for the pressed state.
     *Use a color filter to simply modify all colors in this state*/
    static lv_color_filter_dsc_t color_filter;
    lv_color_filter_dsc_init(&color_filter, darken);
    lv_style_init(&style_button_pressed);
    lv_style_set_color_filter_dsc(&style_button_pressed, &color_filter);
    lv_style_set_color_opa(&style_button_pressed, LV_OPA_20);

    /*Create a red style. Change only some colors.*/
    lv_style_init(&style_button_red);
    lv_style_set_bg_color(&style_button_red, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_button_red, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 3));
}

/***
 * Create styles from scratch for buttons.
 */
void lv_example_get_started_3(void)
{
    /*Initialize the style*/
    style_init();

    /*Create a button and use the new styles*/
    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    /* Remove the styles coming from the theme
     * Note that size and position are also stored as style properties
     * so lv_obj_remove_style_all will remove the set size and position too */
    lv_obj_remove_style_all(btn);
    lv_obj_set_pos(btn, 10, 10);
    lv_obj_set_size(btn, 120, 50);
    lv_obj_add_style(btn, &style_btn, 0);
    lv_obj_add_style(btn, &style_button_pressed, LV_STATE_PRESSED);

    /*Add a label to the button*/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Button");
    lv_obj_center(label);

    /*Create another button and use the red style too*/
    lv_obj_t * btn2 = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_remove_style_all(btn2); /*Remove the styles coming from the theme*/
    lv_obj_set_pos(btn2, 10, 80);
    lv_obj_set_size(btn2, 120, 50);
    lv_obj_add_style(btn2, &style_btn, 0);
    lv_obj_add_style(btn2, &style_button_red, 0);
    lv_obj_add_style(btn2, &style_button_pressed, LV_STATE_PRESSED);
    lv_obj_set_style_radius(btn2, LV_RADIUS_CIRCLE, 0); /*Add a local style too*/

    label = lv_label_create(btn2);
    lv_label_set_text(label, "Button 2");
    lv_obj_center(label);
}

#endif
```

3.1.4 Creare uno slider e scriverne il valore su un'etichetta

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SLIDER

static lv_obj_t * label;

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);

    /*Refresh the text*/
    lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRId32, lv_slider_get_value(slider));
    lv_obj_align_to(label, slider, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -15); /*Align top of the slider*/
}

/***
 * Create a slider and write its value on a label.
 */
void lv_example_get_started_4(void)
{
    /*Create a slider in the center of the display*/
    lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_width(slider, 200);           /*Set the width*/
lv_obj_center(slider);                 /*Align to the center of the parent (screen)*/
lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL); /*Assign an event function*/

/*Create a label above the slider*/
label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text(label, "0");
lv_obj_align_to(label, slider, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -15); /*Align top of the slider*/
}

#endif

```

3.1.5 Semplice Gradiente Orizzontale

3.1.6 Gradiente (Obliquo) Lineare

3.1.7 Gradiente Radiale

3.1.8 Gradiente Conico

3.2 Stili

3.2.1 Stili per le Dimensioni

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Using the Size, Position and Padding style properties
 */
void lv_example_style_1(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);
    lv_style_set_radius(&style, 5);

    /*Make a gradient*/
    lv_style_set_width(&style, 150);
    lv_style_set_height(&style, LV_SIZE_CONTENT);

    lv_style_set_pad_ver(&style, 20);
    lv_style_set_pad_left(&style, 5);

    lv_style_set_x(&style, lv_pct(50));
    lv_style_set_y(&style, 80);

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text(label, "Hello");
}
#endif

```

3.2.2 Stili per il Background

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the background style properties
 */
void lv_example_style_2(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);
    lv_style_set_radius(&style, 5);

    /*Make a gradient*/
    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    static lv_grad_dsc_t grad;
    grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
    grad.stops_count = 2;
    grad.stops[0].color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1);
    grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
    grad.stops[1].color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
    grad.stops[1].opa = LV_OPA_COVER;

    /*Shift the gradient to the bottom*/
    grad.stops[0].frac = 128;
    grad.stops[1].frac = 192;

    lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
    lv_obj_center(obj);
}
#endif

```

3.2.3 Stili per i Bordi

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the border style properties
 */
void lv_example_style_3(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    /*Set a background color and a radius*/
    lv_style_set_radius(&style, 10);
    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

    /*Add border to the bottom+right*/
    lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_border_width(&style, 5);
    lv_style_set_border_opa(&style, LV_OPA_50);
    lv_style_set_border_side(&style, (lv_border_side_t)(LV_BORDER_SIDE_BOTTOM | LV_BORDER_SIDE_RIGHT));

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
    lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

3.2.4 Stili per i Contorni

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the outline style properties
 */
void lv_example_style_4(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    /*Set a background color and a radius*/
    lv_style_set_radius(&style, 5);
    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

    /*Add outline*/
    lv_style_set_outline_width(&style, 2);
    lv_style_set_outline_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_outline_pad(&style, 8);

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
    lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

3.2.5 Stili per le Ombre

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the Shadow style properties
 */
void lv_example_style_5(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    /*Set a background color and a radius*/
    lv_style_set_radius(&style, 5);
    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

    /*Add a shadow*/
    lv_style_set_shadow_width(&style, 55);
    lv_style_set_shadow_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
    lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

3.2.6 Stili per le Immagini

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Using the Image style properties
 */
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/*
void lv_example_style_6(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    /*Set a background color and a radius*/
    lv_style_set_radius(&style, 5);
    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 3));
    lv_style_set_border_width(&style, 2);
    lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

    lv_style_set_image_recolor(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_image_recolor_opa(&style, LV_OPA_50);
    lv_style_set_transform_rotation(&style, 300);

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

    LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);
    lv_image_set_src(obj, &img_cogwheel_argb);

    lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

3.2.7 Stili per gli Archi

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_ARC

/***
* Using the Arc style properties
*/
void lv_example_style_7(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    lv_style_set_arc_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_arc_width(&style, 4);

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_arc_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
    lv_obj_center(obj);
}
#endif
```

3.2.8 Stili per il Testo

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

/***
* Using the text style properties
*/
void lv_example_style_8(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    lv_style_set_radius(&style, 5);
    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 2));
    lv_style_set_border_width(&style, 2);
    lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_pad_all(&style, 10);

    lv_style_set_text_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_text_letter_space(&style, 5);
    lv_style_set_text_line_space(&style, 20);
    lv_style_set_text_decor(&style, LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE);

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
    lv_label_set_text(obj, "Text of\n"
                        "a label");

    lv_obj_center(obj);
}
#endif
```

3.2.9 Stili per le Linee

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LINE

/***
* Using the line style properties
*/
void lv_example_style_9(void)
{
    static lv_style_t style;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_init(&style);

lv_style_set_line_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
lv_style_set_line_width(&style, 6);
lv_style_set_line_rounded(&style, true);

/*Create an object with the new style*/
lv_obj_t * obj = lv_line_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

static lv_point_precise_t p[] = {{10, 30}, {30, 50}, {100, 0}};
lv_line_set_points(obj, p, 3);

lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

3.2.10 Transizione

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Creating a transition
 */
void lv_example_style_10(void)
{
    static const lv_style_prop_t props[] = {LV_STYLE_BG_COLOR, LV_STYLE_BORDER_COLOR, LV_STYLE_BORDER_WIDTH, 0};

    /* A default transition
     * Make it fast (100ms) and start with some delay (200 ms)*/
    static lv_style_transition_dsc_t trans_def;
    lv_style_transition_dsc_init(&trans_def, props, lv_anim_path_linear, 100, 200, NULL);

    /* A special transition when going to pressed state
     * Make it slow (500 ms) but start without delay*/
    static lv_style_transition_dsc_t trans_pr;
    lv_style_transition_dsc_init(&trans_pr, props, lv_anim_path_linear, 500, 0, NULL);

    static lv_style_t style_def;
    lv_style_init(&style_def);
    lv_style_set_transition(&style_def, &trans_def);

    static lv_style_t style_pr;
    lv_style_init(&style_pr);
    lv_style_set_bg_color(&style_pr, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_border_width(&style_pr, 6);
    lv_style_set_border_color(&style_pr, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
    lv_style_set_transition(&style_pr, &trans_pr);

    /*Create an object with the new style_pr*/
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style_def, 0);
    lv_obj_add_style(obj, &style_pr, LV_STATE_PRESSED);

    lv_obj_center(obj);
}
#endif

```

3.2.11 Utilizzo di stili multipli

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Using multiple styles
 */
void lv_example_style_11(void)
{
    /*A base style*/
    static lv_style_t style_base;
    lv_style_init(&style_base);
    lv_style_set_bg_color(&style_base, lv_palette_main(LV_PALETTE_LIGHT_BLUE));
    lv_style_set_border_color(&style_base, lv_palette_darken(LV_PALETTE_LIGHT_BLUE, 3));
    lv_style_set_border_width(&style_base, 2);
    lv_style_set_radius(&style_base, 10);
    lv_style_set_shadow_width(&style_base, 10);
    lv_style_set_shadow_offset_y(&style_base, 5);
    lv_style_set_shadow_opa(&style_base, LV_OPA_50);
    lv_style_set_text_color(&style_base, lv_color_white());
    lv_style_set_width(&style_base, 100);
    lv_style_set_height(&style_base, LV_SIZE_CONTENT);

    /*Set only the properties that should be different*/
    static lv_style_t style_warning;
    lv_style_init(&style_warning);
    lv_style_set_bg_color(&style_warning, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
    lv_style_set_border_color(&style_warning, lv_palette_darken(LV_PALETTE_YELLOW, 3));
    lv_style_set_text_color(&style_warning, lv_palette_darken(LV_PALETTE_YELLOW, 4));

    /*Create an object with the base style only*/
    lv_obj_t * obj_base = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj_base, &style_base, 0);
    lv_obj_align(obj_base, LV_ALIGN_LEFT_MID, 20, 0);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(obj_base);
    lv_label_set_text(label, "Base");
    lv_obj_center(label);

    /*Create another object with the base style and earnings style too*/
    lv_obj_t * obj_warning = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj_warning, &style_base, 0);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_add_style(obj_warning, &style_warning, 0);
lv_obj_align(obj_warning, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -20, 0);

label = lv_label_create(obj_warning);
lv_label_set_text(label, "Warning");
lv_obj_center(label);
}

#endif

```

3.2.12 Stili Locali

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Local styles
 */
void lv_example_style_12(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
    lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREEN, 3));
    lv_style_set_border_width(&style, 3);

    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

    /*Overwrite the background color locally*/
    lv_obj_set_style_bg_color(obj, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE), LV_PART_MAIN);

    lv_obj_center(obj);
}
#endif

```

3.2.13 Aggiunta di stili a parti e a stati

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Add styles to parts and states
 */
void lv_example_style_13(void)
{
    static lv_style_t style_indic;
    lv_style_init(&style_indic);
    lv_style_set_bg_color(&style_indic, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 3));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_bg_grad_dir(&style_indic, LV_GRAD_DIR_HOR);

    static lv_style_t style_indic_pr;
    lv_style_init(&style_indic_pr);
    lv_style_set_shadow_color(&style_indic_pr, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_shadow_width(&style_indic_pr, 10);
    lv_style_set_shadow_spread(&style_indic_pr, 3);

    /*Create an object with the new style_pr*/
    lv_obj_t * obj = lv_slider_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_add_style(obj, &style_indic_pr, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_PRESSED);
    lv_slider_set_value(obj, 70, LV_ANIM_OFF);
    lv_obj_center(obj);
}
#endif

```

3.2.14 Estensione del tema corrente

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE
#include "../lvgl_private.h"

static lv_style_t style_btn;

/*Will be called when the styles of the base theme are already added
to add new styles*/
static void new_theme_apply_cb(lv_theme_t * th, lv_obj_t * obj)
{
    LV_UNUSED(th);

    if(lv_obj_check_type(obj, &lv_button_class)) {
        lv_obj_add_style(obj, &style_btn, 0);
    }
}

static void new_theme_init_and_set(void)
{
    /*Initialize the styles*/
    lv_style_init(&style_btn);
    lv_style_set_bg_color(&style_btn, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
    lv_style_set_border_color(&style_btn, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREEN, 3));
    lv_style_set_border_width(&style_btn, 3);

    /*Initialize the new theme from the current theme*/
    lv_theme_t * th_act = lv_display_get_theme(NULL);
    static lv_theme_t th_new;

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

th_new = *th_act;

/*Set the parent theme and the style apply callback for the new theme*/
lv_theme_set_parent(th_new, th_act);
lv_theme_set_apply_cb(th_new, new_theme_apply_cb);

/*Assign the new theme to the current display*/
lv_display_set_theme(NULL, &th_new);
}

/**
 * Extending the current theme
 */
void lv_example_style_14(void)
{
    lv_obj_t * btn;
    lv_obj_t * label;

    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 20);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Original theme");

    new_theme_init_and_set();

    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -20);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "New theme");
}

#endif

```

3.2.15 Opacità e trasformazioni

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_BUTTON && LV_USE_LABEL

/**
 * Opacity and Transformations
 */
void lv_example_style_15(void)
{
    lv_obj_t * btn;
    lv_obj_t * label;

    /*Normal button*/
    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, 100, 40);
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -70);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Normal");
    lv_obj_center(label);

    /*Set opacity
     *The button and the label is rendered to a layer first and that layer is blended*/
    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, 100, 40);
    lv_obj_set_style_opa(btn, LV_OPA_50, 0);
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Opa:50%");
    lv_obj_center(label);

    /*Set transformations
     *The button and the label is rendered to a layer first and that layer is transformed*/
    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, 100, 40);
    lv_obj_set_style_transform_rotation(btn, 150, 0);      /*15 deg*/
    lv_obj_set_style_transform_scale(btn, 256 + 64, 0);   /*1.25x*/
    lv_obj_set_style_transform_pivot_x(btn, 50, 0);
    lv_obj_set_style_transform_pivot_y(btn, 20, 0);
    lv_obj_set_style_opa(btn, LV_OPA_50, 0);
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 70);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Transf.");
    lv_obj_center(label);
}

#endif

```

3.2.16 Manopola metallica con gradiente conico

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/**
 * Simulate metallic knob using conical gradient
 * For best effect set LV_GRADIENT_MAX_STOPS to 8 or at least 3
 */
void lv_example_style_16(void)
{
#if LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 8
    static const lv_color_t grad_colors[8] = {
        LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
        LV_COLOR_MAKE(0xff, 0xff, 0xff),
        LV_COLOR_MAKE(0xfa, 0xfa, 0xfa),

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
LV_COLOR_MAKE(0x4B, 0x4B, 0x4B),
LV_COLOR_MAKE(0x4B, 0x4B, 0x4B),
LV_COLOR_MAKE(0x70, 0x70, 0x70),
LV_COLOR_MAKE(0x8E, 0x8E, 0x8E),
};

#elif LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 3
static const lv_color_t grad_colors[3] = {
    LV_COLOR_MAKE(0xE8, 0xE8, 0xE8),
    LV_COLOR_MAKE(0xFF, 0xFF, 0xFF),
    LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
};
#else
static const lv_color_t grad_colors[2] = {
    LV_COLOR_MAKE(0xE8, 0xE8, 0xE8),
    LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
};
#endif

/*Create a style with gradient background and shadow*/
static lv_style_t style;
lv_style_init(&style);
lv_style_set_radius(&style, 500);
lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
lv_style_set_shadow_color(&style, lv_color_black());
lv_style_set_shadow_width(&style, 50);
lv_style_set_shadow_offset_x(&style, 20);
lv_style_set_shadow_offset_y(&style, 20);
lv_style_set_shadow_opa(&style, LV_OPA_50);

/*First define a color gradient. In this example we use a gray color map with random values.*/
static lv_grad_dsc_t grad;

lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

/*Make a conical gradient with the center in the middle of the object*/
#if LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 8
lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 0, 120, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
#elif LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 3
lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 45, 125, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
#else
lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 45, 110, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
#endif

/*Set gradient as background*/
lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

/*Create an object with the new style*/
lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
lv_obj_set_size(obj, 200, 200);
lv_obj_center(obj);
}

#else

void lv_example_style_16(void)
{
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
    lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
    lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
    lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

3.2.17 Gradiente radiale come sfondo

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/***
 * Using radial gradient as background
 */
void lv_example_style_17(void)
{
    static const lv_color_t grad_colors[2] = {
        LV_COLOR_MAKE(0x9B, 0x18, 0x42),
        LV_COLOR_MAKE(0x00, 0x00, 0x00),
    };

    int32_t width = lv_display_get_horizontal_resolution(NULL);
    int32_t height = lv_display_get_vertical_resolution(NULL);

    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    /*First define a color gradient. In this example we use a purple to black color map.*/
    static lv_grad_dsc_t grad;

    lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

    /*Make a radial gradient with the center in the middle of the object, extending to the farthest corner*/
    lv_grad_radial_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_RIGHT, LV_GRAD_BOTTOM, LV_GRAD_EXTEND_PAD);

    /*Set gradient as background*/
    lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
    lv_obj_set_size(obj, width, height);
    lv_obj_center(obj);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

}

#ifndef LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS
void lv_example_style_17(void)
{
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
    lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
    lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
    lv_obj_center(label);
}
#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

3.2.18 Gradienti per lo sfondo del pulsante

```

#include "../lv_examples.h"
#ifndef LV_BUILD_EXAMPLES

#ifndef LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/***
 * Using various gradients for button background
 */
void lv_example_style_18(void)
{
    static const lv_color_t grad_colors[2] = {
        LV_COLOR_MAKE(0x26, 0xa0, 0xda),
        LV_COLOR_MAKE(0x31, 0x47, 0x55),
    };

    /*Create a linear gradient going from the top left corner to the bottom at an angle, with reflected color map*/
    static lv_style_t style_with_linear_gradient_bg;
    static lv_grad_desc_t linear_gradient_desc; /*NOTE: the gradient descriptor must be static or global variable!*/

    lv_style_init(&style_with_linear_gradient_bg);
    lv_grad_init_stops(&linear_gradient_desc, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
    lv_grad_linear_init(&linear_gradient_desc, lv_pct(0), lv_pct(0), lv_pct(20), lv_pct(100), LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
    lv_style_set_bg_grad(&style_with_linear_gradient_bg, &linear_gradient_desc);
    lv_style_set_bg_opa(&style_with_linear_gradient_bg, LV_OPA_COVER);

    /*Create a radial gradient with the center in the top left 1/3rd of the object, extending to the bottom right corner, with reflected color map*/
    static lv_style_t style_with_radial_gradient_bg;
    static lv_grad_desc_t radial_gradient_desc; /*NOTE: the gradient descriptor must be static or global variable!*/

    lv_style_init(&style_with_radial_gradient_bg);
    lv_grad_init_stops(&radial_gradient_desc, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
    lv_grad_radial_init(&radial_gradient_desc, lv_pct(30), lv_pct(30), lv_pct(100), lv_pct(100), LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
    lv_style_set_bg_grad(&style_with_radial_gradient_bg, &radial_gradient_desc);
    lv_style_set_bg_opa(&style_with_radial_gradient_bg, LV_OPA_COVER);

    /*Create buttons with different gradient styles*/

    lv_obj_t * btn;
    lv_obj_t * label;

    /*Simple horizontal gradient*/
    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_bg_color(btn, grad_colors[0], 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_color(btn, grad_colors[1], 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_dir(btn, LV_GRAD_DIR_HOR, 0);
    lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -100);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Horizontal");
    lv_obj_center(label);

    /*Simple vertical gradient*/
    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_bg_color(btn, grad_colors[0], 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_color(btn, grad_colors[1], 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_dir(btn, LV_GRAD_DIR_VER, 0);
    lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -40);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Vertical");
    lv_obj_center(label);

    /*Complex linear gradient*/
    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(btn, &style_with_linear_gradient_bg, 0);
    lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 20);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Linear");
    lv_obj_center(label);

    /*Complex radial gradient*/
    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(btn, &style_with_radial_gradient_bg, 0);
    lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
    lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 80);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Radial");
    lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
void lv_example_style_18(void)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

3.2.19 Test tra stile di ricolorazione o sfondo modale pieno

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SLIDER && LV_USE_LOG

/**
 * Test between a full background modal and a recolor modal
 */
void lv_example_style_19(void)
{
    /*Add lv_example_style_11 as background*/
    lv_example_style_11();

    /* Set to 1 to enable recolor overlay instead of solid background */
#if 0
    /* Apply a screen-wide tint using recolor (efficient overlay).
     * This modifies the visual appearance by blending a semi-transparent color
     * over existing content without creating additional objects.
     * It's lighter on performance compared to a full-size background object.*/
    lv_obj_set_style_recolor(lv_screen_active(), lv_color_black(), 0);
    lv_obj_set_style_recolor_opa(lv_screen_active(), LV_OPA_50, 0);
#else
    /* Simulate a modal background by setting a semi-transparent black background
     * on lv_layer_top(), the highest built-in layer.
     * This method creates a new full-screen object and can consume more resources
     * compared to recolor, especially when using images or gradients.*/
    lv_obj_set_style_bg_color(lv_layer_top(), lv_color_black(), 0);
    lv_obj_set_style_bg_opa(lv_layer_top(), LV_OPA_50, 0);
#endif

    lv_obj_t * obj = lv_slider_create(lv_layer_top());
    lv_obj_center(obj);

    lv_refr_now(NULL); /*Update layouts and render*/

    lv_obj_invalidate(lv_screen_active());

    uint32_t t = lv_tick_get();
    lv_refr_now(NULL); /*Render only*/
    LV_LOG_USER("%s LV_PRIu32 %ms\n", lv_tick_elaps(t));
}
#endif

```

3.3 Animazioni

3.3.1 Avviare l'animazione su un evento

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
    lv_obj_set_x((lv_obj_t *) var, v);
}

static void sw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * sw = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

    if(lv_obj_has_state(sw, LV_STATE_CHECKED)) {
        lv_anim_t a;
        lv_anim_init(&a);
        lv_anim_set_var(&a, label);
        lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(label), 100);
        lv_anim_set_duration(&a, 500);
        lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
        lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_overshoot);
        lv_anim_start(&a);
    } else {
        lv_anim_t a;
        lv_anim_init(&a);
        lv_anim_set_var(&a, label);
        lv_anim_set_value(&a, lv_obj_get_x(label), -lv_obj_get_width(label));
        lv_anim_set_duration(&a, 500);
        lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
        lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in);
        lv_anim_start(&a);
    }
}

/** Start animation on an event
 */
void lv_example_anim_1(void)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text(label, "Hello animations!");
lv_obj_set_pos(label, 100, 10);

lv_obj_t * sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
lv_obj_center(sw);
lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
lv_obj_add_event_cb(sw, sw_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, label);
}

#endif

```

3.3.2 Riproduzione di animazione

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
    lv_obj_set_x((lv_obj_t *) var, v);
}

static void anim_size_cb(void * var, int32_t v)
{
    lv_obj_set_size((lv_obj_t *) var, v, v);
}

/***
 * Create a playback animation
 */
void lv_example_anim_2(void)
{
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_remove_flag(obj, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);
    lv_obj_set_style_bg_color(obj, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);
    lv_obj_set_style_radius(obj, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);

    lv_obj_align(obj, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_var(&a, obj);
    lv_anim_set_values(&a, 10, 50);
    lv_anim_set_duration(&a, 1000);
    lv_anim_set_reverse_delay(&a, 100);
    lv_anim_set_reverse_duration(&a, 300);
    lv_anim_set_repeat_delay(&a, 500);
    lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in_out);

    lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_size_cb);
    lv_anim_start(&a);
    lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
    lv_anim_set_values(&a, 10, 240);
    lv_anim_start(&a);
}

#endif

```

3.3.3 Animazione di cubica di Bézier

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SLIDER && LV_USE_CHART && LV_USE_BUTTON && LV_USE_GRID

/***
 * the example show the use of cubic-bezier3 in animation.
 * the control point P1,P2 of cubic-bezier3 can be adjusted by slider.
 * and the chart shows the cubic-bezier3 in real time. you can click
 * run button see animation in current point of cubic-bezier3.
 */

#define CHART_POINTS_NUM 256

struct {
    lv_obj_t * anim_obj;
    lv_obj_t * chart;
    lv_chart_series_t * ser1;
    lv_obj_t * p1_slider;
    lv_obj_t * p2_slider;
    lv_obj_t * run_btn;
    int32_t p1;
    int32_t p2;
    lv_anim_t a;
} ginfo;

static int32_t anim_path_bezier3_cb(const lv_anim_t * a);
static void refer_chart_cubic_bezier(void);
static void run_button_event_handler(lv_event_t * e);
static void slider_event_cb(lv_event_t * e);
static void page_obj_init(lv_obj_t * par);
static void anim_x_cb(void * var, int32_t v);

/***
 * create an animation
 */
void lv_example_anim_3(void)
{
    static int32_t col_dsc[] = {LV_GRID_FR(1), 200, LV_GRID_FR(1), LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
    static int32_t row_dsc[] = {30, 10, 10, LV_GRID_FR(1), LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

    /*Create a container with grid*/

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_style_pad_all(cont, 2, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_pad_column(cont, 10, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_pad_row(cont, 10, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);
lv_obj_set_size(cont, 320, 240);
lv_obj_center(cont);

page_obj_init(cont);

lv_anim_init(&ginfo.a);
lv_anim_set_var(&ginfo.a, ginfo.anim_obj);
int32_t end = lv_obj_get_style_width(ginfo.anim_obj, LV_PART_MAIN) - 10;
lv_anim_set_values(&ginfo.a, 5, end);
lv_anim_set_duration(&ginfo.a, 2000);
lv_anim_set_exec_cb(&ginfo.a, anim_x_cb);
lv_anim_set_path_cb(&ginfo.a, anim_path_bezier3_cb);

refer_chart_cubic_bezier();
}

static int32_t anim_path_bezier3_cb(const lv_anim_t * a)
{
    int32_t t = lv_map(a->act_time, 0, a->duration, 0, 1024);
    int32_t step = lv_bezier3(t, 0, ginfo.p1, ginfo.p2, 1024);
    int32_t new_value;
    new_value = step * (a->end_value - a->start_value);
    new_value = new_value >> 10;
    new_value += a->start_value;
    return new_value;
}

static void refer_chart_cubic_bezier(void)
{
    for(uint16_t i = 0; i <= CHART_POINTS_NUM; i++) {
        int32_t t = i * (1024 / CHART_POINTS_NUM);
        int32_t step = lv_bezier3(t, 0, ginfo.p1, ginfo.p2, 1024);
        lv_chart_set_series_value_by_id2(ginfo.chart, ginfo.ser1, i, t, step);
    }
    lv_chart_refresh(ginfo.chart);
}

static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
    lv_obj_set_style_translate_x((lv_obj_t *)var, v, LV_PART_MAIN);
}

static void run_button_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        lv_anim_start(&ginfo.a);
    }
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
    char buf[16];
    lv_obj_t * label;
    lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);

    if(slider == ginfo.p1_slider) {
        label = ginfo.p1_label;
        ginfo.p1 = lv_slider_get_value(slider);
        lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "p1:%d", ginfo.p1);
    }
    else {
        label = ginfo.p2_label;
        ginfo.p2 = lv_slider_get_value(slider);
        lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "p2:%d", ginfo.p2);
    }

    lv_label_set_text(label, buf);
    refer_chart_cubic_bezier();
}

static void page_obj_init(lv_obj_t * par)
{
    ginfo.anim_obj = lv_obj_create(par);
    lv_obj_set_size(ginfo.anim_obj, 30, 30);
    lv_obj_set_align(ginfo.anim_obj, LV_ALIGN_TOP_LEFT);
    lv_obj_remove_flag(ginfo.anim_obj, LV_OB_FLAG_SCROLLABLE);
    lv_obj_set_style_bg_color(ginfo.anim_obj, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_grid_cell(ginfo.anim_obj, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1);

    ginfo.p1_label = lv_label_create(par);
    ginfo.p2_label = lv_label_create(par);
    lv_label_set_text(ginfo.p1_label, "p1:0");
    lv_label_set_text(ginfo.p2_label, "p2:0");
    lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p1_label, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 1, 1);
    lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p2_label, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 2, 1);

    ginfo.p1_slider = lv_slider_create(par);
    ginfo.p2_slider = lv_slider_create(par);
    lv_slider_set_range(ginfo.p1_slider, 0, 1024);
    lv_slider_set_range(ginfo.p2_slider, 0, 1024);
    lv_obj_set_style_pad_all(ginfo.p1_slider, 2, LV_PART_KNOB);
    lv_obj_add_event_cb(ginfo.p1_slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
    lv_obj_add_event_cb(ginfo.p2_slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
    lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p1_slider, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 1, 1);
    lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p2_slider, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 2, 1);

    ginfo.run_btn = lv_button_create(par);
    lv_obj_add_event_cb(ginfo.run_btn, run_button_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    lv_obj_t * btn_label = lv_label_create(ginfo.run_btn);
    lv_label_set_text(btn_label, LV_SYMBOL_PLAY);
    lv_obj_center(btn_label);
    lv_obj_set_grid_cell(ginfo.run_btn, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 2, 1, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 2);

    ginfo.chart = lv_chart_create(par);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_pad_all(ginfo.chart, 0, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_size(ginfo.chart, 0, 0, LV_PART_INDICATOR);
lv_chart_set_type(ginfo.chart, LV_CHART_TYPE_SCATTER);
ginfo.series1 = lv_chart_add_series(ginfo.chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
lv_chart_set_axis_range(ginfo.chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 0, 1024);
lv_chart_set_axis_range(ginfo.chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_X, 0, 1024);
lv_chart_set_point_count(ginfo.chart, CHART_POINTS_NUM);
lv_obj_set_grid_cell(ginfo.chart, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 0, 3, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 3, 1);
}

#endif

```

3.3.4 Pausa animazione

```

#include "../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_SWITCH
static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
    lv_obj_set_x((lv_obj_t *) var, v);
}

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
    lv_anim_t * anim = (lv_anim_t *) lv_timer_get_user_data(timer);
    lv_anim_pause_for(anim, 1000);
    lv_timer_delete(timer);
}
static void sw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * sw = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

    if(lv_obj_has_state(sw, LV_STATE_CHECKED)) {
        lv_anim_t a;
        lv_anim_init(&a);
        lv_anim_set_var(&a, label);
        lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(label), 100);
        lv_anim_set_duration(&a, 500);
        lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
        lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_overshoot);
        lv_timer_create(timer_cb, 200, lv_anim_start(&a));
    }
    else {
        lv_anim_t a;
        lv_anim_init(&a);
        lv_anim_set_var(&a, label);
        lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(label), -lv_obj_get_width(label));
        lv_anim_set_duration(&a, 500);
        lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
        lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in);
        lv_timer_create(timer_cb, 200, lv_anim_start(&a));
    }
}
/** Start animation on an event */
void lv_example_anim_4(void)
{
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Hello animations!");
    lv_obj_set_pos(label, 100, 10);

    lv_obj_t * sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
    lv_obj_center(sw);
    lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
    lv_obj_add_event_cb(sw, sw_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, label);
}
#endif

```

3.3.5 Timeline animazione

```

#include "../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_FLEX
static const int32_t obj_width = 90;
static const int32_t obj_height = 70;

static void set_width(lv_anim_t * var, int32_t v)
{
    lv_obj_set_width((lv_obj_t *) var->var, v);
}

static void set_height(lv_anim_t * var, int32_t v)
{
    lv_obj_set_height((lv_obj_t *) var->var, v);
}

static void set_slider_value(lv_anim_t * var, int32_t v)
{
    lv_slider_set_value((lv_obj_t *) var->var, v, LV_ANIM_OFF);
}

static void btn_start_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * btn = lv_event_get_current_target_obj(e);
    lv_anim_timeline_t * anim_timeline = (lv_anim_timeline_t *) lv_event_get_user_data(e);

    bool reverse = lv_obj_has_state(btn, LV_STATE_CHECKED);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_anim_timeline_set_reverse(anim_timeline, reverse);
lv_anim_timeline_start(anim_timeline);
}

static void btn_pause_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_anim_timeline_t * anim_timeline = (lv_anim_timeline_t *) lv_event_get_user_data(e);
    lv_anim_timeline_pause(anim_timeline);
}

static void slider_prg_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * slider = lv_event_get_current_target_obj(e);
    lv_anim_timeline_t * anim_timeline = (lv_anim_timeline_t *) lv_event_get_user_data(e);
    int32_t progress = lv_slider_get_value(slider);
    lv_anim_timeline_set_progress(anim_timeline, (uint16_t) progress);
}

/**
 * Create an animation timeline
 */
void lv_example_anim_timeline_1(void)
{
    /* Create anim timeline */
    lv_anim_timeline_t * anim_timeline = lv_anim_timeline_create();

    lv_obj_t * par = lv_screen_active();
    lv_obj_set_flex_flow(par, LV_FLEX_FLOW_ROW);
    lv_obj_set_flex_align(par, LV_FLEX_ALIGN_SPACE_AROUND, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    /* create btn_start */
    lv_obj_t * btn_start = lv_button_create(par);
    lv_obj_add_event_cb(btn_start, btn_start_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, anim_timeline);
    lv_obj_add_flag(btn_start, LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT);
    lv_obj_add_flag(btn_start, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);
    lv_obj_align(btn_start, LV_ALIGN_TOP_MID, -100, 20);

    lv_obj_t * label_start = lv_label_create(btn_start);
    lv_label_set_text(label_start, "Start");
    lv_obj_center(label_start);

    /* create btn_pause */
    lv_obj_t * btn_pause = lv_button_create(par);
    lv_obj_add_event_cb(btn_pause, btn_pause_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, anim_timeline);
    lv_obj_add_flag(btn_pause, LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT);
    lv_obj_align(btn_pause, LV_ALIGN_TOP_MID, 100, 20);

    lv_obj_t * label_pause = lv_label_create(btn_pause);
    lv_label_set_text(label_pause, "Pause");
    lv_obj_center(label_pause);

    /* create slider_prg */
    lv_obj_t * slider_prg = lv_slider_create(par);
    lv_obj_add_event_cb(slider_prg, slider_prg_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, anim_timeline);
    lv_obj_add_flag(slider_prg, LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT);
    lv_obj_align(slider_prg, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -20);
    lv_slider_set_range(slider_prg, 0, LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX);

    /* create 3 objects */
    lv_obj_t * obj1 = lv_obj_create(par);
    lv_obj_set_size(obj1, obj_width, obj_height);
    lv_obj_set_scrollbar_mode(obj1, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

    lv_obj_t * obj2 = lv_obj_create(par);
    lv_obj_set_size(obj2, obj_width, obj_height);
    lv_obj_set_scrollbar_mode(obj2, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

    lv_obj_t * obj3 = lv_obj_create(par);
    lv_obj_set_size(obj3, obj_width, obj_height);
    lv_obj_set_scrollbar_mode(obj3, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

    /* anim-slider */
    lv_anim_t a_slider;
    lv_anim_init(&a_slider);
    lv_anim_set_var(&a_slider, slider_prg);
    lv_anim_set_values(&a_slider, 0, LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX);
    lv_anim_set_custom_exec_cb(&a_slider, set_slider_value);
    lv_anim_set_path_cb(&a_slider, lv_anim_path_linear);
    lv_anim_set_duration(&a_slider, 700);

    /* anim-obj1 */
    lv_anim_t a1;
    lv_anim_init(&a1);
    lv_anim_set_var(&a1, obj1);
    lv_anim_set_values(&a1, 0, obj_width);
    lv_anim_set_custom_exec_cb(&a1, set_width);
    lv_anim_set_path_cb(&a1, lv_anim_path_overshoot);
    lv_anim_set_duration(&a1, 300);

    lv_anim_t a2;
    lv_anim_init(&a2);
    lv_anim_set_var(&a2, obj1);
    lv_anim_set_values(&a2, 0, obj_height);
    lv_anim_set_custom_exec_cb(&a2, set_height);
    lv_anim_set_path_cb(&a2, lv_anim_path_ease_out);
    lv_anim_set_duration(&a2, 300);

    /* anim-obj2 */
    lv_anim_t a3;
    lv_anim_init(&a3);
    lv_anim_set_var(&a3, obj2);
    lv_anim_set_values(&a3, 0, obj_width);
    lv_anim_set_custom_exec_cb(&a3, set_width);
    lv_anim_set_path_cb(&a3, lv_anim_path_overshoot);
    lv_anim_set_duration(&a3, 300);

    lv_anim_t a4;
    lv_anim_init(&a4);
    lv_anim_set_var(&a4, obj2);
    lv_anim_set_values(&a4, 0, obj_height);
    lv_anim_set_custom_exec_cb(&a4, set_height);
    lv_anim_set_path_cb(&a4, lv_anim_path_ease_out);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_anim_set_duration(&a4, 300);

/* anim-obj3 */
lv_anim_t a5;
lv_anim_init(&a5);
lv_anim_set_var(&a5, obj3);
lv_anim_set_values(&a5, 0, obj_width);
lv_anim_set_custom_exec_cb(&a5, set_width);
lv_anim_set_path_cb(&a5, lv_anim_path_overshoot);
lv_anim_set_duration(&a5, 300);

lv_anim_t a6;
lv_anim_init(&a6);
lv_anim_set_var(&a6, obj3);
lv_anim_set_values(&a6, 0, obj_height);
lv_anim_set_custom_exec_cb(&a6, set_height);
lv_anim_set_path_cb(&a6, lv_anim_path_ease_out);
lv_anim_set_duration(&a6, 300);

/* add animations to timeline */
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 0, &a1);
lv_anim_timeline.add(anim_timeline, 0, &a2);
lv_anim_timeline.add(anim_timeline, 200, &a3);
lv_anim_timeline.add(anim_timeline, 200, &a4);
lv_anim_timeline.add(anim_timeline, 400, &a5);
lv_anim_timeline.add(anim_timeline, 400, &a6);

lv_anim_timeline_set_progress(anim_timeline, LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX);
}

#endif

```

3.4 Eventi

3.4.1 Evento clic pulsante

```

#include "../lv_examples.h"
#ifndef LV_BUILD_EXAMPLES || !LV_USE_SWITCH

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    LV_LOG_USER("Clicked");

    static uint32_t cnt = 1;
    lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
    lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, cnt);
    cnt++;
}

/**
 * Add click event to a button
 */
void lv_example_event_click(void)
{
    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, 100, 50);
    lv_obj_center(btn);
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Click me!");
    lv_obj_center(label);
}
#endif

```

3.4.2 Sequenze di clic

```

#include "../lv_examples.h"
#ifndef LV_BUILD_EXAMPLES || !LV_USE_LABEL

static void short_click_event_cb(lv_event_t * e)
{
    LV_LOG_USER("Short clicked");

    lv_obj_t * info_label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
    lv_indev_t * indev = (lv_indev_t *) lv_event_get_param(e);
    uint8_t cnt = lv_indev_get_short_click_streak(indev);
    lv_label_set_text_fmt(info_label, "Short click streak: %u", cnt);
}

static void streak_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
    const char * text = (const char *) lv_event_get_user_data(e);
    lv_label_set_text(label, text);
}

void lv_example_event_streak(void)
{
    lv_obj_t * info_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(info_label, "No events yet");

    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, 100, 50);
    lv_obj_center(btn);
    lv_obj_add_event_cb(btn, short_click_event_cb, LV_EVENT_SHORT_CLICKED, info_label);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_add_event_cb(btn, streak_event_cb, LV_EVENT_SINGLE_CLICKED, (void *) "Single clicked");
lv_obj_add_event_cb(btn, streak_event_cb, LV_EVENT_DOUBLE_CLICKED, (void *) "Double clicked");
lv_obj_add_event_cb(btn, streak_event_cb, LV_EVENT_TRIPLE_CLICKED, (void *) "Triple clicked");

lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Click me!");
lv_obj_center(label);
}

#endif

```

3.4.3 Gestione di eventi multipli

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

    switch(code) {
        case LV_EVENT_PRESSED:
            lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_PRESSED");
            break;
        case LV_EVENT_CLICKED:
            lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_CLICKED");
            break;
        case LV_EVENT_LONG_PRESSED:
            lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_LONG_PRESSED");
            break;
        case LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT:
            lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT");
            break;
        default:
            break;
    }
}

/**
 * Handle multiple events
 */
void lv_example_event_button(void)
{
    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, 100, 50);
    lv_obj_center(btn);

    lv_obj_t * btn_label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(btn_label, "Click me!");
    lv_obj_center(btn_label);

    lv_obj_t * info_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(info_label, "The last button event:\nNone");

    lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_ALL, info_label);
}

#endif

```

3.4.4 Evento "bubbling"

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    /*The original target of the event. Can be the buttons or the container*/
    lv_obj_t * target = lv_event_get_target_obj(e);

    /*The current target is always the container as the event is added to it*/
    lv_obj_t * cont = lv_event_get_current_target_obj(e);

    /*If container was clicked do nothing*/
    if(target == cont) return;

    /*Make the clicked buttons red*/
    lv_obj_set_style_bg_color(target, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);
}

/**
 * Demonstrate event bubbling
 */
void lv_example_event_bubble(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 290, 200);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 30; i++) {
        lv_obj_t * btn = lv_button_create(cont);
        lv_obj_set_size(btn, 70, 50);
        lv_obj_add_flag(btn, LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE);

        lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
        lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIU32, i);
        lv_obj_center(label);
    }

    lv_obj_add_event_cb(cont, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

#endif

3.4.5 Evento "trickle-down"

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

/***
 * Demonstrate event trickle
 */
void lv_example_event_trickle(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 290, 200);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

    static lv_style_t style_black;
    lv_style_init(&style_black);
    lv_style_set_text_color(&style_black, lv_color_white());
    lv_style_set_bg_color(&style_black, lv_color_black());

    /*Enable event trickle-down on the container*/
    lv_obj_add_flag(cont, LV_OBJ_FLAG_EVENT_TRICKLE);

    lv_obj_add_style(cont, &style_black, LV_STATE_PRESSED);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 9; i++) {
        lv_obj_t * subcont = lv_obj_create(cont);
        lv_obj_set_size(subcont, 70, 50);
        lv_obj_t * label = lv_label_create(subcont);
        lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);

        /*Add style to the label when clicked*/
        lv_obj_add_style(subcont, &style_black, LV_STATE_FOCUSED);
    }
}

#endif
```

3.4.6 Evento "Draw"

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

static int32_t size = 0;
static bool size_dec = false;

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
    lv_obj_invalidate((lv_obj_t *) lv_timer_get_user_data(timer));
    if(size_dec) size--;
    else size++;

    if(size == 50) size_dec = true;
    else if(size == 0) size_dec = false;
}

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *) lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    if(base_dsc->part == LV_PART_MAIN) {
        lv_draw_rect_dsc_t draw_dsc;
        lv_draw_rect_dsc_init(&draw_dsc);
        draw_dsc.bg_color = lv_color_hex(0xffffaaa);
        draw_dsc.radius = LV_RADIUS_CIRCLE;
        draw_dsc.border_color = lv_color_hex(0xffff5555);
        draw_dsc.border_width = 2;
        draw_dsc.outline_color = lv_color_hex(0xffff0000);
        draw_dsc.outline_paa = 3;
        draw_dsc.outline_width = 2;

        lv_area_t a;
        a.x1 = 0;
        a.y1 = 0;
        a.x2 = size;
        a.y2 = size;
        lv_area_t obj_coords;
        lv_obj_get_coords(obj, &obj_coords);
        lv_area_align(&obj_coords, &a, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

        lv_draw_rect(base_dsc->layer, &draw_dsc, &a);
    }
}

/***
 * Demonstrate the usage of draw event
 */
void lv_example_event_draw(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 200, 200);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_add_event_cb(cont, event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_add_flag(cont, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
    lv_timer_create(timer_cb, 30, cont);
}

#endif
```

3.5 Layout

3.5.1 Flex

Un semplice layout di riga e colonna con flexbox

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple row and a column layout with flexbox
 */
void lv_example_flex_1(void)
{
    /*Create a container with ROW flex direction*/
    lv_obj_t * cont_row = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont_row, 300, 75);
    lv_obj_align(cont_row, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 5);
    lv_obj_set_flex_flow(cont_row, LV_FLEX_FLOW_ROW);

    /*Create a container with COLUMN flex direction*/
    lv_obj_t * cont_col = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont_col, 200, 150);
    lv_obj_align_to(cont_col, cont_row, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 5);
    lv_obj_set_flex_flow(cont_col, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        lv_obj_t * obj;
        lv_obj_t * label;

        /*Add items to the row*/
        obj = lv_button_create(cont_row);
        lv_obj_set_size(obj, 100, LV_PCT(100));

        label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Item: %" LV_PRIu32 "", i);
        lv_obj_center(label);

        /*Add items to the column*/
        obj = lv_button_create(cont_col);
        lv_obj_set_size(obj, LV_PCT(100), LV_SIZE_CONTENT);

        label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Item: %" LV_PRIu32, i);
        lv_obj_center(label);
    }
}

#endif
```

Disporre gli elementi in righe con avvolgimento e spaziatura uniforme

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Arrange items in rows with wrap and place the items to get even space around them.
 */
void lv_example_flex_2(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);
    lv_style_set_flex_flow(&style, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);
    lv_style_set_flex_main_place(&style, LV_FLEX_ALIGN_SPACE_EVENLY);
    lv_style_set_layout(&style, LV_LAYOUT_FLEX);

    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_add_style(cont, &style, 0);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 8; i++) {
        lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
        lv_obj_set_size(obj, 70, LV_SIZE_CONTENT);
        lv_obj_add_flag(obj, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);

        lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
        lv_obj_center(label);
    }
}

#endif
```

Dimostrare la flex grow.

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate flex grow.
 */
void lv_example_flex_3(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * obj;
obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_size(obj, 40, 40); /*Fix size*/

obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_height(obj, 40);
lv_obj_set_flex_grow(obj, 1); /*1 portion from the free space*/

obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_height(obj, 40);
lv_obj_set_flex_grow(obj, 2); /*2 portion from the free space*/

obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_size(obj, 40, 40); /*Fix size. It is flushed to the right by the "grow" items*/
}

#endif

```

Dimostrare la flex grow.

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Reverse the order of flex items
 */
void lv_example_flex_4(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_COLUMN_REVERSE);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 6; i++) {
        lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
        lv_obj_set_size(obj, 100, 50);

        lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Item: %" LV_PRIu32, i);
        lv_obj_center(label);
    }
}
#endif

```

Dimostrare le proprietà di stile degli spazi tra colonne e righe

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void row_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
    lv_obj_set_style_pad_row((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

static void column_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
    lv_obj_set_style_pad_column((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

/***
 * Demonstrate the effect of column and row gap style properties
 */
void lv_example_flex_5(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 9; i++) {
        lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
        lv_obj_set_size(obj, 70, LV_SIZE_CONTENT);

        lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
        lv_obj_center(label);
    }

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_var(&a, cont);
    lv_anim_set_values(&a, 0, 10);
    lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);

    lv_anim_set_exec_cb(&a, row_gap_anim);
    lv_anim_set_duration(&a, 500);
    lv_anim_set_reverse_duration(&a, 500);
    lv_anim_start(&a);

    lv_anim_set_exec_cb(&a, column_gap_anim);
    lv_anim_set_duration(&a, 3000);
    lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
    lv_anim_start(&a);
}
#endif

```

La direzione di base RTL modifica l'ordine degli elementi

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * RTL base direction changes order of the items.
 * Also demonstrate how horizontal scrolling works with RTL.
 */
void lv_example_flex_6(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_base_dir(cont, LV_BASE_DIRRTL, 0);
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 20; i++) {
        lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
        lv_obj_set_size(obj, 70, LV_SIZE_CONTENT);

        lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
        lv_obj_center(label);
    }
}
#endif
```

3.5.2 Grid

Una semplice grid

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple grid
 */
void lv_example_grid_1(void)
{
    static int32_t col_dsc[] = {70, 70, 70, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
    static int32_t row_dsc[] = {50, 50, 50, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

    /*Create a container with grid*/
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_grid_column_dsc_array(cont, col_dsc, 0);
    lv_obj_set_style_grid_row_dsc_array(cont, row_dsc, 0);
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_layout(cont, LV_LAYOUT_GRID);

    lv_obj_t * label;
    lv_obj_t * obj;

    uint8_t i;
    for(i = 0; i < 9; i++) {
        uint8_t col = i % 3;
        uint8_t row = i / 3;

        obj = lv_button_create(cont);
        /*Stretch the cell horizontally and vertically too
         *Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized*/
        lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
                            LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

        label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "%d, %d", col, row);
        lv_obj_center(label);
    }
}
#endif
```

Posizionamento e ampiezza delle celle

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate cell placement and span
 */
void lv_example_grid_2(void)
{
    static int32_t col_dsc[] = {70, 70, 70, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
    static int32_t row_dsc[] = {50, 50, 50, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

    /*Create a container with grid*/
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);

    lv_obj_t * label;
    lv_obj_t * obj;

    /*Cell to 0:0 and align to the start (left/top) horizontally and vertically too*/
    obj = lv_obj_create(cont);
    lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1,
                        LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1);
    label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text(label, "C0, r0");
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Cell to 1;0 and align to to the start (left) horizontally and center vertically too*/
obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_START, 1, 1,
                     LV_GRID_ALIGN_CENTER, 0, 1);
label = lv_label_create(obj);
lv_label_set_text(label, "c1, r0");

/*Cell to 2;0 and align to to the start (left) horizontally and end (bottom) vertically too*/
obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_START, 2, 1,
                     LV_GRID_ALIGN_END, 0, 1);
label = lv_label_create(obj);
lv_label_set_text(label, "c2, r0");

/*Cell to 1;1 but 2 column wide (span = 2).Set width and height to stretched.*/
obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 2,
                     LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 1);
label = lv_label_create(obj);
lv_label_set_text(label, "c1-2, r1");

/*Cell to 0;1 but 2 rows tall (span = 2).Set width and height to stretched.*/
obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 0, 1,
                     LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 2);
label = lv_label_create(obj);
lv_label_set_text(label, "c0\nr1-2");
}

#endif

```

La -free unit- della grid

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Demonstrate grid's "free unit"
 */
void lv_example_grid_3(void)
{
    /*Column 1: fix width 60 px
     *Column 2: 1 unit from the remaining free space
     *Column 3: 2 unit from the remaining free space/
    static int32_t col_dsc[] = {60, LV_GRID_FR(1), LV_GRID_FR(2), LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

    /*Row 1: fix width 50 px
     *Row 2: 1 unit from the remaining free space
     *Row 3: fix width 50 px/
    static int32_t row_dsc[] = {50, LV_GRID_FR(1), 50, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

    /*Create a container with grid*/
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);

    lv_obj_t * label;
    lv_obj_t * obj;
    uint8_t i;
    for(i = 0; i < 9; i++) {
        uint8_t col = i % 3;
        uint8_t row = i / 3;

        obj = lv_obj_create(cont);
        /*Stretch the cell horizontally and vertically too
         *Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized*/
        lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
                            LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

        label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
        lv_obj_center(label);
    }
}
#endif

```

Posizionamento delle tracce

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Demonstrate track placement
 */
void lv_example_grid_4(void)
{
    static int32_t col_dsc[] = {60, 60, 60, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
    static int32_t row_dsc[] = {45, 45, 45, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

    /*Add space between the columns and move the rows to the bottom (end)/

    /*Create a container with grid*/
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_grid_align(cont, LV_GRID_ALIGN_SPACE_BETWEEN, LV_GRID_ALIGN_END);
    lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);
    lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
    lv_obj_center(cont);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * label;
lv_obj_t * obj;
uint8_t i;
for(i = 0; i < 9; i++) {
    uint8_t col = i % 3;
    uint8_t row = i / 3;

    obj = lv_obj_create(cont);
    /*Stretch the cell horizontally and vertically too
     *Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized*/
    lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
                         LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

    label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
    lv_obj_center(label);
}

#endif
}

```

Spazi tra colonne e righe

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

static void row_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
    lv_obj_set_style_pad_row((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

static void column_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
    lv_obj_set_style_pad_column((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

/***
 * Demonstrate column and row gap
 */
void lv_example_grid_5(void)
{

/*60x60 cells*/
static int32_t col_dsc[] = {60, 60, 60, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
static int32_t row_dsc[] = {45, 45, 45, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

/*Create a container with grid*/
lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
lv_obj_center(cont);
lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);

lv_obj_t * label;
lv_obj_t * obj;
uint8_t i;
for(i = 0; i < 9; i++) {
    uint8_t col = i % 3;
    uint8_t row = i / 3;

    obj = lv_obj_create(cont);
    lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
                         LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);
    label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
    lv_obj_center(label);
}

lv_anim_t a;
lv_anim_init(&a);
lv_anim_set_var(&a, cont);
lv_anim_set_values(&a, 0, 10);
lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);

lv_anim_set_exec_cb(&a, row_gap_anim);
lv_anim_set_duration(&a, 500);
lv_anim_set_reverse_duration(&a, 500);
lv_anim_start(&a);

lv_anim_set_exec_cb(&a, column_gap_anim);
lv_anim_set_duration(&a, 3000);
lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
lv_anim_start(&a);
}

#endif
}

```

Direzione RTL sulla griglia

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate RTL direction on grid
 */
void lv_example_grid_6(void)
{

static int32_t col_dsc[] = {60, 60, 60, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
static int32_t row_dsc[] = {45, 45, 45, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

/*Create a container with grid*/
lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(cont, 300, 220);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_center(cont);
lv_obj_set_style_base_dir(cont, LV_BASE_DIRRTL, 0);
lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);

lv_obj_t * label;
lv_obj_t * obj;
uint8_t i;
for(i = 0; i < 9; i++) {
    uint8_t col = i % 3;
    uint8_t row = i / 3;

    obj = lv_obj_create(cont);
    /*Stretch the cell horizontally and vertically too
     *Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized*/
    lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
                         LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

    label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
    lv_obj_center(label);
}

#endif
}

```

3.6 Scrolling

3.6.1 Scrolling nidificato

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * panel;
static lv_obj_t * save_button;
static lv_obj_t * restore_button;
static int saved_scroll_x;
static int saved_scroll_y;

static void scroll_update_cb(lv_event_t * e);
static void button_event_cb(lv_event_t * e);

static void scroll_update_cb(lv_event_t * e)
{
    LV_UNUSED(e);

    LV_LOG("scroll info: x:%"LV_PRId32", y:%"LV_PRId32", top:%"LV_PRId32", "
          "bottom:%"LV_PRId32", left:%"LV_PRId32", right:%"LV_PRId32"\n",
          lv_obj_get_scroll_x(panel),
          lv_obj_get_scroll_y(panel),
          lv_obj_get_scroll_top(panel),
          lv_obj_get_scroll_bottom(panel),
          lv_obj_get_scroll_left(panel),
          lv_obj_get_scroll_right(panel)
    );
}

static void button_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

    if(obj == save_button) {
        saved_scroll_x = lv_obj_get_scroll_x(panel);
        saved_scroll_y = lv_obj_get_scroll_y(panel);
    }
    else {
        lv_obj_scroll_to(panel, saved_scroll_x, saved_scroll_y, LV_ANIM_ON);
    }
}

/***
 * Demonstrate how scrolling appears automatically
 */
void lv_example_scroll_1(void)
{
    /*Create an object with the new style*/
    lv_obj_t * scr;
    scr = lv_screen_active();
    panel = lv_obj_create(scr);
    lv_obj_set_size(panel, 200, 200);
    lv_obj_align(panel, LV_ALIGN_CENTER, 44, 0);

    lv_obj_t * child;
    lv_obj_t * label;

    child = lv_obj_create(panel);
    lv_obj_set_pos(child, 0, 0);
    lv_obj_set_size(child, 70, 70);
    label = lv_label_create(child);
    lv_label_set_text(label, "Zero");
    lv_obj_center(label);

    child = lv_obj_create(panel);
    lv_obj_set_pos(child, 160, 80);
    lv_obj_set_size(child, 80, 80);

    lv_obj_t * child2 = lv_button_create(child);
    lv_obj_set_size(child2, 100, 50);

    label = lv_label_create(child2);
    lv_label_set_text(label, "Right");
    lv_obj_center(label);

    child = lv_obj_create(panel);
    lv_obj_set_pos(child, 40, 160);
    lv_obj_set_size(child, 100, 70);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

label = lv_label_create(child);
lv_label_set_text(label, "Bottom");
lv_obj_center(label);

/* When LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC is cleared, scrolling does not go past edge boundaries. */
/* lv_obj_clear_flag(panel, LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC); */

/* Call `scroll_update_cb` while panel is being scrolled. */
lv_obj_add_event_cb(panel, scroll_update_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);

/* Set up buttons that save and restore scroll position. */
save_button = lv_button_create(scr);
restore_button = lv_button_create(scr);
lv_obj_t * lbl;
lbl = lv_label_create(save_button);
lv_label_set_text_static(lbl, "Save");
lbl = lv_label_create(restore_button);
lv_label_set_text_static(lbl, "Restore");
lv_obj_align_to(save_button, panel, LV_ALIGN_OUT_LEFT_MID, -10, -20);
lv_obj_align_to(restore_button, panel, LV_ALIGN_OUT_LEFT_MID, -10, 20);
lv_obj_add_event_cb(save_button, button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
lv_obj_add_event_cb(restore_button, button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

#endif

```

3.6.2 Aggancio

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static void sw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * sw = lv_event_get_target_obj(e);

    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        lv_obj_t * list = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

        if(lv_obj_has_state(sw, LV_STATE_CHECKED)) lv_obj_add_flag(list, LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ONE);
        else lv_obj_remove_flag(list, LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ONE);
    }
}

/***
 * Show an example to scroll snap
 */
void lv_example_scroll_2(void)
{
    lv_obj_t * panel = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(panel, 280, 120);
    lv_obj_set_scroll_snap_x(panel, LV_SCROLL_SNAP_CENTER);
    lv_obj_set_flex_flow(panel, LV_FLEX_FLOW_ROW);
    lv_obj_align(panel, LV_ALIGN_CENTER, 0, 20);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        lv_obj_t * btn = lv_button_create(panel);
        lv_obj_set_size(btn, 150, lv_pct(100));

        lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
        if(i == 3) {
            lv_label_set_text_fmt(label, "Panel %" LV_PRIu32"\nno snap", i);
            lv_obj_remove_flag(btn, LV_OBJ_FLAG_SNAPPABLE);
        }
        else {
            lv_label_set_text_fmt(label, "Panel %" LV_PRIu32, i);
        }

        lv_obj_center(label);
    }
    lv_obj_update_snap(panel, LV_ANIM_ON);

#ifndef LV_USE_SWITCH
    /*Switch between "One scroll" and "Normal scroll" mode*/
    lv_obj_t * sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(sw, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, -20, 10);
    lv_obj_add_event_cb(sw, sw_event_cb, LV_EVENT_ALL, panel);
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "One scroll");
    lv_obj_align_to(label, sw, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 5);
#endif
}
#endif

```

3.6.3 Pulsante mobile

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LIST

static uint32_t btn_cnt = 1;

static void float_button_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * float_btn = lv_event_get_target_obj(e);

    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        lv_obj_t * list = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
        char buf[32];
        lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "Track %d", (int)btn_cnt);
        lv_obj_t * list_btn = lv_list_add_button(list, LV_SYMBOL_AUDIO, buf);
        btn_cnt++;
    }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    lv_obj_move_foreground(float_btn);
    lv_obj_scroll_to_view(list_btn, LV_ANIM_ON);
}

/***
 * Create a list with a floating button
 */
void lv_example_scroll_3(void)
{
    lv_obj_t * list = lv_list_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(list, 280, 220);
    lv_obj_center(list);

    for(btn_cnt = 1; btn_cnt <= 2; btn_cnt++) {
        char buf[32];
        lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "Track %d", (int)btn_cnt);
        lv_list_add_button(list, LV_SYMBOL_AUDIO, buf);
    }

    lv_obj_t * float_btn = lv_button_create(list);
    lv_obj_set_size(float_btn, 50, 50);
    lv_obj_add_flag(float_btn, LV_OBJ_FLAG_FLOATING);
    lv_obj_align(float_btn, LV_ALIGN_BOTTOM_RIGHT, 0, -lv_obj_get_style_pad_right(list, LV_PART_MAIN));
    lv_obj_add_event_cb(float_btn, float_button_event_cb, LV_EVENT_ALL, list);
    lv_obj_set_style_radius(float_btn, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
    lv_obj_set_style_bg_image_src(float_btn, LV_SYMBOL_PLUS, 0);
    lv_obj_set_style_text_font(float_btn, lv_theme_get_font_large(float_btn), 0);
}

#endif

```

3.6.4 Stile delle barre di scorrimento

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LIST

/***
 * Styling the scrollbars
 */
void lv_example_scroll_4(void)
{
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(obj, 200, 100);
    lv_obj_center(obj);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text(label,
        "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.\n"
        "Etiam dictum, tortor vestibulum lacinia laboreet, mi neque consectetur neque, vel mattis odio dolor egestas ligula. \n"
        "Sed vestibulum sapien nulla, id convallis ex porttitor nec. \n"
        "Duis et massa eu libero accumsan faucibus a in arcu. \n"
        "Ut pulvinar odio lorem, vel tempus turpis condimentum quis. Nam consectetur condimentum sem in auctor. \n"
        "Sed nisl augue, venenatis in blandit et, gravida ac tortor. \n"
        "Etiam dapibus elementum suscipit. \n"
        "Proin mollis sollicitudin convallis. \n"
        "Integer dapibus tempus arcu nec viverra. \n"
        "Donec molestie nulla enim, eu interdum velit placerat quis. \n"
        "Donec id efficitur risus, at molestie turpis. \n"
        "Suspendisse vestibulum consectetur nunc ut commodo. \n"
        "Fusce molestie rhoncus nisi sit amet tincidunt. \n"
        "Suspendisse a nunc ut magna ornare volutpat.");
}

/*Remove the style of scrollbar to have clean start*/
lv_obj_remove_style(obj, NULL, LV_PART_SCROLLBAR | LV_STATE_ANY);

/*Create a transition the animate the same properties on state change*/
static const lv_style_prop_t props[] = {LV_STYLE_BG_OPA, LV_STYLE_WIDTH, 0};
static lv_style_transition_dsc_t trans;
lv_style_transition_dsc_init(&trans, props, lv_anim_path_linear, 200, 0, NULL);

/*Create a style for the scrollbars*/
static lv_style_t style;
lv_style_init(&style);
lv_style_set_width(&style, 4);           /*Width of the scrollbar*/
lv_style_set_length(&style, 20);          /*Length of the scrollbar*/
lv_style_set_pad_right(&style, 5);         /*Space from the parallel side*/
lv_style_set_pad_top(&style, 5);          /*Space from the perpendicular side*/

lv_style_set_radius(&style, 2);
lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_70);
lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
lv_style_set_border_width(&style, 2);
lv_style_set_shadow_width(&style, 8);
lv_style_set_shadow_spread(&style, 2);
lv_style_set_shadow_color(&style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 1));

lv_style_set_transition(&style, &trans);

/*Make the scrollbars wider and use 100% opacity when scrolled*/
static lv_style_t style_scrolled;
lv_style_init(&style_scrolled);
lv_style_set_width(&style_scrolled, 8);
lv_style_set_bg_opa(&style_scrolled, LV_OPA_COVER);

lv_obj_add_style(obj, &style, LV_PART_SCROLLBAR);
lv_obj_add_style(obj, &style_scrolled, LV_PART_SCROLLBAR | LV_STATE_SCROLLED);
}

#endif

```

3.6.5 Scorrimento da destra a sinistra

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_DEJAVU_16_PERSIAN_HEBREW

/***
 * Scrolling with Right To Left base direction
 */
void lv_example_scroll_5(void)
{
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_base_dir(obj, LV_BASE_DIRRTL, 0);
    lv_obj_set_size(obj, 200, 100);
    lv_obj_center(obj);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text(label,
        "LVGL میکروکنترلر (Microcontroller) را در ROM (RAM) ذخیره می کند. این داده ها معمولاً دستورات را برای CPU کنترل کردن می کنند. معمولاً دو نوع دستورات وجود دارد: سریال پورت (Serial Port) و پورت ایجاد شده (Hardware port). معمولاً دستورات سریال پورت برای ارسال داده ها و پورت ایجاد شده برای دریافت داده ها استفاده می شوند. این دو نوع دستورات معمولاً در پردازنده های آرتمیس (ARM) و پردازنده های اینتل (Intel) می باشند. معمولاً دستورات سریال پورت برای ارسال داده ها و پورت ایجاد شده برای دریافت داده ها استفاده می شوند. این دو نوع دستورات معمولاً در پردازنده های آرتمیس (ARM) و پردازنده های اینتل (Intel) می باشند.");
    lv_obj_set_width(label, 400);
    lv_obj_set_style_text_font(label, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);

}

#endif
```

3.6.6 Traslazione durante lo scorrimento

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static void scroll_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * cont = lv_event_get_target_obj(e);

    lv_area_t cont_a;
    lv_obj_get_coords(cont, &cont_a);
    int32_t cont_y_center = cont_a.y1 + lv_area_get_height(&cont_a) / 2;

    int32_t r = lv_obj_get_height(cont) * 7 / 10;
    int32_t i;
    int32_t child_cnt = (int32_t)lv_obj_get_child_count(cont);
    for(i = 0; i < child_cnt; i++) {
        lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(cont, i);
        lv_area_t child_a;
        lv_obj_get_coords(child, &child_a);

        int32_t child_y_center = child_a.y1 + lv_area_get_height(&child_a) / 2;

        int32_t diff_y = child_y_center - cont_y_center;
        diff_y = LV_ABS(diff_y);

        /*Get the x of diff_y on a circle.*/
        int32_t x;
        /*If diff_y is out of the circle use the last point of the circle (the radius)*/
        if(diff_y >= r) {
            x = r;
        }
        else {
            /*Use Pythagoras theorem to get x from radius and y*/
            uint32_t x_sqr = r * r - diff_y * diff_y;
            lv_sqrt_res_t res;
            lv_sqrt(x_sqr, &res, 0x8000); /*Use lvgl's built in sqrt root function*/
            x = r - res.i;
        }

        /*Translate the item by the calculated X coordinate*/
        lv_obj_set_style_translate_x(child, x, 0);

        /*Use some opacity with larger translations*/
        lv_opa_t opa = (lv_opa_t)lv_map(x, 0, r, LV_OPA_TRANSP, LV_OPA_COVER);
        lv_obj_set_style_opa(child, LV_OPA_COVER - opa, 0);
    }
}

/***
 * Translate the object as they scroll
 */
void lv_example_scroll_6(void)
{
    lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont, 200, 200);
    lv_obj_center(cont);
    lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_add_event_cb(cont, scroll_event_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
    lv_obj_set_style_radius(cont, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
    lv_obj_set_style_clip_corner(cont, true, 0);
    lv_obj_set_scroll_dir(cont, LV_DIR_VER);
    lv_obj_set_scroll_snap_y(cont, LV_SCROLL_SNAP_CENTER);
    lv_obj_set_scrollbar_mode(cont, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 20; i++) {
        lv_obj_t * btn = lv_button_create(cont);
        lv_obj_set_width(btn, lv_pct(100));

        lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Button %" LV_PRIu32, i);
    }

    /*Update the buttons position manually for first*/
    lv_obj_send_event(cont, LV_EVENT_SCROLL, NULL);

    /*Be sure the fist button is in the middle*/
    lv_obj_scroll_to_view(lv_obj_get_child(cont, 0), LV_ANIM_OFF);
}

#endif
```

3.6.7 Scrolling infinito

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static lv_obj_t * high_label;
static lv_obj_t * low_label;
static int32_t top_num;
static int32_t bottom_num;
static bool update_scroll_running = false;

static lv_obj_t * load_item(lv_obj_t * parent, int32_t num)
{
    lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *) lv_obj_create(parent);
    lv_obj_set_size(obj, LV_PCT(100), LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text_fmt(label, "%" PRId32, num);
    return obj;
}

static void update_scroll(lv_obj_t * obj)
{
    /* do not re-enter this function when `lv_obj_scroll_by` triggers this callback again.
     */
    if(update_scroll_running) return;
    update_scroll_running = true;

    int32_t top_num_original = top_num;
    int32_t bottom_num_original = bottom_num;

    /* load items we're getting close to */
    while(bottom_num > -30 && lv_obj_get_scroll_bottom(obj) < 200) {
        bottom_num -= 1;
        load_item(obj, bottom_num);
        lv_obj_update_layout(obj);
        LV_LOG_USER("loaded bottom num: %" PRId32, bottom_num);
    }

    while(top_num < 30 && lv_obj_get_scroll_top(obj) < 200) {
        top_num += 1;
        int32_t bottom_before = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
        lv_obj_t * new_item = load_item(obj, top_num);
        lv_obj_move_to_index(new_item, 0);
        lv_obj_update_layout(obj);
        int32_t bottom_after = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
        lv_obj_scroll_by(obj, 0, bottom_before - bottom_after, LV_ANIM_OFF);
        LV_LOG_USER("loaded top num: %" PRId32, top_num);
    }

    /* delete far-away items */
    while(lv_obj_get_scroll_bottom(obj) > 600) {
        bottom_num += 1;
        lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(obj, -1);
        lv_obj_delete(child);
        lv_obj_update_layout(obj);
        LV_LOG_USER("deleted bottom num: %" PRId32, bottom_num);
    }

    while(lv_obj_get_scroll_top(obj) > 600) {
        top_num -= 1;
        int32_t bottom_before = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
        lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(obj, 0);
        lv_obj_delete(child);
        lv_obj_update_layout(obj);
        int32_t bottom_after = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
        lv_obj_scroll_by(obj, 0, bottom_before - bottom_after, LV_ANIM_OFF);
        LV_LOG_USER("deleted top num: %" PRId32, top_num);
    }

    if(top_num != top_num_original) {
        lv_label_set_text_fmt(high_label, "current largest\nloaded value:\n%" PRId32, top_num);
    }
    if(bottom_num != bottom_num_original) {
        lv_label_set_text_fmt(low_label, "current smallest\nloaded value:\n%" PRId32, bottom_num);
    }
}

update_scroll_running = false;
}

static void scroll_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    update_scroll(obj);
}

static void checkbox_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * checkbox = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
    bool checked = lv_obj_has_state(checkbox, LV_STATE_CHECKED);
    lv_obj_set_style_opa(obj, checked ? LV_OPA_COVER : LV_OPA_TRANS, LV_PART_SCROLLBAR);
}

/***
 * Dynamically load widgets while scrolling
 */
void lv_example_scroll_7(void)
{
    lv_obj_t * scr = lv_screen_active();
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(scr);
    lv_obj_set_size(obj, 160, 220);
    lv_obj_align(obj, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
    lv_obj_set_flex_flow(obj, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_set_style_opa(obj, LV_OPA_TRANS, LV_PART_SCROLLBAR);

    high_label = lv_label_create(scr);
    lv_label_set_text_static(high_label, "current largest\nloaded value:");
    lv_obj_align(high_label, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 10, 10);

    lv_obj_t * checkbox = lv_checkbox_create(scr);
    lv_checkbox_set_text_static(checkbox, "show\nscrollbar");
    lv_obj_align(checkbox, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);
    lv_obj_add_event_cb(checkbox, checkbox_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, obj);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

low_label = lv_label_create(scr);
lv_label_set_text_static(low_label, "current smallest\nloaded value:");
lv_obj_align(low_label, LV_ALIGN_BOTTOM_LEFT, 10, -10);

load_item(obj, 3);
/* These counters hold the the highest/lowest number currently loaded. */
top_num = 3;
bottom_num = 3;

lv_obj_update_layout(obj);
update_scroll(obj);
lv_obj_add_event_cb(obj, scroll_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
}

#endif

```

3.6.8 Scrolling circolare

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

/*
 * Circular list implementation based on:
 * Reference: https://blog.csdn.net/TQW4321/article/details/145434819
 */

/* Applies to both width (for row items) and height (for column items) */
#define ITEM_SIZE     80

/* Function to calculate the total content width of the container */
static int32_t get_content_width(lv_obj_t * cont)
{
    int32_t w = 0;
    int32_t pad_column = lv_obj_get_style_pad_column(cont, LV_PART_MAIN);
    int32_t total = (int32_t)lv_obj_get_child_count(cont);

    for(int32_t i = 0; i < total; i++) {
        w += lv_obj_get_width(lv_obj_get_child(cont, i));
        if(i < total - 1) w += pad_column;
    }
    return w + lv_obj_get_style_pad_left(cont, LV_PART_MAIN)
        + lv_obj_get_style_pad_right(cont, LV_PART_MAIN);
}

/* Scroll event callback for row layout */
static void cont_row_scroll_event_cb(lv_event_t * e)
{
    static bool is_adjusting = false;
    lv_obj_t * cont = lv_event_get_current_target_obj(e);

    if(!is_adjusting) {
        is_adjusting = true;
        int32_t scroll_x = lv_obj_get_scroll_x(cont);
        int32_t cont_w = lv_obj_get_width(cont);
        int32_t content_w = get_content_width(cont);

        /* Use ITEM_SIZE as horizontal item width */
        const int32_t item_width = ITEM_SIZE;

        if(scroll_x <= 0) {
            lv_obj_t * last_child = lv_obj_get_child(cont, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
            lv_obj_move_to_index(last_child, 0);
            lv_obj_scroll_to_x(cont, scroll_x + item_width, LV_ANIM_OFF);
        }
        else if(scroll_x > content_w - cont_w) {
            lv_obj_t * first_child = lv_obj_get_child(cont, 0);
            lv_obj_move_to_index(first_child, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
            lv_obj_scroll_to_x(cont, scroll_x - item_width, LV_ANIM_OFF);
        }
        is_adjusting = false;
    }
}

/* Function to calculate the total content height of the container */
static int32_t get_content_height(lv_obj_t * cont)
{
    int32_t h = 0;
    int32_t pad_row = lv_obj_get_style_pad_row(cont, LV_PART_MAIN);
    int32_t total = (int32_t)lv_obj_get_child_count(cont);

    for(int i = 0; i < total; i++) {
        h += lv_obj_get_height(lv_obj_get_child(cont, i));
        if(i < total - 1) h += pad_row;
    }
    return h + lv_obj_get_style_pad_top(cont, LV_PART_MAIN)
        + lv_obj_get_style_pad_bottom(cont, LV_PART_MAIN);
}

/* Scroll event callback for column layout */
static void cont_col_scroll_event_cb(lv_event_t * e)
{
    static bool is_adjusting = false;
    lv_obj_t * cont = lv_event_get_current_target_obj(e);

    if(!is_adjusting) {
        is_adjusting = true;
        int32_t scroll_y = lv_obj_get_scroll_y(cont);
        int32_t cont_h = lv_obj_get_height(cont);
        int32_t content_h = get_content_height(cont);

        /* Use ITEM_SIZE as vertical item height */
        const int32_t item_height = ITEM_SIZE;

        if(scroll_y <= 0) {
            lv_obj_t * last_child = lv_obj_get_child(cont, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
            lv_obj_move_to_index(last_child, 0);
            lv_obj_scroll_to_y(cont, scroll_y + item_height, LV_ANIM_OFF);
        }
        else if(scroll_y > content_h - cont_h) {
            lv_obj_t * first_child = lv_obj_get_child(cont, 0);
            lv_obj_move_to_index(first_child, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
            lv_obj_scroll_to_y(cont, scroll_y - item_height, LV_ANIM_OFF);
        }
        is_adjusting = false;
    }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    }
    else if(scroll_y > content_h - cont_h) {
        lv_obj_t * first_child = lv_obj_get_child(cont, 0);
        lv_obj_move_to_index(first_child, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
        lv_obj_scroll_to_y(cont, scroll_y - item_height, LV_ANIM_OFF);
    }
    is_adjusting = false;
}

void lv_example_scroll_8(void)
{
    /* Create a scroll container with ROW flex direction */
    lv_obj_t * cont_row = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont_row, 300, 75);
    lv_obj_align(cont_row, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 5);
    lv_obj_set_flex_flow(cont_row, LV_FLEX_FLOW_ROW);
    lv_obj_add_event_cb(cont_row, cont_row_scroll_event_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
    /* Hide scrollbar visuals */
    lv_obj_set_scrollbar_mode(cont_row, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

    /* Create a scroll container with COLUMN flex direction */
    lv_obj_t * cont_col = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(cont_col, 200, 150);
    lv_obj_align_to(cont_col, cont_row, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 5);
    lv_obj_set_flex_flow(cont_col, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_add_event_cb(cont_col, cont_col_scroll_event_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
    /* Hide scrollbar visuals */
    lv_obj_set_scrollbar_mode(cont_col, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

    /* If the number of items is less than 3, scrolling may not be needed or may cause unexpected behavior. */
    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        lv_obj_t * obj;
        lv_obj_t * label;

        /*Add items to the row*/
        obj = lv_button_create(cont_row);
        lv_obj_set_size(obj, ITEM_SIZE, LV_PCT(100));

        label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Item %" LV_PRIu32, i + 1);
        lv_obj_center(label);

        /*Add items to the column*/
        obj = lv_button_create(cont_col);
        lv_obj_set_size(obj, LV_PCT(100), ITEM_SIZE);

        label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text_fmt(label, "Item %" LV_PRIu32, i + 1);
        lv_obj_center(label);
    }
}

#endif

```

3.7 | Widget

3.7.1 Widget Base

Oggetti base con stili personalizzati

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_obj_1(void)
{
    lv_obj_t * obj1;
    obj1 = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(obj1, 100, 50);
    lv_obj_align(obj1, LV_ALIGN_CENTER, -60, -30);

    static lv_style_t style_shadow;
    lv_style_init(&style_shadow);
    lv_style_set_shadow_width(&style_shadow, 10);
    lv_style_set_shadow_spread(&style_shadow, 5);
    lv_style_set_shadow_color(&style_shadow, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

    lv_obj_t * obj2;
    obj2 = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(obj2, &style_shadow, 0);
    lv_obj_align(obj2, LV_ALIGN_CENTER, 60, 30);
}
#endif

```

Creare un oggetto trascinabile

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

static void drag_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

    lv_indev_t * indev = lv_indev_active();
    if(indev == NULL) return;

    lv_point_t vect;

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_indev_get_vect(indev, &vect);

int32_t x = lv_obj_get_x_aligned(obj) + vect.x;
int32_t y = lv_obj_get_y_aligned(obj) + vect.y;
lv_obj_set_pos(obj, x, y);
}

/**
 * Make an object dragable.
 */
void lv_example_obj_2(void)
{
    lv_obj_t * obj;
    obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(obj, 150, 100);
    lv_obj_add_event_cb(obj, drag_event_handler, LV_EVENT_PRESSING, NULL);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
    lv_label_set_text(label, "Drag me");
    lv_obj_center(label);
}

#endif

```

Trasformare un oggetto usando una matrice 3x3

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
    lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *) lv_timer_get_user_data(timer);

    static float value = 0.1f;
    lv_matrix_t matrix;
    lv_matrix_identity(&matrix);
    lv_matrix_scale(&matrix, value, 1);
    lv_matrix_rotate(&matrix, value * 360);
    lv_obj_set_transform(obj, &matrix);

    value += 0.01f;

    if(value > 2.0f) {
        lv_obj_reset_transform(obj);
        value = 0.1f;
    }
}

void lv_example_obj_3(void)
{
    lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_center(obj);

    lv_timer_create(timer_cb, 20, obj);
}

#else

void lv_example_obj_3(void)
{
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text_static(label, "LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX is not enabled");
    lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

3.7.2 Immagine animata

Immagine animata semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ANIMIMG & LV_BUILD_EXAMPLES
LV_IMAGE_DECLARE(animimg001);
LV_IMAGE_DECLARE(animimg002);
LV_IMAGE_DECLARE(animimg003);

static const lv_image_dsc_t * anim_imgs[3] = {
    &animimg001,
    &animimg002,
    &animimg003,
};

void lv_example_animimg_1(void)
{
    lv_obj_t * animimg0 = lv_animimg_create(lv_screen_active());
    lv_obj_center(animimg0);
    lv_animimg_set_src(animimg0, (const void **) anim_imgs, 3);
    lv_animimg_set_duration(animimg0, 1000);
    lv_animimg_set_repeat_count(animimg0, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_animimg_start(animimg0);
}

#endif

```

3.7.3 Arco

Arco semplice

```
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_ARC && LV_BUILD_EXAMPLES

static void value_changed_event_cb(lv_event_t * e);

void lv_example_arc_1(void)
{
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());

    /*Create an Arc*/
    lv_obj_t * arc = lv_arc_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(arc, 150, 150);
    lv_arc_set_rotation(arc, 135);
    lv_arc_set_bg_angles(arc, 0, 270);
    lv_arc_set_value(arc, 10);
    lv_obj_center(arc);
    lv_obj_add_event_cb(arc, value_changed_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, label);

    /*Manually update the label for the first time*/
    lv_obj_send_event(arc, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
}

static void value_changed_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * arc = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * label = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);

    lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIId32 "%", lv_arc_get_value(arc));

    /*Rotate the label to the current position of the arc*/
    lv_arc_rotate_obj_to_angle(arc, label, 25);
}

#endif
```

Loader con Arc

```
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_ARC && LV_BUILD_EXAMPLES

static void set_angle(void * obj, int32_t v)
{
    lv_arc_set_value((lv_obj_t *)obj, v);
}

/**
 * Create an arc which acts as a loader.
 */
void lv_example_arc_2(void)
{
    /*Create an Arc*/
    lv_obj_t * arc = lv_arc_create(lv_screen_active());
    lv_arc_set_rotation(arc, 270);
    lv_arc_set_bg_angles(arc, 0, 360);
    lv_obj_remove_style(arc, NULL, LV_PART_KNOB); /*Be sure the knob is not displayed*/
    lv_obj_remove_flag(arc, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE); /*To not allow adjusting by click*/
    lv_obj_center(arc);

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_var(&a, arc);
    lv_anim_set_exec_cb(&a, set_angle);
    lv_anim_set_duration(&a, 1000);
    lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE); /*Just for the demo*/
    lv_anim_set_repeat_delay(&a, 500);
    lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
    lv_anim_start(&a);
}

#endif
```

Grafico a torta con sezioni cliccabili tramite Archi

```
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_ARC && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CHART_SIZE 150
#define SLICE_OFFSET 20

typedef struct {
    int start_angle;
    int end_angle;
    int mid_angle;
    lv_point_t home;
    bool out;
} slice_info_t;

typedef struct {
    lv_obj_t * obj;
    int start_x;
    int start_y;
    int end_x;
    int end_y;
} slice_anim_data_t;

static float angle_accum = 0.0f;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static slice_info_t * active_info = NULL;
static lv_obj_t * active_arc = NULL;

static void anim_move_cb(void * var, int32_t v)
{
    slice_anim_data_t * d = (slice_anim_data_t *) var;

    int32_t x = d->start_x + ((d->end_x - d->start_x) * v) / 100;
    int32_t y = d->start_y + ((d->end_y - d->start_y) * v) / 100;
    lv_obj_set_pos(d->obj, x, y);
}

static void anim_cleanup_cb(lv_anim_t * a)
{
    lv_free(a->var);
}

static void arc_click_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * arc = lv_event_get_target_obj(e);
    slice_info_t * info = (slice_info_t *)lv_event_get_user_data(e);

    int32_t x_off = (SLICE_OFFSET * lv_trigo_cos(info->mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;
    int32_t y_off = (SLICE_OFFSET * lv_trigo_sin(info->mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;

    if(active_info && active_info != info && active_info->out) {
        slice_anim_data_t * anim_back = (slice_anim_data_t *) lv_malloc(sizeof(slice_anim_data_t));
        anim_back->obj = active_arc;
        anim_back->start_x = lv_obj_get_x(active_arc) - SLICE_OFFSET;
        anim_back->start_y = lv_obj_get_y(active_arc) - SLICE_OFFSET;
        anim_back->end_x = active_info->home.x;
        anim_back->end_y = active_info->home.y;

        active_info->out = false;

        lv_anim_t a;
        lv_anim_init(&a);
        lv_anim_set_var(&a, anim_back);
        lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_move_cb);
        lv_anim_set_time(&a, 200);
        lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
        lv_anim_set_deleted_cb(&a, anim_cleanup_cb);
        lv_anim_start(&a);
    }

    int target_x, target_y;
    if(info->out) {
        target_x = info->home.x;
        target_y = info->home.y;
        info->out = false;
        active_info = NULL;
        active_arc = NULL;
    }
    else {
        target_x = info->home.x + x_off;
        target_y = info->home.y + y_off;
        info->out = true;
        active_info = info;
        active_arc = arc;
    }

    slice_anim_data_t * anim_data = (slice_anim_data_t *) lv_malloc(sizeof(slice_anim_data_t));
    anim_data->obj = arc;
    anim_data->start_x = lv_obj_get_x(arc) - SLICE_OFFSET;
    anim_data->start_y = lv_obj_get_y(arc) - SLICE_OFFSET;
    anim_data->end_x = target_x;
    anim_data->end_y = target_y;

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_var(&a, anim_data);
    lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_move_cb);
    lv_anim_set_time(&a, 200);
    lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
    lv_anim_set_deleted_cb(&a, anim_cleanup_cb);
    lv_anim_start(&a);
}

static void create_slice(lv_obj_t * parent, int percentage, lv_color_t color)
{
    if(percentage <= 0) return;

    float slice_angle = (percentage * 360.0f) / 100.0f;
    int start = (int)(angle_accum + 0.5f);
    angle_accum += slice_angle;
    int end = (int)(angle_accum + 0.5f);
    if(end > 360) end = 360;

    lv_obj_t * arc = lv_arc_create(parent);
    lv_obj_set_size(arc, CHART_SIZE, CHART_SIZE);
    lv_obj_center(arc);

    lv_arc_set_mode(arc, LV_ARC_MODE_NORMAL);
    lv_arc_set_bg_start_angle(arc, start);
    lv_arc_set_bg_end_angle(arc, end);

    lv_obj_set_style_arc_width(arc, CHART_SIZE / 2, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_arc_width(arc, 0, LV_PART_INDICATOR);

    lv_obj_set_style_arc_color(arc, color, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_arc_rounded(arc, false, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_remove_style(arc, NULL, LV_PART_KNOB);
    lv_obj_add_flag(arc, LV_OBJ_FLAG_ADV_HITTEST);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(arc);
    lv_label_set_text_fmt(label, "%d%", percentage);
    int mid_angle = start + ((end - start) / 2);
    int radius = CHART_SIZE / 4;
    int x_offset = (radius * lv_trigo_cos(mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;
    int y_offset = (radius * lv_trigo_sin(mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;

    lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, x_offset, y_offset);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

slice_info_t * info = (slice_info_t *) lv_malloc(sizeof(slice_info_t));
info->start_angle = start;
info->end_angle = end;
info->mid_angle = mid_angle;
info->out         = false;
info->home.x = lv_obj_get_x(arc);
info->home.y = lv_obj_get_y(arc);
lv_obj_add_event_cb(arc, arc_click_cb, LV_EVENT_CLICKED, info);
}

void lv_example_arc_3(void)
{
    /* Root container: flex row */
    lv_obj_t * root = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(root, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_center(root);
    lv_obj_set_flex_flow(root, LV_FLEX_FLOW_ROW);
    lv_obj_set_flex_align(root, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    lv_obj_set_style_pad_all(root, 0, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_border_width(root, 0, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_border_color(root, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_bg_opa(root, LV_OPA_TRANSP, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_remove_flag(root, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);

    /* Slices container */
    lv_obj_t * slices_container = lv_obj_create(root);
    lv_obj_set_size(slices_container, CHART_SIZE + 2 * SLICE_OFFSET, CHART_SIZE + 2 * SLICE_OFFSET);
    lv_obj_set_style_pad_all(slices_container, 0, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_margin_all(slices_container, 0, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_border_width(slices_container, 0, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_border_color(slices_container, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_bg_opa(slices_container, LV_OPA_TRANSP, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_remove_flag(slices_container, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);

    /* Create slices */
    angle_accum = 0.0f;
    create_slice(slices_container, 12, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    create_slice(slices_container, 18, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    create_slice(slices_container, 26, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
    create_slice(slices_container, 24, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
    create_slice(slices_container, 20, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE_GREY));
}
#endif

```

3.7.4 Barra

Barra semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_bar_1(void)
{
    lv_obj_t * bar1 = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(bar1, 200, 20);
    lv_obj_center(bar1);
    lv_bar_set_value(bar1, 70, LV_ANIM_OFF);
}

#endif

```

Stile di una barra

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Example of styling the bar
 */
void lv_example_bar_2(void)
{
    static lv_style_t style_bg;
    static lv_style_t style_indic;

    lv_style_init(&style_bg);
    lv_style_set_border_color(&style_bg, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_border_width(&style_bg, 2);
    lv_style_set_pad_all(&style_bg, 6); /*To make the indicator smaller*/
    lv_style_set_radius(&style_bg, 6);
    lv_style_set_anim_duration(&style_bg, 1000);

    lv_style_init(&style_indic);
    lv_style_set_bg_opa(&style_indic, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_radius(&style_indic, 3);

    lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_remove_style_all(bar); /*To have a clean start*/
    lv_obj_add_style(bar, &style_bg, 0);
    lv_obj_add_style(bar, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);

    lv_obj_set_size(bar, 200, 20);
    lv_obj_center(bar);
    lv_bar_set_value(bar, 100, LV_ANIM_ON);
}

#endif

```

Indicatore di temperatura

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

static void set_temp(void * bar, int32_t temp)
{
    lv_bar_set_value((lv_obj_t *)bar, temp, LV_ANIM_ON);
}

/**
 * A temperature meter example
 */
void lv_example_bar_3(void)
{
    static lv_style_t style_indic;

    lv_style_init(&style_indic);
    lv_style_set_bg_opa(&style_indic, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_bg_grad_dir(&style_indic, LV_GRAD_DIR_VER);

    lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(bar, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_size(bar, 20, 200);
    lv_obj_center(bar);
    lv_bar_set_range(bar, -20, 40);

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_exec_cb(&a, set_temp);
    lv_anim_set_duration(&a, 3000);
    lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
    lv_anim_set_var(&a, bar);
    lv_anim_set_values(&a, -20, 40);
    lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_start(&a);
}

#endif
```

Motivo a strisce e valore dell'intervallo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Bar with stripe pattern and ranged value
 */
void lv_example_bar_4(void)
{
    LV_IMAGE_DECLARE(img_skew_strip);
    static lv_style_t style_indic;

    lv_style_init(&style_indic);
    lv_style_set_bg_image_src(&style_indic, &img_skew_strip);
    lv_style_set_bg_image_tiled(&style_indic, true);
    lv_style_set_bg_image_opa(&style_indic, LV_OPA_30);

    lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(bar, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);

    lv_obj_set_size(bar, 260, 20);
    lv_obj_center(bar);
    lv_bar_set_mode(bar, LV_BAR_MODE_RANGE);
    lv_bar_set_value(bar, 90, LV_ANIM_OFF);
    lv_bar_set_start_value(bar, 20, LV_ANIM_OFF);
}

#endif
```

Barra con direzione di base LTR e RTL

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Bar with LTR and RTL base direction
 */
void lv_example_bar_5(void)
{
    lv_obj_t * label;

    lv_obj_t * bar_ltr = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(bar_ltr, 200, 20);
    lv_bar_set_value(bar_ltr, 70, LV_ANIM_OFF);
    lv_obj_align(bar_ltr, LV_ALIGN_CENTER, 0, -30);

    label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Left to Right base direction");
    lv_obj_align_to(label, bar_ltr, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);

    lv_obj_t * bar rtl = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_base_dir(bar rtl, LV_BASE_DIR_RTL, 0);
    lv_obj_set_size(bar rtl, 200, 20);
    lv_bar_set_value(bar rtl, 70, LV_ANIM_OFF);
    lv_obj_align(bar rtl, LV_ALIGN_CENTER, 0, 30);

    label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Right to Left base direction");
    lv_obj_align_to(label, bar rtl, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);
}

#endif
```

Cassetto personalizzato per visualizzare il valore corrente

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

#define MAX_VALUE 100
#define MIN_VALUE 0

static void set_value(void * bar, int32_t v)
{
    lv_bar_set_value((lv_obj_t *)bar, v, LV_ANIM_OFF);
}

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

    lv_draw_label_dsc_t label_dsc;
    lv_draw_label_dsc_init(&label_dsc);
    label_dsc.font = LV_FONT_DEFAULT;

    char buf[8];
    lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d", (int)lv_bar_get_value(obj));

    lv_text_attributes_t attributes = {0};
    attributes.letter_space = label_dsc.letter_space;
    attributes.line_space = label_dsc.line_space;
    attributes.max_width = LV_COORD_MAX;
    attributes.text_flags = label_dsc.flag;

    lv_point_t txt_size;
    lv_text_get_size(&txt_size, buf, label_dsc.font, &attributes);

    lv_area_t txt_area;
    txt_area.x1 = 0;
    txt_area.x2 = txt_size.x - 1;
    txt_area.y1 = 0;
    txt_area.y2 = txt_size.y - 1;

    lv_area_t indic_area;
    lv_obj_get_coords(obj, &indic_area);
    lv_area_set_width(&indic_area, lv_area_get_width(&indic_area) * lv_bar_get_value(obj) / MAX_VALUE);

    /*If the indicator is long enough put the text inside on the right*/
    if(lv_area_get_width(&indic_area) > txt_size.x + 20) {
        lv_area_align(&indic_area, &txt_area, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
        label_dsc.color = lv_color_white();
    }
    /*If the indicator is still short put the text out of it on the right*/
    else {
        lv_area_align(&indic_area, &txt_area, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 10, 0);
        label_dsc.color = lv_color_black();
    }
    label_dsc.text = buf;
    label_dsc.text_local = true;
    lv_layer_t * layer = lv_event_get_layer(e);
    lv_draw_label(layer, &label_dsc, &txt_area);
}

/***
 * Custom drawer on the bar to display the current value
 */
void lv_example_bar_6(void)
{
    lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_bar_set_range(bar, MIN_VALUE, MAX_VALUE);
    lv_obj_set_size(bar, 200, 20);
    lv_obj_center(bar);
    lv_obj_add_event_cb(bar, event_cb, LV_EVENT_DRAW_MAIN_END, NULL);

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_var(&a, bar);
    lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
    lv_anim_set_exec_cb(&a, set_value);
    lv_anim_set_duration(&a, 4000);
    lv_anim_set_reverse_duration(&a, 4000);
    lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_start(&a);
}

#endif

```

Barra con direzione opposta

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Bar with opposite direction
 */
void lv_example_bar_7(void)
{
    lv_obj_t * bar_top = lv_bar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(bar_top, 20, 180);
    lv_bar_set_range(bar_top, 100, 0);
    lv_bar_set_value(bar_top, 70, LV_ANIM_OFF);
    lv_obj_align(bar_top, LV_ALIGN_CENTER, 0, 10);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "From top to bottom");
    lv_obj_align_to(label, bar_top, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);

}

#endif

```

3.7.5 Pulsante

Pulsanti semplici

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);

    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        LV_LOG_USER("Clicked");
    }
    else if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        LV_LOG_USER("Toggled");
    }
}

void lv_example_button_1(void)
{
    lv_obj_t * label;

    lv_obj_t * btn1 = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_event_cb(btn1, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_obj_align(btn1, LV_ALIGN_CENTER, 0, -40);
    lv_obj_remove_flag(btn1, LV_OBJ_FLAG_PRESS_LOCK);

    label = lv_label_create(btn1);
    lv_label_set_text(label, "Button");
    lv_obj_center(label);

    lv_obj_t * btn2 = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_event_cb(btn2, event_handler, LV_EVENT_ALL);
    lv_obj_align(btn2, LV_ALIGN_CENTER, 0, 40);
    lv_obj_add_flag(btn2, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);
    lv_obj_set_height(btn2, LV_SIZE_CONTENT);

    label = lv_label_create(btn2);
    lv_label_set_text(label, "Toggle");
    lv_obj_center(label);
}

#endif
```

Pulsanti con stili

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Style a button from scratch
 */
void lv_example_button_2(void)
{
    /*Init the style for the default state*/
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);

    lv_style_set_radius(&style, 3);

    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_100);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 2));
    lv_style_set_bg_grad_dir(&style, LV_GRAD_DIR_VER);

    lv_style_set_border_opa(&style, LV_OPA_40);
    lv_style_set_border_width(&style, 2);
    lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));

    lv_style_set_shadow_width(&style, 8);
    lv_style_set_shadow_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
    lv_style_set_shadow_offset_y(&style, 8);

    lv_style_set_outline_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_outline_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

    lv_style_set_text_color(&style, lv_color_white());
    lv_style_set_pad_all(&style, 10);

    /*Init the pressed style*/
    static lv_style_t style_pr;
    lv_style_init(&style_pr);

    /*Add a large outline when pressed*/
    lv_style_set_outline_width(&style_pr, 30);
    lv_style_set_outline_opa(&style_pr, LV_OPA_TRANSPI);

    lv_style_set_translate_y(&style_pr, 5);
    lv_style_set_shadow_offset_y(&style_pr, 3);
    lv_style_set_bg_color(&style_pr, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 2));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_pr, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 4));

    /*Add a transition to the outline*/
    static lv_style_transition_dsc_t trans;
    static lv_style_prop_t props[] = {LV_STYLE_OUTLINE_WIDTH, LV_STYLE_OUTLINE_OPA, 0};
    lv_style_transition_dsc_init(&trans, props, lv_anim_path_linear, 300, 0, NULL);

    lv_style_set_transition(&style_pr, &trans);

    lv_obj_t * btn1 = lv_button_create(lv_screen_active()); /*Remove the style coming from the theme*/
    lv_obj_remove_style_all(btn1);
    lv_obj_add_style(btn1, &style, 0);
    lv_obj_set_size(btn1, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_center(btn1);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(btn1);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
lv_label_set_text(label, "Button");
lv_obj_center(label);
}
#endif
```

Pulsante gommoso

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_BUTTON

/***
 * Create a style transition on a button to act like a gum when clicked
 */
void lv_example_button_3(void)
{
    /*Properties to transition*/
    static lv_style_prop_t props[] = {
        LV_STYLE_TRANSFORM_WIDTH, LV_STYLE_TRANSFORM_HEIGHT, LV_STYLE_TEXT_LETTER_SPACE, 0
    };

    /*Transition descriptor when going back to the default state.
     *Add some delay to be sure the press transition is visible even if the press was very short*/
    static lv_style_transition_dsc_t transition_dsc_def;
    lv_style_transition_dsc_init(&transition_dsc_def, props, lv_anim_path_overshoot, 250, 100, NULL);

    /*Transition descriptor when going to pressed state.
     *No delay, go to presses state immediately*/
    static lv_style_transition_dsc_t transition_dsc_pr;
    lv_style_transition_dsc_init(&transition_dsc_pr, props, lv_anim_path_ease_in_out, 250, 0, NULL);

    /*Add only the new transition to he default state*/
    static lv_style_t style_def;
    lv_style_init(&style_def);
    lv_style_set_transition(&style_def, &transition_dsc_def);

    /*Add the transition and some transformation to the presses state.*/
    static lv_style_t style_pr;
    lv_style_init(&style_pr);
    lv_style_set_transform_width(&style_pr, 10);
    lv_style_set_transform_height(&style_pr, -10);
    lv_style_set_text_letter_space(&style_pr, 10);
    lv_style_set_transition(&style_pr, &transition_dsc_pr);

    lv_obj_t * btn1 = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(btn1, LV_ALIGN_CENTER, 0, -80);
    lv_obj_add_style(btn1, &style_pr, LV_STATE_PRESSED);
    lv_obj_add_style(btn1, &style_def, 0);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(btn1);
    lv_label_set_text(label, "Gum");
}
#endif
```

3.7.6 Matrice di Pulsanti

Matrice di pulsanti semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        uint32_t id = lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj);
        const char * txt = lv_buttonmatrix_get_button_text(obj, id);
        LV_UNUSED(txt);
        LV_LOG_USER("%s was pressed\n", txt);
    }
}

static const char * btmn_map[] = {"1", "2", "3", "4", "5", "\n",
                                 "6", "7", "8", "9", "0", "\n",
                                 "Action1", "Action2", ""};

void lv_example_buttonmatrix_1(void)
{
    lv_obj_t * btm1 = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
    lv_buttonmatrix_set_map(btm1, btm_map);
    lv_buttonmatrix_set_button_width(btm1, 10, 2);           /*Make "Action1" twice as wide as "Action2"*/
    lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(btm1, 10, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);
    lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(btm1, 11, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED);
    lv_obj_align(btm1, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
    lv_obj_add_event_cb(btm1, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}
#endif
```

Pulsanti personalizzati

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
/*When the button matrix draw the buttons...*/
if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS) {
    bool pressed = false;
    if(lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj) == base_dsc->id1 && lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_PRESSED)) {
        pressed = true;
    }

    /*Change the draw descriptor of the 2nd button*/
    if(base_dsc->id1 == 1) {
        lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
        if(fill_draw_dsc) {
            fill_draw_dsc->radius = 0;
            if(pressed) fill_draw_dsc->color = lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3);
            else fill_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
        }
        lv_draw_box_shadow_dsc_t * box_shadow_draw_dsc = lv_draw_task_get_box_shadow_dsc(draw_task);
        if(box_shadow_draw_dsc) {
            box_shadow_draw_dsc->width = 6;
            box_shadow_draw_dsc->ofs_x = 3;
            box_shadow_draw_dsc->ofs_y = 3;
        }
        lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
        if(label_draw_dsc) {
            label_draw_dsc->color = lv_color_white();
        }
    }

    /*Change the draw descriptor of the 3rd button*/
    else if(base_dsc->id1 == 2) {
        lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
        if(fill_draw_dsc) {
            fill_draw_dsc->radius = LV_RADIUS_CIRCLE;
            if(pressed) fill_draw_dsc->color = lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3);
            else fill_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
        }

        lv_draw_box_shadow_dsc_t * box_shadow_draw_dsc = lv_draw_task_get_box_shadow_dsc(draw_task);
        if(box_shadow_draw_dsc) {
            box_shadow_draw_dsc->radius = LV_RADIUS_CIRCLE;
        }
    }
    else if(base_dsc->id1 == 3) {
        lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
        if(label_draw_dsc) {
            label_draw_dsc->opa = 0;
        }
        if(lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_FILL) {
            LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
            lv_image_header_t header;
            lv_result_t res = lv_image_decoder_get_info(&img_star, &header);
            if(res != LV_RESULT_OK) return;

            lv_area_t a;
            a.x1 = 0;
            a.x2 = header.w - 1;
            a.y1 = 0;
            a.y2 = header.h - 1;
            lv_area_t draw_task_area;
            lv_draw_task_get_area(draw_task, &draw_task_area);
            lv_area_align(&draw_task_area, &a, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

            lv_draw_image_dsc_t img_draw_dsc;
            lv_draw_image_dsc_init(&img_draw_dsc);
            img_draw_dsc.src = &img_star;
            img_draw_dsc.recolor = lv_color_black();
            if(pressed) img_draw_dsc.recolor_opa = LV_OPA_30;

            lv_draw_image(base_dsc->layer, &img_draw_dsc, &a);

        }
    }
}

/** Add custom drawer to the button matrix to customize buttons one by one
 */
void lv_example_buttonmatrix_2(void)
{
    lv_obj_t * btm = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_event_cb(btm, event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_add_flag(btm, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
    lv_obj_center(btm);
}

#endif

```

Paginazione

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    uint32_t id = lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj);
    bool prev = id == 0;
    bool next = id == 6;
    if(prev || next) {
        /*Find the checked button*/
        uint32_t i;
        for(i = 1; i < 7; i++) {
            if(lv_buttonmatrix_has_button_ctrl(obj, i, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED)) break;
        }
        if(prev && i > 1) i--;
    }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    else if(next && i < 5) i++;
}

/**
 * Make a button group (pagination)
 */
void lv_example_buttonmatrix_3(void)
{
    static lv_style_t style_bg;
    lv_style_init(&style_bg);
    lv_style_set_pad_all(&style_bg, 0);
    lv_style_set_pad_gap(&style_bg, 0);
    lv_style_set_clip_corner(&style_bg, true);
    lv_style_set_radius(&style_bg, LV_RADIUS_CIRCLE);
    lv_style_set_border_width(&style_bg, 0);

    static lv_style_t style_btn;
    lv_style_init(&style_btn);
    lv_style_set_radius(&style_btn, 0);
    lv_style_set_border_width(&style_btn, 1);
    lv_style_set_border_opa(&style_btn, LV_OPA_50);
    lv_style_set_border_color(&style_btn, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
    lv_style_set_border_side(&style_btn, LV_BORDER_SIDE_INTERNAL);
    lv_style_set_radius(&style_btn, 0);

    static const char * map[] = {LV_SYMBOL_LEFT, "1", "2", "3", "4", "5", LV_SYMBOL_RIGHT, ""};

    lv_obj_t * btm = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
    lv_buttonmatrix_set_map(btm, map);
    lv_obj_add_style(btm, &style_bg, 0);
    lv_obj_add_style(btm, &style_btn, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_add_event_cb(btm, event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
    lv_obj_set_size(btm, 225, 35);

    /*Allow selecting on one number at time*/
    lv_buttonmatrix_set_button_ctrl_all(btm, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);
    lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl(btm, 0, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);
    lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl(btm, 6, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);

    lv_buttonmatrix_set_one_checked(btm, true);
    lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(btm, 1, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED);

    lv_obj_center(btm);
}
#endif

```

3.7.7 Calendario

Calendario con intestazione

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CALENDAR && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *)lv_event_get_current_target(e);

    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        lv_calendar_date_t date;
        if(lv_calendar_get_pressed_date(obj, &date)) {
            LV_LOG_USER("Clicked date: %02d.%02d.%d", date.day, date.month, date.year);
        }
    }
}

void lv_example_calendar_1(void)
{
    lv_obj_t * calendar = lv_calendar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(calendar, 185, 230);
    lv_obj_align(calendar, LV_ALIGN_CENTER, 0, 27);
    lv_obj_add_event_cb(calendar, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

    lv_calendar_set_today_date(calendar, 2021, 02, 23);
    lv_calendar_set_month_shown(calendar, 2021, 02);

    /*Highlight a few days*/
    static lv_calendar_date_t highlighted_days[3]; /*Only its pointer will be saved so should be static*/
    highlighted_days[0].year = 2021;
    highlighted_days[0].month = 02;
    highlighted_days[0].day = 6;

    highlighted_days[1].year = 2021;
    highlighted_days[1].month = 02;
    highlighted_days[1].day = 11;

    highlighted_days[2].year = 2022;
    highlighted_days[2].month = 02;
    highlighted_days[2].day = 22;

    lv_calendar_set_highlighted_dates(calendar, highlighted_days, 3);
}

#endif

```

Calendario cinese

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CALENDAR && LV_USE_CALENDAR_CHINESE && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_calendar_2(void)
{
    lv_obj_t * calendar = lv_calendar_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(calendar, 300, 300);
    lv_obj_align(calendar, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 0);

    lv_calendar_set_today_date(calendar, 2024, 03, 22);
    lv_calendar_set_month_shown(calendar, 2024, 03);

#if LV_USE_CALENDAR_HEADER_DROPDOWN
    lv_calendar_add_header_dropdown(calendar);
#elif LV_USE_CALENDAR_HEADER_ARROW
    lv_calendar_add_header_arrow(calendar);
#endif

    lv_calendar_set_chinese_mode(calendar, true);
    lv_obj_set_style_text_font(calendar, &lv_font_source_han_sans_sc_14_cjk, LV_PART_MAIN);
}

#else

void lv_example_calendar_2(void)
{
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "chinese calendar is not enabled");
    lv_obj_center(label);
}

#endif
```

3.7.8 Canvas

Disegno sulla Canvas e rotazione

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 200
#define CANVAS_HEIGHT 150

void lv_example_canvas_1(void)
{
    lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
    lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
    rect_dsc.radius = 10;
    rect_dsc.bg_opa = LV_OPA_COVER;
    rect_dsc.bg_grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
    rect_dsc.bg_grad.stops[0].color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
    rect_dsc.bg_grad.stops[0].opa = LV_OPA_100;
    rect_dsc.bg_grad.stops[1].color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
    rect_dsc.bg_grad.stops[1].opa = LV_OPA_50;
    rect_dsc.border_width = 2;
    rect_dsc.border_opa = LV_OPA_90;
    rect_dsc.border_color = lv_color_white();
    rect_dsc.shadow_width = 5;
    rect_dsc.shadow_offset_x = 5;
    rect_dsc.shadow_offset_y = 5;

    lv_draw_label_dsc_t label_dsc;
    lv_draw_label_dsc_init(&label_dsc);
    label_dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE);
    label_dsc.text = "Some text on text canvas";
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf_16bpp, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_RGB565);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf_16bpp);

    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf_16bpp);
    lv_obj_center(canvas);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 3), LV_OPA_COVER);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_area_t coords_rect = {30, 20, 100, 70};
    lv_draw_rect(&layer, &rect_dsc, &coords_rect);

    lv_area_t coords_text = {40, 80, 100, 120};
    lv_draw_label(&layer, &label_dsc, &coords_text);

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

    /*Test the rotation. It requires another buffer where the original image is stored.
     *So use previous canvas as image and rotate it to the new canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf_32bpp, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf_32bpp);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf_32bpp);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1), LV_OPA_COVER);

    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);
    lv_image_dsc_t img;
    lv_draw_buf_to_image(&draw_buf_16bpp, &img);
    lv_draw_image_dsc_t img_dsc;
    lv_draw_image_dsc_init(&img_dsc);
    img_dsc.rotation = 120;
    img_dsc.src = &img;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

img_dsc.pivot.x = CANVAS_WIDTH / 2;
img_dsc.pivot.y = CANVAS_HEIGHT / 2;

lv_area_t coords_img = {0, 0, CANVAS_WIDTH - 1, CANVAS_HEIGHT - 1};
lv_draw_image(&layer, &img_dsc, &coords_img);

lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif

```

Canvas trasparente con chroma key

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 80
#define CANVAS_HEIGHT 40

/***
 * Create a transparent canvas with transparency
 */
void lv_example_canvas_2(void)
{
    lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);

    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
    lv_obj_center(canvas);

    /*Red background (There is no dedicated alpha channel in indexed images so LV_OPA_COVER is ignored)*/
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_COVER);

    /*Create hole on the canvas*/
    int32_t x;
    int32_t y;
    for(y = 10; y < 20; y++) {
        for(x = 5; x < 75; x++) {
            lv_canvas_set_px(canvas, x, y, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_50);
        }
    }

    for(y = 20; y < 30; y++) {
        for(x = 5; x < 75; x++) {
            lv_canvas_set_px(canvas, x, y, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_20);
        }
    }

    for(y = 30; y < 40; y++) {
        for(x = 5; x < 75; x++) {
            lv_canvas_set_px(canvas, x, y, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_0);
        }
    }
}
#endif

```

Disegnare un rettangolo sul canvas

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw a rectangle to the canvas
 */
void lv_example_canvas_3(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);

    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_draw_rect_dsc_t dsc;
    lv_draw_rect_dsc_init(&dsc);
    dsc.bg_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
    dsc.border_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
    dsc.border_width = 3;
    dsc.outline_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN);
    dsc.outline_width = 2;
    dsc.outline_pad = 2;
    dsc.outline_opa = LV_OPA_50;
    dsc.radius = 5;
    dsc.border_width = 3;

    lv_area_t coords = {10, 10, 40, 30};

    lv_draw_rect(&layer, &dsc, &coords);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif
```

Disegnare un'etichetta sul canvas

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_FONT_MONTSERAT_18 && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw a text to the canvas
 */
void lv_example_canvas_4(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_draw_label_dsc_t dsc;
    lv_draw_label_dsc_init(&dsc);
    dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
    dsc.font = &lv_font_montserrat_18;
    dsc.decor = LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE;
    dsc.text = "Hello";

    lv_area_t coords = {10, 10, 30, 60};

    lv_draw_label(&layer, &dsc, &coords);

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif
```

Disegnare un arco sul canvas

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw an arc to the canvas
 */
void lv_example_canvas_5(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_draw_arc_dsc_t dsc;
    lv_draw_arc_dsc_init(&dsc);
    dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
    dsc.width = 5;
    dsc.center.x = 25;
    dsc.center.y = 25;
    dsc.width = 10;
    dsc.radius = 15;
    dsc.start_angle = 0;
    dsc.end_angle = 220;

    lv_draw_arc(&layer, &dsc);

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif
```

Disegnare un'immagine sul canvas

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw an image to the canvas
 */
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/*
void lv_example_canvas_6(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    static uint8_t cbuf[LV_CANVAS_BUF_SIZE(CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, 32, LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN)];

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_buf(canvas, cbuf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
    lv_draw_image_dsc_t dsc;
    lv_draw_image_dsc_init(&dsc);
    dsc.src = &img_star;

    lv_area_t coords = {10, 10, 10 + img_star.header.w - 1, 10 + img_star.header.h - 1};

    lv_draw_image(&layer, &dsc, &coords);
    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif
```

Disegnare una linea sul canvas

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS&& LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/**
 * Draw a line to the canvas
 */
void lv_example_canvas_7(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_buf(canvas, &draw_buf);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_draw_line_dsc_t dsc;
    lv_draw_line_dsc_init(&dsc);
    dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
    dsc.width = 4;
    dsc.round_end = 1;
    dsc.round_start = 1;
    dsc.p1.x = 15;
    dsc.p1.y = 15;
    dsc.p2.x = 35;
    dsc.p2.y = 10;
    lv_draw_line(&layer, &dsc);

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif
```

Disegnare un'immagine vettoriale sul canvas

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_VECTOR_GRAPHIC

#define CANVAS_WIDTH 150
#define CANVAS_HEIGHT 150

/**
 * Draw a path to the canvas
 */
void lv_example_canvas_8(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_buf(canvas, &draw_buf);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_vector_dsc_t * dsc = lv_vector_dsc_create(&layer);
    lv_vector_path_t * path = lv_vector_path_create(LV_VECTOR_PATH_QUALITY_MEDIUM);

    lv_fpoint_t pts[] = {{10, 10}, {130, 130}, {10, 130}};
    lv_vector_path_move_to(path, &pts[0]);
    lv_vector_path_line_to(path, &pts[1]);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_vector_path_line_to(path, &pts[1]);
lv_vector_path_line_to(path, &pts[2]);
lv_vector_path_close(path);

lv_vector_dsc_set_fill_color(dsc, lv_color_make(0x00, 0x80, 0xff));
lv_vector_dsc_add_path(dsc, path);

lv_draw_vector(dsc);
lv_vector_path_delete(path);
lv_vector_dsc_delete(dsc);

lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#else

void lv_example_canvas_8(void)
{
    /*fallback for online examples*/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Vector graphics is not enabled");
    lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_VECTOR_GRAPHIC*/
#endif

```

Disegnare un triangolo sul canvas

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 150
#define CANVAS_HEIGHT 150

/***
 * Draw a triangle to the canvas
 */
void lv_example_canvas_9(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    /*Create a canvas and initialize its palette*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
    lv_obj_center(canvas);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_draw_triangle_dsc_t tri_dsc;
    lv_draw_triangle_dsc_init(&tri_dsc);
    tri_dsc.p[0].x = 10;
    tri_dsc.p[0].y = 10;
    tri_dsc.p[1].x = 100;
    tri_dsc.p[1].y = 30;
    tri_dsc.p[2].x = 50;
    tri_dsc.p[2].y = 100;

    tri_dsc.grad.stops_count = 2;
    tri_dsc.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
    tri_dsc.grad.stops[0].color = lv_color_hex(0xffff0000);
    tri_dsc.grad.stops[0].frac = 64; /*Start at 25%*/
    tri_dsc.grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
    tri_dsc.grad.stops[1].color = lv_color_hex(0x0000ff);
    tri_dsc.grad.stops[1].opa = LV_OPA_TRANS;
    tri_dsc.grad.stops[1].frac = 3 * 64; /*End at 75%*/

    tri_dsc.opa = 128; /*Set the overall opacity to 50%*/

    lv_draw_triangle(&layer, &tri_dsc);

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif

```

Disegnare Effetti di Lettere Fantasiose

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 300
#define CANVAS_HEIGHT 200

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
    static int16_t counter = 0;
    const char * string = "lol- I'm wavvvvvving->>>";
    const int16_t string_len = lv_strlen(string);

    lv_obj_t * canvas = (lv_obj_t *)lv_timer_get_user_data(timer);
    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_white(), LV_OPA_COVER);

    lv_draw_letter_dsc_t letter_dsc;
    lv_draw_letter_dsc_init(&letter_dsc);
    letter_dsc.color = lv_color_hex(0xffff0000);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

letter_dsc.font = lv_font_get_default();

#define CURVE2_X(t) (t * 2 + 10)
#define CURVE2_Y(t) (lv_trigo_sin((t) * 5) * 40 / 32767 + CANVAS_HEIGHT / 2)

int32_t pre_x = CURVE2_X(-1);
int32_t pre_y = CURVE2_Y(-1);
for(int16_t i = 0; i < string_len; i++) {
    const int16_t angle = (int16_t)(i * 5);
    const int32_t x = CURVE2_X(angle);
    const int32_t y = CURVE2_Y(angle + counter / 2);
    const lv_point_t point = { .x = x, .y = y };

    letter_dsc.unicode = (uint32_t)string[i % string_len];
    letter_dsc.rotation = lv_atan2(y - pre_y, x - pre_x) * 10;
    letter_dsc.color = lv_color_hsv_to_rgb(1 * 10, 100, 100);
    lv_draw_letter(&layer, &letter_dsc, &point);

    pre_x = x;
    pre_y = y;
}

lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
counter++;
}

void lv_example_canvas_10(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(canvas, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT);

    lv_obj_center(canvas);

    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);

    lv_timer_create(timer_cb, 16, canvas);
}
#endif

```

Disegnare Effetti di Lettere Fantasiose 2

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 300
#define CANVAS_HEIGHT 200

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
    static int32_t counter = 0;
    const char * string = "windstorrccccccccccc>>>";
    const int16_t string_len = lv_strlen(string);

    lv_obj_t * canvas = (lv_obj_t *) lv_timer_get_user_data(timer);
    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_white(), LV_OPA_COVER);

    lv_draw_letter_dsc_t letter_dsc;
    lv_draw_letter_dsc_init(&letter_dsc);
    letter_dsc.color = lv_color_hex(0xff0000);
    letter_dsc.font = lv_font_get_default();

    {
#define CURVE2_X(t) ((t) * 2 + lv_trigo_cos((t) * 5) * 40 / 32767 - 10)
#define CURVE2_Y(t, T) ((t) * lv_trigo_sin(((t) + (T)) * 5) * 40 / 32767 / 80 + CANVAS_HEIGHT / 2)

        int32_t pre_x = CURVE2_X(-1);
        int32_t pre_y = CURVE2_Y(-1, 0);
        for(int16_t i = 0; i < string_len; i++) {
            const int32_t angle = i * 5;
            const int32_t x = CURVE2_X(angle);
            const int32_t y = CURVE2_Y(angle + 30, counter / 2);

            letter_dsc.unicode = (uint32_t)string[i % string_len];
            letter_dsc.rotation = lv_atan2(y - pre_y, x - pre_x) * 10;
            letter_dsc.color = lv_color_hsv_to_rgb(1 * 10, 100, 100);
            lv_point_t p = (lv_point_t) {
                .x = x, .y = y
            };
            lv_draw_letter(&layer, &letter_dsc, &p);

            pre_x = x;
            pre_y = y;
        }
    }

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
    counter++;
}

void lv_example_canvas_11(void)
{
    /*Create a buffer for the canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_size(canvas, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT);
lv_obj_center(canvas);
lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
lv_timer_create(timer_cb, 16, canvas);
}
#endif

```

3.7.9 Grafico

Grafico a linee

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A very basic line chart
 */
void lv_example_chart_1(void)
{
    /*Create a chart*/
    lv_obj_t * chart;
    chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
    lv_obj_center(chart);
    lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_LINE); /*Show lines and points too*/

    /*Add two data series*/
    lv_chart_series_t * ser1 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    lv_chart_series_t * ser2 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_SECONDARY_Y);
    int32_t * ser2_y_points = lv_chart_get_series_y_array(chart, ser2);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        /*Set the next points on 'ser1'*/
        lv_chart_set_next_value(chart, ser1, (int32_t)lv_rand(10, 50));

        /*Directly set points on 'ser2'*/
        ser2_y_points[i] = (int32_t)lv_rand(50, 90);
    }

    lv_chart_refresh(chart); /*Required after direct set*/
}

#endif

```

Segni di spunta e etichette degli assi con scorrimento su un grafico

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Use lv_scale to add ticks to a scrollable chart
 */
void lv_example_chart_2(void)
{
    /*Create a container*/
    lv_obj_t * main_cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(main_cont, 200, 150);
    lv_obj_center(main_cont);

    /*Create a transparent wrapper for the chart and the scale.
     *Set a large width, to make it scrollable on the main container*/
    lv_obj_t * wrapper = lv_obj_create(main_cont);
    lv_obj_remove_style_all(wrapper);
    lv_obj_set_size(wrapper, lv_pct(300), lv_pct(100));
    lv_obj_set_flex_flow(wrapper, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

    /*Create a chart on the wrapper
     *Set it's width to 100% to fill the large wrapper*/
    lv_obj_t * chart = lv_chart_create(wrapper);
    lv_obj_set_width(chart, lv_pct(100));
    lv_obj_set_flex_grow(chart, 1);
    lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_BAR);
    lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 0, 100);
    lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_SECONDARY_Y, 0, 400);
    lv_chart_set_point_count(chart, 12);
    lv_obj_set_style_radius(chart, 0, 0);

    /*Create a scale also with 100% width*/
    lv_obj_t * scale_bottom = lv_scale_create(wrapper);
    lv_scale_set_mode(scale_bottom, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
    lv_obj_set_size(scale_bottom, lv_pct(100), 25);
    lv_scale_set_total_tick_count(scale_bottom, 12);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale_bottom, 1);
    lv_obj_set_style_pad_hor(scale_bottom, lv_chart_get_first_point_center_offset(chart), 0);

    static const char * month[] = {"Jan", "Febr", "March", "Apr", "May", "Jun", "July", "Aug", "Sept", "Oct", "Nov", "Dec", NULL};
    lv_scale_set_text_src(scale_bottom, month);

    /*Add two data series*/
    lv_chart_series_t * ser1 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREEN, 2), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    lv_chart_series_t * ser2 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREEN, 2), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);

    /*Set the next points on 'ser1'*/
    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 12; i++) {
        lv_chart_set_next_value(chart, ser1, (int32_t)lv_rand(10, 60));
        lv_chart_set_next_value(chart, ser2, (int32_t)lv_rand(50, 90));
    }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    }
    lv_chart_refresh(chart); /*Required after direct set*/
}

#endif

```

Mostrare il valore dei punti premuti

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * chart = lv_event_get_target_obj(e);

    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        lv_obj_invalidate(chart);
    }
    if(code == LV_EVENT_REFR_EXT_DRAW_SIZE) {
        int32_t * s = (int32_t *)lv_event_get_param(e);
        *s = LV_MAX(*s, 20);
    }
    else if(code == LV_EVENT_DRAW_POST_END) {
        uint32_t id = lv_chart_get_pressed_point(chart);
        if(id == LV_CHART_POINT_NONE) return;

        LV_LOG_USER("Selected point %d", (int)id);

        lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(chart, NULL);
        int32_t value = 0;
        while(ser) {
            lv_point_t p;
            lv_chart_get_point_pos_by_id(chart, ser, id, &p);

            int32_t * y_array = lv_chart_get_series_y_array(chart, ser);
            if(y_array[id] != LV_CHART_POINT_NONE && y_array[id] >= 0) {

                /*Accumulate the values to show the rectangles at the top of each segment*/
                value += y_array[id];

                /*Draw a rectangle above the clicked point*/
                lv_layer_t * layer = lv_event_get_layer(e);
                lv_rect_dsc_t draw_rect_dsc;
                lv_rect_dsc_init(&draw_rect_dsc);
                draw_rect_dsc.bg_color = lv_color_black();
                draw_rect_dsc.bg_opa = LV_OPA_50;
                draw_rect_dsc.radius = 3;

                lv_area_t chart_obj_coords;
                lv_obj_get_coords(chart, &chart_obj_coords);
                lv_area_t rect_area;
                rect_area.x1 = chart_obj_coords.x1 + p.x - 20;
                rect_area.x2 = chart_obj_coords.x1 + p.x + 20;
                rect_area.y1 = chart_obj_coords.y1 + p.y - 10;
                rect_area.y2 = chart_obj_coords.y1 + p.y + 10;
                lv_draw_rect(layer, &draw_rect_dsc, &rect_area);

                /*Draw the value as label to the center of the rectangle*/
                char buf[18];
                lv_snprintf(buf, sizeof(buf), LV_SYMBOL_DUMMY"%d", value);

                lv_label_dsc_t draw_label_dsc;
                lv_label_dsc_init(&draw_label_dsc);
                draw_label_dsc.color = lv_color_white();
                draw_label_dsc.text = buf;
                draw_label_dsc.text_local = 1;
                draw_label_dsc.align = LV_TEXT_ALIGN_CENTER;
                lv_area_t label_area = rect_area;
                lv_area_set_height(&label_area, lv_font_get_line_height(draw_label_dsc.font));
                lv_area_align(&rect_area, &label_area, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
                lv_draw_label(layer, &draw_label_dsc, &label_area);
            }

            ser = lv_chart_get_series_next(chart, ser);
        }
    }
    else if(code == LV_EVENT_RELEASED) {
        lv_obj_invalidate(chart);
    }
}

/***
 * Show the value of the pressed points
 */
void lv_example_chart_3(void)
{
    /*Create a chart*/
    lv_obj_t * chart;
    chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(chart, 280, 180);
    lv_obj_set_style_pad_column(chart, 4, 0);
    lv_obj_center(chart);
    lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_STACKED);

    lv_obj_add_event_cb(chart, event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_obj_refresh_ext_draw_size(chart);

    /*Add two data series*/
    lv_chart_series_t * ser1 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    lv_chart_series_t * ser2 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    lv_chart_series_t * ser3 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        lv_chart_set_next_value(chart, ser1, lv_rand(15, 30));
        lv_chart_set_next_value(chart, ser2, lv_rand(15, 30));
        lv_chart_set_next_value(chart, ser3, lv_rand(15, 30));
    }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
}
#endif
```

Ricolorare le barre in base al loro valore

```
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_CHART && LV_DRAW_SW_COMPLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);

    if(base_dsc->part != LV_PART_ITEMS) {
        return;
    }

    lv_draw_fill_dsc_t * fill_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
    if(fill_dsc) {
        lv_obj_t * chart = lv_event_get_target_obj(e);
        int32_t * y_array = lv_chart_get_series_y_array(chart, lv_chart_get_series_next(chart, NULL));
        int32_t v = y_array[base_dsc->id2];

        uint8_t ratio = (uint8_t)(v * 255 / 100);
        fill_dsc->color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN), lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), ratio);
    }
}

/**
 * Recolor the bars of a chart based on their value
 */
void lv_example_chart_4(void)
{
    /*Create a chart*/
    lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
    lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_BAR);
    lv_chart_set_point_count(chart, 24);
    lv_obj_set_style_pad_column(chart, 2, 0);
    lv_obj_set_size(chart, 260, 160);
    lv_obj_center(chart);

    lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_color_hex(0xffff0000), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    lv_obj_add_event_cb(chart, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_add_flag(chart, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 24; i++) {
        lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));
    }
}
#endif
```

Grafico a linee sfumate con linee di divisione personalizzate

```
#include "../../lv_examples.h"

#ifndef LV_USE_CHART || !LV_DRAW_SW_COMPLEX || !LV_BUILD_EXAMPLES
#include "../../../../lvgl_private.h"
#endif

static void hook_division_lines(lv_event_t * e);
static void add_faded_area(lv_event_t * e);
static void draw_event_cb(lv_event_t * e);

/**
 * Add a faded area effect to the line chart and make some division lines ticker
 */
void lv_example_chart_5(void)
{
    /*Create a chart*/
    lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
    lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_LINE); /*Show lines and points too*/
    lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
    lv_obj_set_style_pad_all(chart, 0, 0);
    lv_obj_set_style_radius(chart, 0, 0);
    lv_obj_center(chart);

    lv_chart_set_div_line_count(chart, 5, 7);

    lv_obj_add_event_cb(chart, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_add_flag(chart, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

    lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);

    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 80));
    }
}

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);

    if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS && lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_LINE) {
        add_faded_area(e);
    }

    /*Hook the division lines too*/
    if(base_dsc->part == LV_PART_MAIN && lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_LINE) {
        hook_division_lines(e);
    }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    }

static void add_faded_area(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_area_t coords;
    lv_obj_get_coords(obj, &coords);

    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);

    const lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(obj, NULL);
    lv_color_t ser_color = lv_chart_get_series_color(obj, ser);

    /*Draw a triangle below the line with some opacity gradient*/
    lv_draw_line_dsc_t * draw_line_dsc = (lv_draw_line_dsc_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    lv_draw_triangle_dsc_t tri_dsc;

    lv_draw_triangle_dsc_init(&tri_dsc);
    tri_dsc.p[0].x = draw_line_dsc->p1.x;
    tri_dsc.p[0].y = draw_line_dsc->p1.y;
    tri_dsc.p[1].x = draw_line_dsc->p2.x;
    tri_dsc.p[1].y = draw_line_dsc->p2.y;
    tri_dsc.p[2].x = draw_line_dsc->p2.y < draw_line_dsc->p1.y ? draw_line_dsc->p1.x : draw_line_dsc->p2.x;
    tri_dsc.p[2].y = LV_MAX(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y);
    tri_dsc.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;

    int32_t full_h = lv_obj_get_height(obj);
    int32_t fract_uppter = (int32_t)(LV_MIN(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y) - coords.y1) * 255 / full_h;
    int32_t fract_lower = (int32_t)(LV_MAX(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y) - coords.y1) * 255 / full_h;
    tri_dsc.grad.stop[0].color = ser_color;
    tri_dsc.grad.stops[0].opa = (lv_opa_t)(255 - fract_uppter);
    tri_dsc.grad.stops[0].frac = 0;
    tri_dsc.grad.stops[1].color = ser_color;
    tri_dsc.grad.stops[1].opa = (lv_opa_t)(255 - fract_lower);
    tri_dsc.grad.stops[1].frac = 255;

    lv_draw_triangle(base_dsc->layer, &tri_dsc);

    /*Draw rectangle below the triangle*/
    lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
    lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
    rect_dsc.bg.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
    rect_dsc.bg.grad.stops[0].color = ser_color;
    rect_dsc.bg.grad.stops[0].frac = 0;
    rect_dsc.bg.grad.stops[0].opa = (lv_opa_t)(255 - fract_lower);
    rect_dsc.bg.grad.stops[1].color = ser_color;
    rect_dsc.bg.grad.stops[1].frac = 255;
    rect_dsc.bg.grad.stops[1].opa = 0;

    lv_area_t rect_area;
    rect_area.x1 = (int32_t)draw_line_dsc->p1.x;
    rect_area.x2 = (int32_t)draw_line_dsc->p2.x - 1;
    rect_area.y1 = (int32_t)LV_MAX(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y) - 1;
    rect_area.y2 = (int32_t)coords.y2;
    lv_draw_rect(base_dsc->layer, &rect_dsc, &rect_area);
}

static void hook_division_lines(lv_event_t * e)
{
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    lv_draw_line_dsc_t * line_dsc = (lv_draw_line_dsc_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);

    /*Vertical line*/
    if(line_dsc->p1 == line_dsc->p2.x) {
        line_dsc->color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1);
        if(base_dsc->id1 == 3) {
            line_dsc->width = 2;
            line_dsc->dash_gap = 0;
            line_dsc->dash_width = 0;
        }
        else {
            line_dsc->width = 1;
            line_dsc->dash_gap = 6;
            line_dsc->dash_width = 6;
        }
    }
    /*Horizontal line*/
    else {
        if(base_dsc->id1 == 2) {
            line_dsc->width = 2;
            line_dsc->dash_gap = 0;
            line_dsc->dash_width = 0;
        }
        else {
            line_dsc->width = 2;
            line_dsc->dash_gap = 6;
            line_dsc->dash_width = 6;
        }
        if(base_dsc->id1 == 1 || base_dsc->id1 == 3) {
            line_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN);
        }
        else {
            line_dsc->color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1);
        }
    }
}
#endif

```

Mostrare il cursore sul punto cliccato

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * chart;
static lv_chart_series_t * ser;
static lv_chart_cursor_t * cursor;

static void value_changed_event_cb(lv_event_t * e)
{
    uint32_t last_id;
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

    last_id = lv_chart_get_pressed_point(obj);
    if(last_id != LV_CHART_POINT_NONE) {
        lv_chart_set_cursor_point(obj, cursor, NULL, last_id);
    }
}

/**
 * Show cursor on the clicked point
 */
void lv_example_chart_6(void)
{
    chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
    lv_obj_align(chart, LV_ALIGN_CENTER, 0, -10);

    // lv_chart_set_axis_tick(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 10, 5, 6, 5, true, 40);
    // lv_chart_set_axis_tick(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_X, 10, 5, 10, 1, true, 30);

    lv_obj_add_event_cb(chart, value_changed_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
    lv_obj_refresh_ext_draw_size(chart);

    cursor = lv_chart_add_cursor(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), (lv_dir_t)(LV_DIR_LEFT | LV_DIR_BOTTOM));

    ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));
    }

    // lv_chart_set_scale_x(chart, 500);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Click on a point");
    lv_obj_align_to(label, chart, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);
}

#endif
```

Grafico a dispersione

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    if(base_dsc->part == LV_PART_INDICATOR) {
        lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
        lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(obj, NULL);
        lv_draw_rect_dsc_t * rect_dsc = (lv_draw_rect_dsc_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
        uint32_t cnt = lv_chart_get_point_count(obj);

        /* Make older value more transparent*/
        rect_dsc->bg_opa = (lv_opa_t)((LV_OPA_COVER * base_dsc->id2) / (cnt - 1));

        /* Make smaller values blue, higher values red*/
        int32_t * x_array = lv_chart_get_series_x_array(obj, ser);
        int32_t * y_array = lv_chart_get_series_y_array(obj, ser);
        /*dsc->id is the tells drawing order, but we need the ID of the point being drawn.*/
        uint32_t start_point = lv_chart_get_x_start_point(obj, ser);
        uint32_t p_act = (start_point + base_dsc->id2) % cnt; /*Consider start point to get the index of the array*/
        lv_opa_t x_opa = (lv_opa_t)((x_array[p_act] * LV_OPA_50) / 200);
        lv_opa_t y_opa = (lv_opa_t)((y_array[p_act] * LV_OPA_50) / 1000);

        rect_dsc->bg_color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_RED),
                                           lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE),
                                           x_opa + y_opa);
    }
}

static void add_data(lv_timer_t * timer)
{
    lv_obj_t * chart = (lv_obj_t *)lv_timer_get_user_data(timer);
    lv_chart_set_next_value2(chart, lv_chart_get_series_next(chart, NULL), (int32_t)lv_rand(0, 200),
                           (int32_t)lv_rand(0, 1000));
}

/**
 * A scatter chart
 */
void lv_example_chart_7(void)
{
    lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
    lv_obj_align(chart, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
    lv_obj_add_event_cb(chart, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_flag(chart, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
    lv_obj_set_style_line_width(chart, 0, LV_PART_ITEMS); /*Remove the lines*/

    lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_SCATTER);

    lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_X, 0, 200);
    lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 0, 1000);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_chart_set_point_count(chart, 50);

lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
uint32_t i;
for(i = 0; i < 50; i++) {
    lv_chart_set_next_value2(chart, ser, (int32_t)lv_rand(0, 200), (int32_t)lv_rand(0, 1000));
}

lv_timer_create(add_data, 100, chart);
}

#endif

```

Grafico a linee circolari con spazio

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_DRAW_SW_COMPLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void add_data(lv_timer_t * t)
{
    lv_obj_t * chart = (lv_obj_t *)lv_timer_get_user_data(t);
    lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(chart, NULL);

    lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));

    uint32_t p = lv_chart_get_point_count(chart);
    uint32_t s = lv_chart_get_x_start_point(chart, ser);
    int32_t * a = lv_chart_get_series_y_array(chart, ser);

    a[(s + 1) % p] = LV_CHART_POINT_NONE;
    a[(s + 2) % p] = LV_CHART_POINT_NONE;
    a[(s + 2) % p] = LV_CHART_POINT_NONE;

    lv_chart_refresh(chart);
}

/**
 * Circular line chart with gap
 */
void lv_example_chart_8(void)
{
    /*Create a stacked_area_chart.obj*/
    lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
    lv_chart_set_update_mode(chart, LV_CHART_UPDATE_MODE_CIRCULAR);
    lv_obj_set_style_size(chart, 0, 0, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_size(chart, 280, 150);
    lv_obj_center(chart);

    lv_chart_set_point_count(chart, 80);
    lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
    /*Prefill with data*/
    uint32_t i;
    for(i = 0; i < 80; i++) {
        lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));
    }

    lv_timer_create(add_data, 300, chart);
}
#endif

```

3.7.10 Checkbox

Checkbox Semplici

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHECKBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        LV_UNUSED(obj);
        const char * txt = lv_checkbox_get_text(obj);
        const char * state = lv_obj_get_state(obj) & LV_STATE_CHECKED ? "Checked" : "Unchecked";
        LV_UNUSED(txt);
        LV_UNUSED(state);
        LV_LOG_USER("%s: %s", txt, state);
    }
}

void lv_example_checkbox_1(void)
{
    lv_obj_set_flex_flow(lv_screen_active(), LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_set_flex_align(lv_screen_active(), LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    lv_obj_t * cb;
    cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
    lv_checkbox_set_text(cb, "Apple");
    lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

    cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
    lv_checkbox_set_text(cb, "Banana");
    lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_CHECKED);
    lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

    cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
    lv_checkbox_set_text(cb, "Lemon");
    lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_DISABLED);
    lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_CHECKED);
lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_DISABLED);
lv_checkbox_set_text(cb, "Melon\nand a new line");
lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

lv_obj_update_layout(cb);
}

#endif

```

Checkbox come radio button

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHECKBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_style_t style_radio;
static lv_style_t style_radio_chk;
static int32_t active_index_1 = 0;
static int32_t active_index_2 = 0;

static void radio_event_handler(lv_event_t * e)
{
    int32_t * active_id = (int32_t *)lv_event_get_user_data(e);
    lv_obj_t * cont = (lv_obj_t *)lv_event_get_current_target(e);
    lv_obj_t * act_cb = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * old_cb = lv_obj_get_child(cont, *active_id);

    /*Do nothing if the container was clicked*/
    if(act_cb == cont) return;

    lv_obj_remove_state(old_cb, LV_STATE_CHECKED); /*Uncheck the previous radio button*/
    lv_obj_add_state(act_cb, LV_STATE_CHECKED); /*Check the current radio button*/

    *active_id = lv_obj_get_index(act_cb);

    LV_LOG_USER("Selected radio buttons: %d, %d", (int)active_index_1, (int)active_index_2);
}

static void radiobutton_create(lv_obj_t * parent, const char * txt)
{
    lv_obj_t * obj = lv_checkbox_create(parent);
    lv_checkbox_set_text(obj, txt);
    lv_obj_add_flag(obj, LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE);
    lv_obj_add_style(obj, &style_radio, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_add_style(obj, &style_radio_chk, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_CHECKED);
}

/***
 * Checkboxes as radio buttons
 */
void lv_example_checkbox_2(void)
{
    /* The idea is to enable `LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE` on checkboxes and process the
     * `LV_EVENT_CLICKED` on the container.
     * A variable is passed as event user data where the index of the active
     * radiobutton is saved */

    lv_style_init(&style_radio);
    lv_style_set_radius(&style_radio, LV_RADIUS_CIRCLE);

    lv_style_init(&style_radio_chk);
    lv_style_set_bg_image_src(&style_radio_chk, NULL);

    uint32_t i;
    char buf[32];

    lv_obj_t * cont1 = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set.flex_flow(cont1, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj.set_size(cont1, lv_pct(40), lv_pct(80));
    lv_obj.add.event_cb(cont1, radio_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, &active_index_1);

    for(i = 0; i < 5; i++) {
        lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "A %d", (int)i + 1);
        radiobutton_create(cont1, buf);
    }

    /*Make the first checkbox checked*/
    lv_obj_add_state(lv_obj_get_child(cont1, 0), LV_STATE_CHECKED);

    lv_obj_t * cont2 = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj.set.flex_flow(cont2, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj.set.size(cont2, lv_pct(40), lv_pct(80));
    lv_obj.set.x(cont2, lv_pct(50));
    lv_obj.add.event_cb(cont2, radio_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, &active_index_2);

    for(i = 0; i < 3; i++) {
        lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "B %d", (int)i + 1);
        radiobutton_create(cont2, buf);
    }

    /*Make the first checkbox checked*/
    lv_obj.add.state(lv_obj_get_child(cont2, 0), LV_STATE_CHECKED);
}

#endif

```

3.7.11 Menù a discesa

Menù a discesa semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_DROPDOWN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        char buf[32];
        lv_dropdown_get_selected_str(obj, buf, sizeof(buf));
        LV_LOG_USER("Option: %s", buf);
    }
}

void lv_example_dropdown_1(void)
{
    /*Create a normal drop down list*/
    lv_obj_t * dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
    lv_dropdown_set_options(dd, "Apple\n"
                           "Banana\n"
                           "Orange\n"
                           "Cherry\n"
                           "Grape\n"
                           "Raspberry\n"
                           "Melon\n"
                           "Orange\n"
                           "Lemon\n"
                           "Nuts");

    lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 20);
    lv_obj_add_event_cb(dd, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif
```

Menù a discesa nelle quattro direzioni

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_DROPDOWN && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Create a drop down, up, left and right menus
 */
void lv_example_dropdown_2(void)
{
    static const char * opts = "Apple\n"
                             "Banana\n"
                             "Orange\n"
                             "Melon";

    lv_obj_t * dd;
    dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
    lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
    lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 10);

    dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
    lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
    lv_dropdown_set_dir(dd, LV_DIR_BOTTOM);
    lv_dropdown_set_symbol(dd, LV_SYMBOL_UP);
    lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -10);

    dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
    lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
    lv_dropdown_set_dir(dd, LV_DIR_RIGHT);
    lv_dropdown_set_symbol(dd, LV_SYMBOL_RIGHT);
    lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);

    dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
    lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
    lv_dropdown_set_dir(dd, LV_DIR_LEFT);
    lv_dropdown_set_symbol(dd, LV_SYMBOL_LEFT);
    lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
}

#endif
```

Menù

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_DROPDOWN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * dropdown = lv_event_get_target_obj(e);
    char buf[64];
    lv_dropdown_get_selected_str(dropdown, buf, sizeof(buf));
    LV_LOG_USER("%s is selected", buf);
}

/**
 * Create a menu from a drop-down list and show some drop-down list features and styling
 */
void lv_example_dropdown_3(void)
{
    /*Create a drop down list*/
    lv_obj_t * dropdown = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(dropdown, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 10, 10);
    lv_dropdown_set_options(dropdown, "New project\n"
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

"New file\n"
"Save\n"
"Save as ...\n"
"Open project\n"
"Recent projects\n"
"Preferences\n"
"Exit");

/*Set a fixed text to display on the button of the drop-down list*/
lv_dropdown_set_text(dropdown, "Menu");

/*Use a custom image as down icon and flip it when the list is opened*/
LV_IMAGE_DECLARE(img_caret_down);
lv_dropdown_set_symbol(dropdown, &img_caret_down);
lv_obj_set_style_transform_rotation(dropdown, 1800, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_CHECKED);

/*In a menu we don't need to show the last clicked item*/
lv_dropdown_set_selected_highlight(dropdown, false);

lv_obj_add_event_cb(dropdown, event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
}

#endif

```

3.7.12 Immagine

Immagine da variabile e simbolo

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_image_1(void)
{
    LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);
    lv_obj_t * img1 = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_image_set_src(img1, &img_cogwheel_argb);
    lv_obj_align(img1, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

    lv_obj_t * img2 = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_image_set_src(img2, LV_SYMBOL_OK "Accept");
    lv_obj_align_to(img2, img1, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 20);
}

#endif

```

Ricolorazione dell'immagine

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * create_slider(lv_color_t color);
static void slider_event_cb(lv_event_t * e);

static lv_obj_t * red_slider, * green_slider, * blue_slider, * intense_slider;
static lv_obj_t * img1;

/***
 * Demonstrate runtime image re-coloring
 */
void lv_example_image_2(void)
{
    /*Create 4 sliders to adjust RGB color and re-color intensity*/
    red_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    green_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
    blue_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    intense_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));

    lv_slider_set_value(red_slider, LV_OPA_20, LV_ANIM_OFF);
    lv_slider_set_value(green_slider, LV_OPA_90, LV_ANIM_OFF);
    lv_slider_set_value(blue_slider, LV_OPA_60, LV_ANIM_OFF);
    lv_slider_set_value(intense_slider, LV_OPA_50, LV_ANIM_OFF);

    lv_obj_align(red_slider, LV_ALIGN_LEFT_MID, 25, 0);
    lv_obj_align_to(green_slider, red_slider, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 25, 0);
    lv_obj_align_to(blue_slider, green_slider, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 25, 0);
    lv_obj_align_to(intense_slider, blue_slider, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 25, 0);

    /*Now create the actual image*/
    LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);
    img1 = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_image_set_src(img1, &img_cogwheel_argb);
    lv_obj_align(img1, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -20, 0);

    lv_obj_send_event(intense_slider, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
    LV_UNUSED(e);

    /*Recolor the image based on the sliders' values*/
    lv_color_t color = lv_color_make((uint8_t)lv_slider_get_value(red_slider),
                                    (uint8_t)lv_slider_get_value(green_slider),
                                    (uint8_t)lv_slider_get_value(blue_slider));
    lv_opa_t intense = (lv_opa_t)lv_slider_get_value(intense_slider);
    lv_obj_set_style_image_recolor_opa(img1, intense, 0);
    lv_obj_set_style_image_recolor(img1, color, 0);
}

static lv_obj_t * create_slider(lv_color_t color)
{
    lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_slider_set_range(slider, 0, 255);
lv_obj_set_size(slider, 10, 200);
lv_obj_set_style_bg_color(slider, color, LV_PART_KNOB);
lv_obj_set_style_bg_color(slider, lv_color_darker(color, LV_OPA_40), LV_PART_INDICATOR);
lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
return slider;
}

#endif

```

Rotazione e zoom

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_BUILD_EXAMPLES

static void set_angle(void * img, int32_t v)
{
    lv_image_set_rotation((lv_obj_t *)img, v);
}

static void set_scale(void * img, int32_t v)
{
    lv_image_set_scale((lv_obj_t *)img, v);
}

/**
 * Show transformations (zoom and rotation) using a pivot point.
 */
void lv_example_image_3(void)
{
    LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);

    /*Now create the actual image*/
    lv_obj_t * img = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_image_set_src(img, &img_cogwheel_argb);
    lv_obj_align(img, LV_ALIGN_CENTER, 50, 50);
    lv_image_set_pivot(img, 0, 0); /*Rotate around the top left corner*/

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_var(&a, img);
    lv_anim_set_exec_cb(&a, set_angle);
    lv_anim_set_values(&a, 0, 3600);
    lv_anim_set_duration(&a, 5000);
    lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_start(&a);

    lv_anim_set_exec_cb(&a, set_scale);
    lv_anim_set_values(&a, 128, 256);
    lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
    lv_anim_start(&a);
}
#endif

```

Offset e stile dell'immagine

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ofs_y_anim(void * img, int32_t v)
{
    lv_image_set_offset_y((lv_obj_t *)img, v);
}

/**
 * Image styling and offset
 */
void lv_example_image_4(void)
{
    LV_IMAGE_DECLARE(img_skew_strip);

    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
    lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_image_recolor_opa(&style, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_image_recolor(&style, lv_color_black());

    lv_obj_t * img = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(img, &style, 0);
    lv_image_set_src(img, &img_skew_strip);
    lv_obj_set_size(img, 150, 100);
    lv_obj_center(img);

    lv_anim_t a;
    lv_anim_init(&a);
    lv_anim_set_var(&a, img);
    lv_anim_set_exec_cb(&a, ofs_y_anim);
    lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
    lv_anim_set_duration(&a, 3000);
    lv_anim_set_reverse_duration(&a, 500);
    lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_start(&a);
}

#endif

```

3.7.13 Pulsante Immagine

Pulsante immagine semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGEBUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_imagebutton_1(void)
{
    LV_IMAGE_DECLARE(imagebutton_left);
    LV_IMAGE_DECLARE(imagebutton_right);
    LV_IMAGE_DECLARE(imagebutton_mid);

    /*Create a transition animation on width transformation and recolor.*/
    static lv_style_prop_t tr_prop[] = {LV_STYLE_TRANSFORM_WIDTH, LV_STYLE_IMAGE_RECOLOR_OPA, 0};
    static lv_style_transition_dsc_t tr;
    lv_style_transition_dsc_init(&tr, tr_prop, lv_anim_path_linear, 200, 0, NULL);

    static lv_style_t style_def;
    lv_style_init(&style_def);
    lv_style_set_text_color(&style_def, lv_color_white());
    lv_style_set_transition(&style_def, &tr);

    /*Darken the button when pressed and make it wider*/
    static lv_style_t style_pr;
    lv_style_init(&style_pr);
    lv_style_set_image_recolor_opa(&style_pr, LV_OPA_30);
    lv_style_set_image_recolor(&style_pr, lv_color_black());
    lv_style_set_transform_width(&style_pr, 20);

    /*Create an image button*/
    lv_obj_t * imagebutton1 = lv_imagebutton_create(lv_screen_active());
    lv_imagebutton_set_src(imagebutton1, LV_IMAGEBUTTON_STATE_RELEASED, &imagebutton_left, &imagebutton_mid,
                           &imagebutton_right);
    lv_obj_add_style(imagebutton1, &style_def, 0);
    lv_obj_add_style(imagebutton1, &style_pr, LV_STATE_PRESSED);

    lv_obj_set_width(imagebutton1, 100);
    lv_obj_align(imagebutton1, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

    /*Create a label on the image button*/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(imagebutton1);
    lv_label_set_text(label, "Button");
    lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, -4);
}

#endif
```

3.7.14 Tastiera

Tastiera con area di testo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ta_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * kb = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);
    if(code == LV_EVENT_FOCUSED) {
        lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
        lv_obj_remove_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
    }

    if(code == LV_EVENT_DEFocused) {
        lv_keyboard_set_textarea(kb, NULL);
        lv_obj_add_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
    }
}

void lv_example_keyboard_1(void)
{
    /*Create a keyboard to use it with an of the text areas*/
    lv_obj_t * kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());

    /*Create a text area. The keyboard will write here*/
    lv_obj_t * tal;
    tal = lv_textarea_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(tal, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 10, 10);
    lv_obj_add_event_cb(tal, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, kb);
    lv_textarea_set_placeholder_text(tal, "Hello");
    lv_obj_set_size(tal, 140, 80);

    lv_obj_t * ta2;
    ta2 = lv_textarea_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(ta2, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, -10, 10);
    lv_obj_add_event_cb(ta2, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, kb);
    lv_obj_set_size(ta2, 140, 80);

    lv_keyboard_set_textarea(kb, tal);

    /*The keyboard will show Arabic characters if they are enabled */
    #if LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS && LV_FONT_DEJAVU_16_PERSIAN_HEBREW
        lv_obj_set_style_text_font(kb, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
        lv_obj_set_style_text_font(tal, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
        lv_obj_set_style_text_font(ta2, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
    #endif
}
#endif
```

Tastiera con mappa personalizzata

Tastiera con disegno

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    bool pressed = false;
    if(lv_keyboard_get_selected_button(obj) == base_dsc->id1 && lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_PRESSED)) {
        pressed = true;
    }

    /*When the keyboard draws the buttons...*/
    if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS) {
        /*Get a color based on the button's index*/
        lv_palette_t palette = (lv_palette_t)(base_dsc->id1 % LV_PALETTE_LAST);
        lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
        if(fill_draw_dsc) {
            fill_draw_dsc->color = pressed ? lv_palette_darken(palette, 3) : lv_palette_main(palette);
        }
        lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
        if(label_draw_dsc) {
            /*For the OK symbol, draw a star instead*/
            if(strcmp(label_draw_dsc->text, LV_SYMBOL_OK) == 0) {
                label_draw_dsc->opa = 0;           /*Hide the label*/
                LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
                lv_image_header_t header;
                lv_res_t res = lv_image_decoder_get_info(&img_star, &header);
                if(res != LV_RESULT_OK) return;

                lv_area_t a;
                lv_area_set(&a, 0, 0, header.w - 1, header.h - 1);
                lv_area_t draw_task_area;
                lv_draw_task_get_area(draw_task, &draw_task_area);
                lv_area_align(&draw_task_area, &a, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

                lv_draw_image_dsc_t img_draw_dsc;
                lv_draw_image_dsc_init(&img_draw_dsc);
                img_draw_dsc.src = &img_star;
                lv_draw_image(base_dsc->layer, &img_draw_dsc, &a);
            }
        }
    }
}

/***
 * Add custom drawer to the keyboard to customize the buttons one by one
 */
void lv_example_keyboard_3(void)
{
    lv_obj_t * kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_event_cb(kb, event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_add_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
    lv_obj_center(kb);
}
#endif

```

3.7.15 Etichetta

A capo automatico, ricolorazione e scorrimento

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Show line wrap, re-color, line align and text scrolling.
 */
void lv_example_label_1(void)
{
    lv_obj_t * label1 = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_long_mode(label1, LV_LABEL_LONG_MODE_WRAP);           /*Break the long lines*/
    lv_label_set_recolor(label1, true);                                    /*Enable re-coloring by commands in the text*/
    lv_label_set_text(label1, "#0000ff Re-color# #ff00ff words# #ff0000 of #ff0000 a# label, align the lines to the center """
                           "and wrap long text automatically.");
    lv_obj_set_width(label1, 150); /*Set smaller width to make the lines wrap*/
    lv_obj_set_style_text_align(label1, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);
    lv_obj_align(label1, LV_ALIGN_CENTER, 0, -40);

    lv_obj_t * label2 = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_long_mode(label2, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);   /*Circular scroll*/
    lv_obj_set_width(label2, 150);
    lv_label_set_text(label2, "It is a circularly scrolling text. ");
    lv_obj_align(label2, LV_ALIGN_CENTER, 0, 40);
}

#endif
```

Ombreggiatura del testo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Create a fake text shadow
 */
void lv_example_label_2(void)
{
    /*Create a style for the shadow*/
    static lv_style_t style_shadow;
    lv_style_init(&style_shadow);
    lv_style_set_text_opa(&style_shadow, LV_OPA_30);
    lv_style_set_text_color(&style_shadow, lv_color_black());

    /*Create a label for the shadow first (it's in the background)*/
    lv_obj_t * shadow_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(shadow_label, &style_shadow, 0);

    /*Create the main label*/
    lv_obj_t * main_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(main_label, "A simple method to create\n"
                        "shadows on a text.\n"
                        "It even works with\n"
                        "newlines and spaces.");
    lv_label_set_text(shadow_label, lv_label_get_text(main_label));

    /*Set the same text for the shadow label*/
    lv_label_set_text(shadow_label, lv_label_get_text(main_label));

    /*Position the main label*/
    lv_obj_align(main_label, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

    /*Shift the second label down and to the right by 2 pixel*/
    lv_obj_align_to(shadow_label, main_label, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 2, 2
}

#endif
```

Visualizzazione di testi LTR, RTL e in cinese

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_DEJAVU_16_PERSIAN_HEBREW && LV_FONT_SOURCE_HAN_SANS_SC_16_CJK && LV_USE_BIDI

/***
 * Show mixed LTR, RTL and Chinese label
 */
void lv_example_label_3(void)
{
    lv_obj_t * ltr_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(ltr_label, "In modern terminology, a microcontroller is similar to a system on a chip (SoC).");
    lv_obj_set_style_text_font(ltr_label, &lv_font_montserrat_16, 0);
    lv_obj_set_width(ltr_label, 310);
    lv_obj_align(ltr_label, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 5, 5);

    lv_obj_t * rtl_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(rtl_label,
                      "\u6570\u6362\u65f6\u673a \u6570\u6362\u65f6\u673a \u6570\u6362\u65f6\u673a \u6570\u6362\u65f6\u673a (\u6570\u6362\u65f6\u673a: CPU - Central Processing Unit).");
    lv_obj_set_style_base_dir(rtl_label, LV_BASE_DIR_RTL, 0);
    lv_obj_set_style_text_font(rtl_label, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
    lv_obj_set_width(rtl_label, 310);
    lv_obj_align(rtl_label, LV_ALIGN_LEFT_MID, 5, 0);

    lv_obj_t * cz_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(cz_label,
                      "\u6570\u6362\u65f6\u673a Embedded System\n\n\u6570\u6362\u65f6\u673a \u6570\u6362\u65f6\u673a \u6570\u6362\u65f6\u673a \u6570\u6362\u65f6\u673a");
    lv_obj_set_style_text_font(cz_label, &lv_font_source_han_sans_sc_16_cjk, 0);
    lv_obj_set_width(cz_label, 310);
    lv_obj_align(cz_label, LV_ALIGN_BOTTOM_LEFT, 5, -5);
}

#endif

```

Disegno di etichette con gradiente di colore

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_FONT_MONTserrat_24 && LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_DRAW_SW_COMPLEX

#define MASK_WIDTH 150
#define MASK_HEIGHT 60

static void generate_mask(lv_draw_buf_t * mask, int32_t w, int32_t h, const char * txt)
{
    /*Create a "8 bit alpha" canvas and clear it*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, mask);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_black(), LV_OPA_TRANSP);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    /*Draw a label to the canvas. The result "image" will be used as mask*/
    lv_draw_label_dsc_t label_dsc;
    lv_draw_label_dsc_init(&label_dsc);
    label_dsc.color = lv_color_white();
    label_dsc.align = LV_TEXT_ALIGN_CENTER;
    label_dsc.text = txt;
    label_dsc.font = &lv_font_montserrat_24;
    lv_area_t a = {0, 0, w - 1, h - 1};
    lv_draw_label(&layer, &label_dsc, &a);

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

    lv_obj_delete(canvas);
}

/**
 * Draw label with gradient color
 */
void lv_example_label_4(void)
{
    /* Create the mask of a text by drawing it to a canvas*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(mask, MASK_WIDTH, MASK_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_L8);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(mask);

    generate_mask(&mask, MASK_WIDTH, MASK_HEIGHT, "Text with gradient");

    /* Create an object from where the text will be masked out.
     * Now it's a rectangle with a gradient but it could be an image too*/
    lv_obj_t * grad = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(grad, MASK_WIDTH, MASK_HEIGHT);
    lv_obj_center(grad);
    lv_obj_set_style_bg_color(grad, lv_color_hex(0xffff00), 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_color(grad, lv_color_hex(0x0000ff), 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_dir(grad, LV_GRAD_DIR_HOR, 0);
    lv_obj_set_style_bitmap_mask_src(grad, &mask, 0);
}

#endif
```

Personalizzazione dell'animazione a scorrimento circolare

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Show customizing the circular scrolling animation of a label with `LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR`
 * long mode.
 */
void lv_example_label_5(void)
{
    static lv_anim_t animation_template;
    static lv_style_t label_style;

    lv_anim_init(&animation_template);
    lv_anim_set_delay(&animation_template, 1000);           /*Wait 1 second to start the first scroll*/
    lv_anim_set_repeat_delay(&animation_template,
                           3000);           /*Repeat the scroll 3 seconds after the label scrolls back to the initial position*/
    lv_anim_set_repeat_count(&animation_template, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);

    /*Initialize the label style with the animation template*/
    lv_style_init(&label_style);
    lv_style_set_anim(&label_style, &animation_template);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);           /*Circular scroll*/
    lv_obj_set_width(label, 150);
    lv_label_set_text(label, "It is a circularly scrolling text. ");
    lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, 40);
    lv_obj_add_style(label, &label_style, LV_STATE_DEFAULT);           /*Add the style to the label*/
}

#endif
```

Carattere a spaziatura fissa

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_MONTserrat_20

static bool fix_w_get_glyph_dsc(const lv_font_t * font, lv_font_glyph_dsc_t * dsc, uint32_t letter,
                                uint32_t letter_next)
{
    bool ret = lv_font_get_glyph_dsc_fmt_txt(font, dsc, letter, letter_next);
    if(!ret) return false;

    /* Set a fixed width */
    dsc->adv_w = 20;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

dsc->ofs_x = (dsc->adv_w - dsc->box_w) / 2;
return true;
}

void lv_example_label_6(void)
{
    /* Clone the original font and override its behavior */
    static lv_font_t mono_font;
    mono_font = lv_font_montserrat_20;
    mono_font.get_glyph_dsc = fix_w_get_glyph_dsc;

    /* Create a label with normal font */
    lv_obj_t * label1 = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_text_font(label1, &lv_font_montserrat_20, 0);
    lv_label_set_text(label1, "0123.Wabc");

    /* Create a label with fixed-width glyph descriptor override */
    lv_obj_t * label2 = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_y(label2, 30);
    lv_obj_set_style_text_font(label2, &mono_font, 0);
    lv_label_set_text(label2, "0123.Wabc");
}

#endif

```

3.7.16 LED

LED con stile personalizzato

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LED && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Create LED's with different brightness and color
 */
void lv_example_led_1(void)
{
    /*Create a LED and switch it OFF*/
    lv_obj_t * led1 = lv_led_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(led1, LV_ALIGN_CENTER, -80, 0);
    lv_led_off(led1);

    /*Copy the previous LED and set a brightness*/
    lv_obj_t * led2 = lv_led_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(led2, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
    lv_led_set_brightness(led2, 150);
    lv_led_set_color(led2, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));

    /*Copy the previous LED and switch it ON*/
    lv_obj_t * led3 = lv_led_create(lv_screen_active());
    lv_obj_align(led3, LV_ALIGN_CENTER, 80, 0);
    lv_led_on(led3);
}

#endif

```

3.7.17 Line

Linea semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LINE && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_line_1(void)
{
    /*Create an array for the points of the line*/
    static lv_point_precise_t line_points[] = {{5, 5}, {70, 70}, {120, 10}, {180, 60}, {240, 10}};

    /*Create style*/
    static lv_style_t style_line;
    lv_style_init(&style_line);
    lv_style_set_line_width(&style_line, 8);
    lv_style_set_line_color(&style_line, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_line_rounded(&style_line, true);

    /*Create a line and apply the new style*/
    lv_obj_t * line1;
    line1 = lv_line_create(lv_screen_active());
    lv_line_set_points(line1, line_points, 5); /*Set the points*/
    lv_obj_add_style(line1, &style_line, 0);
    lv_obj_center(line1);
}

#endif

```

3.7.18 Lista

Lista semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LIST && LV_BUILD_EXAMPLES
static lv_obj_t * list1;

static void event_handler(lv_event_t * e)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
    LV_UNUSED(obj);
    LV_LOG_USER("Clicked: %s", lv_list_get_button_text(list1, obj));
}
}

void lv_example_list_1(void)
{
    /*Create a list*/
    list1 = lv_list_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(list1, 180, 220);
    lv_obj_center(list1);

    /*Add buttons to the list*/
    lv_obj_t * btn;
    lv_list_add_text(list1, "File");
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_FILE, "New");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_DIRECTORY, "Open");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_SAVE, "Save");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_CLOSE, "Delete");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_EDIT, "Edit");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

    lv_list_add_text(list1, "Connectivity");
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_BLUETOOTH, "Bluetooth");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_GPS, "Navigation");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_USB, "USB");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_BATTERY_FULL, "Battery");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

    lv_list_add_text(list1, "Exit");
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_OK, "Apply");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_CLOSE, "Close");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

#endif

```

Ordinamento di un elenco utilizzando i pulsanti Su e Giù

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LIST && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * list1;
static lv_obj_t * list2;

static lv_obj_t * currentButton = NULL;

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        LV_LOG_USER("Clicked: %s", lv_list_get_button_text(list1, obj));

        if(currentButton == obj) {
            currentButton = NULL;
        }
        else {
            currentButton = obj;
        }
        lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(obj);
        int32_t i;
        for(i = 0; i < (int32_t)lv_obj_get_child_count(parent); i++) {
            lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(parent, i);
            if(child == currentButton) {
                lv_obj_add_state(child, LV_STATE_CHECKED);
            }
            else {
                lv_obj_remove_state(child, LV_STATE_CHECKED);
            }
        }
    }
}

static void event_handler_top(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        if(currentButton == NULL) return;
        lv_obj_move_background(currentButton);
        lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
    }
}

static void event_handler_up(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
        if(currentButton == NULL) return;
        int32_t index = lv_obj_get_index(currentButton);
        if(index <= 0) return;
        lv_obj_move_to_index(currentButton, index - 1);
        lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
    }
}

static void event_handler_center(lv_event_t * e)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
    if(currentButton == NULL) return;

    lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(currentButton);
    const int32_t pos = (int32_t)lv_obj_get_child_count(parent) / 2;

    lv_obj_move_to_index(currentButton, pos);

    lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
}
}

static void event_handler_dn(lv_event_t * e)
{
    const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
        if(currentButton == NULL) return;
        const int32_t index = lv_obj_get_index(currentButton);

        lv_obj_move_to_index(currentButton, index + 1);
        lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
    }
}

static void event_handler_bottom(lv_event_t * e)
{
    const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
        if(currentButton == NULL) return;
        lv_obj_move_foreground(currentButton);
        lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
    }
}

static void event_handler_swap(lv_event_t * e)
{
    const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
        uint32_t cnt = lv_obj_get_child_count(list1);
        for(int i = 0; i < 100; i++) {
            lv_obj_t * obj = lv_obj_get_child(list1, (int32_t)lv_rand(0, cnt - 1));
            lv_obj_move_to_index(obj, (int32_t)lv_rand(0, cnt - 1));
            if(currentButton != NULL) {
                lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
            }
        }
    }
}

void lv_example_list_2(void)
{
    /*Create a list*/
    list1 = lv_list_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(list1, lv_pct(60), lv_pct(100));
    lv_obj_set_style_pad_row(list1, 5, 0);

    /*Add buttons to the list*/
    lv_obj_t * btn;
    int i;
    for(i = 0; i < 15; i++) {
        btn = lv_button_create(list1);
        lv_obj_set_width(btn, lv_pct(50));
        lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

        lv_obj_t * lab = lv_label_create(btn);
        lv_label_set_text_fmt(lab, "Item %d", i);
    }

    /*Select the first button by default*/
    currentButton = lv_obj_get_child(list1, 0);
    lv_obj_add_state(currentButton, LV_STATE_CHECKED);

    /*Create a second list with up and down buttons*/
    list2 = lv_list_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(list2, lv_pct(40), lv_pct(100));
    lv_obj_align(list2, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, 0, 0);
    lv_obj_set_flex_flow(list2, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

    btn = lv_list_add_button(list2, NULL, "Top");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_top, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_group_remove_obj(btn);

    btn = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_UP, "Up");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_up, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_group_remove_obj(btn);

    btn = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_LEFT, "Center");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_center, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_group_remove_obj(btn);

    btn = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_DOWN, "Down");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_dn, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_group_remove_obj(btn);

    btn = lv_list_add_button(list2, NULL, "Bottom");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_bottom, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_group_remove_obj(btn);
}

#endif

```

3.7.19 Lottie

Caricamento di un'animazione Lottie da un array

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_LOTTIE

/***
 * Load an lottie animation from data
 */
void lv_example_lottie_1(void)
{
    extern const uint8_t lv_example_lottie_approve[];
    extern const size_t lv_example_lottie_approve_size;

    lv_obj_t * lottie = lv_lottie_create(lv_screen_active());
    lv_lottie_set_src_data(lottie, lv_example_lottie_approve, lv_example_lottie_approve_size);

#if LV_DRAW_BUF_ALIGN == 4 && LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN == 1
    /*If there are no special requirements, just declare a buffer
     *x4 because the Lottie is rendered in ARGB8888_PREMULTIPLIED format*/
    static uint8_t buf[64 * 64 * 4];
    lv_lottie_set_buffer(lottie, 64, 64, buf);
#else
    /*For GPUs and special alignment/stride setting use a draw_buf instead*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE(draw_buf, 64, 64, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888_PREMULTIPLIED);
    lv_lottie_set_draw_buf(lottie, &draw_buf);
#endif

    lv_obj_center(lottie);
}

#else

void lv_example_lottie_1(void)
{
    /*fallback for online examples*/

    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Lottie cannot be previewed online");
    lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_LOTTIE*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/
```

Caricamento di un'animazione Lottie da un file

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_LOTTIE

/***
 * Load an lottie animation from file
 */
void lv_example_lottie_2(void)
{
    lv_obj_t * lottie = lv_lottie_create(lv_screen_active());
    lv_lottie_set_src_file(lottie, "lvg://examples/widgets/lottie/lv_example_lottie_approve.json");

#if LV_DRAW_BUF_ALIGN == 4 && LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN == 1
    /*If there are no special requirements, just declare a buffer
     *x4 because the Lottie is rendered in ARGB8888_PREMULTIPLIED format*/
    static uint8_t buf[64 * 64 * 4];
    lv_lottie_set_buffer(lottie, 64, 64, buf);
#else
    /*For GPUs and special alignment/stride setting use a draw_buf instead*/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE(draw_buf, 64, 64, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888_PREMULTIPLIED);
    lv_lottie_set_draw_buf(lottie, &draw_buf);
#endif

    lv_obj_center(lottie);
}

#else

void lv_example_lottie_2(void)
{
    /*fallback for online examples*/

    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Lottie cannot be previewed online");
    lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_LOTTIE*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/
```

3.7.20 Menù

Menù semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_menu_1(void)
{
    /*Create a menu object*/
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
lv_obj_center(menu);

lv_obj_t * cont;
lv_obj_t * label;

/*Create a sub page*/
lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

/*Create a main page*/
lv_obj_t * main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

cont = lv_menu_cont_create(main_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Item 1");

cont = lv_menu_cont_create(main_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Item 2");

cont = lv_menu_cont_create(main_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Item 3 (Click me!)");
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

lv_menu_set_page(menu, main_page);
}

#endif

```

Menù semplice con pulsante principale

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void back_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * menu = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);

    if(lv_menu_back_button_is_root(menu, obj)) {
        lv_obj_t * mbox1 = lv_msgbox_create(NULL);
        lv_msgbox_add_title(mbox1, "Hello");
        lv_msgbox_add_text(mbox1, "Root back btn click.");
        lv_msgbox_add_close_button(mbox1);
    }
}

void lv_example_menu_2(void)
{
    lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
    lv_menu_set_mode_root_back_button(menu, LV_MENU_ROOT_BACK_BUTTON_ENABLED);
    lv_obj_add_event_cb(menu, back_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, menu);
    lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
    lv_obj_center(menu);

    lv_obj_t * cont;
    lv_obj_t * label;

    /*Create a sub page*/
    lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

    cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

    /*Create a main page*/
    lv_obj_t * main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

    cont = lv_menu_cont_create(main_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text(label, "Item 1");

    cont = lv_menu_cont_create(main_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text(label, "Item 2");

    cont = lv_menu_cont_create(main_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text(label, "Item 3 (Click me!)");
    lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

    lv_menu_set_page(menu, main_page);
}

#endif

```

Menù semplice con intestazione personalizzata

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_menu_3(void)
{
    /*Create a menu object*/
    lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
    lv_obj_center(menu);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Modify the header*/
lv_obj_t * back_btn = lv_menu_get_main_header_back_button(menu);
lv_obj_t * back_button_label = lv_label_create(back_btn);
lv_label_set_text(back_button_label, "Back");

lv_obj_t * cont;
lv_obj_t * label;

/*Create sub pages*/
lv_obj_t * sub_1_page = lv_menu_page_create(menu, "Page 1");

cont = lv_menu_cont_create(sub_1_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

lv_obj_t * sub_2_page = lv_menu_page_create(menu, "Page 2");

cont = lv_menu_cont_create(sub_2_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

lv_obj_t * sub_3_page = lv_menu_page_create(menu, "Page 3");

cont = lv_menu_cont_create(sub_3_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

/*Create a main page*/
lv_obj_t * main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

cont = lv_menu_cont_create(main_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Item 1 (Click me!)");
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_1_page);

cont = lv_menu_cont_create(main_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Item 2 (Click me!)");
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_2_page);

cont = lv_menu_cont_create(main_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Item 3 (Click me!)");
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_3_page);

lv_menu_set_page(menu, main_page);
}

#endif

```

Menù semplice con pulsante mobile per aggiungere una nuova pagina di menu

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_BUILD_EXAMPLES

static uint32_t btn_cnt = 1;
static lv_obj_t * main_page;
static lv_obj_t * menu;

static void float_button_event_cb(lv_event_t * e)
{
    LV_UNUSED(e);

    btn_cnt++;

    lv_obj_t * cont;
    lv_obj_t * label;

    lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

    cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text_fmt(label, "Hello, I am hiding inside %" LV_PRIu32, btn_cnt);

    cont = lv_menu_cont_create(main_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text_fmt(label, "Item %" LV_PRIu32, btn_cnt);
    lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

    lv_obj_scroll_to_view_recursive(cont, LV_ANIM_ON);
}

void lv_example_menu_4(void)
{
    /*Create a menu object*/
    menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
    lv_obj_center(menu);

    lv_obj_t * cont;
    lv_obj_t * label;

    /*Create a sub page*/
    lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

    cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding inside the first item");

    /*Create a main page*/
    main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

    cont = lv_menu_cont_create(main_page);
    label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text(label, "Item 1");
    lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

    lv_menu_set_page(menu, main_page);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Create floating btn*/
lv_obj_t * float_btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(float_btn, 50, 50);
lv_obj_add_flag(float_btn, LV_OBJ_FLAG_FLOATING);
lv_obj_align(float_btn, LV_ALIGN_BOTTOM_RIGHT, -10, -10);
lv_obj_add_event_cb(float_btn, float_button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, menu);
lv_obj_set_style_radius(float_btn, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
lv_obj_set_style_bg_image_src(float_btn, LV_SYMBOL_PLUS, 0);
lv_obj_set_style_text_font(float_btn, lv_theme_get_font_large(float_btn), 0);
}

#endif

```

Menù complesso

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

typedef enum {
    LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1,
    LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_2
} lv_menu_builder_variant_t;

static void back_event_handler(lv_event_t * e);
static void switch_handler(lv_event_t * e);
static lv_obj_t * root_page;
static lv_obj_t * create_text(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt,
                             lv_menu_builder_variant_t builder_variant);
static lv_obj_t * create_slider(lv_obj_t * parent,
                               const char * icon, const char * txt, int32_t min, int32_t max, int32_t val);
static lv_obj_t * create_switch(lv_obj_t * parent,
                               const char * icon, const char * txt, bool chk);

void lv_example_menu_5(void)
{
    lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());

    lv_color_t bg_color = lv_obj_get_style_bg_color(menu, LV_PART_MAIN);
    if(lv_color_brightness(bg_color) > 127) {
        lv_obj_set_style_bg_color(menu, lv_color_darken(lv_obj_get_style_bg_color(menu, LV_PART_MAIN), 10), 0);
    } else {
        lv_obj_set_style_bg_color(menu, lv_color_darken(lv_obj_get_style_bg_color(menu, LV_PART_MAIN), 50), 0);
    }
    lv_menu_set_mode_root_back_button(menu, LV_MENU_ROOT_BACK_BUTTON_ENABLED);
    lv_obj_add_event_cb(menu, back_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, menu);
    lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
    lv_obj_center(menu);

    lv_obj_t * cont;
    lv_obj_t * section;

    /*Create sub pages*/
    lv_obj_t * sub_mechanics_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
    lv_obj_set_style_pad_hor(sub_mechanics_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
    lv_menu_separator_create(sub_mechanics_page);
    section = lv_menu_section_create(sub_mechanics_page);
    create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Velocity", 0, 150, 120);
    create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Acceleration", 0, 150, 50);
    create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Weight limit", 0, 150, 80);

    lv_obj_t * sub_sound_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
    lv_obj_set_style_pad_hor(sub_sound_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
    lv_menu_separator_create(sub_sound_page);
    section = lv_menu_section_create(sub_sound_page);
    create_switch(section, LV_SYMBOL_AUDIO, "Sound", false);

    lv_obj_t * sub_display_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
    lv_obj_set_style_pad_hor(sub_display_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
    lv_menu_separator_create(sub_display_page);
    section = lv_menu_section_create(sub_display_page);
    create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Brightness", 0, 150, 100);

    lv_obj_t * sub_software_info_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
    lv_obj_set_style_pad_hor(sub_software_info_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
    section = lv_menu_section_create(sub_software_info_page);
    create_text(section, NULL, "Version 1.0", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);

    lv_obj_t * sub_legal_info_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
    lv_obj_set_style_pad_hor(sub_legal_info_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
    section = lv_menu_section_create(sub_legal_info_page);
    for(uint32_t i = 0; i < 15; i++) {
        create_text(section, NULL,
                   "This is a long long long long long long long text, if it is long enough it may scroll.",
                   LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
    }

    lv_obj_t * sub_about_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
    lv_obj_set_style_pad_hor(sub_about_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
    lv_menu_separator_create(sub_about_page);
    section = lv_menu_section_create(sub_about_page);
    cont = create_text(section, NULL, "Software information", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
    lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_software_info_page);
    cont = create_text(section, NULL, "Legal information", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
    lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_legal_info_page);

    lv_obj_t * sub_menu_mode_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
    lv_obj_set_style_pad_hor(sub_menu_mode_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
    lv_menu_separator_create(sub_menu_mode_page);
    section = lv_menu_section_create(sub_menu_mode_page);
    cont = create_switch(section, LV_SYMBOL_AUDIO, "Sidebar enable", true);
    lv_obj_add_event_cb(lv_obj_get_child(cont, 2), switch_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, menu);

    /*Create a root page*/
    root_page = lv_menu_page_create(menu, "Settings");
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_pad_hor(root_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
section = lv_menu_section_create(root_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Mechanics", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_mechanics_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_AUDIO, "Sound", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_sound_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Display", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_display_page);

create_text(root_page, NULL, "Others", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
section = lv_menu_section_create(root_page);
cont = create_text(section, NULL, "About", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_about_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Menu mode", LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_menu_mode_page);

lv_menu_set_sidebar_page(menu, root_page);

lv_obj_send_event(lv_obj_get_child(lv_obj_get_child(lv_menu_get_cur_sidebar_page(menu), 0), 0), LV_EVENT_CLICKED,
                  NULL);
}

static void back_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * menu = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);

    if(lv_menu_back_button_is_root(menu, obj)) {
        lv_obj_t * mbox1 = lv_msgbox_create(NULL);
        lv_msgbox_add_title(mbox1, "Hello");
        lv_msgbox_add_text(mbox1, "Root back btn click.");
        lv_msgbox_add_close_button(mbox1);
    }
}

static void switch_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * menu = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        if(lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_CHECKED)) {
            lv_menu_set_page(menu, NULL);
            lv_menu_set_sidebar_page(menu, root_page);
            lv_obj_send_event(lv_obj_get_child(lv_obj_get_child(lv_menu_get_cur_sidebar_page(menu), 0), 0), LV_EVENT_CLICKED,
                              NULL);
        }
        else {
            lv_menu_set_sidebar_page(menu, NULL);
            lv_menu_clear_history(menu); /* Clear history because we will be showing the root page later */
            lv_menu_set_page(menu, root_page);
        }
    }
}

static lv_obj_t * create_text(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt,
                            lv_menu_builder_variant_t builder_variant)
{
    lv_obj_t * obj = lv_menu_cont_create(parent);

    lv_obj_t * img = NULL;
    lv_obj_t * label = NULL;

    if(icon) {
        img = lv_image_create(obj);
        lv_image_set_src(img, icon);
    }

    if(txt) {
        label = lv_label_create(obj);
        lv_label_set_text(label, txt);
        lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
        lv_obj_set_flex_grow(label, 1);
    }

    if(builder_variant == LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_2 && icon && txt) {
        lv_obj_add_flag(img, LV_OBJ_FLAG_FLEX_IN_NEW_TRACK);
        lv_obj_swap(img, label);
    }

    return obj;
}

static lv_obj_t * create_slider(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt, int32_t min, int32_t max,
                             int32_t val)
{
    lv_obj_t * obj = create_text(parent, icon, txt, LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_2);

    lv_obj_t * slider = lv_slider_create(obj);
    lv_obj_set_flex_grow(slider, 1);
    lv_slider_set_range(slider, min, max);
    lv_slider_set_value(slider, val, LV_ANIM_OFF);

    if(icon == NULL) {
        lv_obj_add_flag(slider, LV_OBJ_FLAG_FLEX_IN_NEW_TRACK);
    }

    return obj;
}

static lv_obj_t * create_switch(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt, bool chk)
{
    lv_obj_t * obj = create_text(parent, icon, txt, LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1);

    lv_obj_t * sw = lv_switch_create(obj);
    lv_obj_add_state(sw, chk ? LV_STATE_CHECKED : LV_STATE_DEFAULT);

    return obj;
}

#endif

```

3.7.21 Casella Messaggi

Casella messaggi semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
    LV_UNUSED(label);
    LV_LOG_USER("Button %s clicked", lv_label_get_text(label));
}

void lv_example_msgbox_1(void)
{
    lv_obj_t * mbox1 = lv_msgbox_create(NULL);

    lv_msgbox_add_title(mbox1, "Hello");

    lv_msgbox_add_text(mbox1, "This is a message box with two buttons.");
    lv_msgbox_add_close_button(mbox1);

    lv_obj_t * btn;
    btn = lv_msgbox_add_footer_button(mbox1, "Apply");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    btn = lv_msgbox_add_footer_button(mbox1, "Cancel");
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
    return;
}

#endif
```

Casella messaggi con scorrimento e stile

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void minimize_button_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * mbox = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
    lv_obj_add_flag(mbox, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
}

void lv_example_msgbox_2(void)
{
    lv_obj_t * setting = lv_msgbox_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_style_clip_corner(setting, true, 0);

    /* setting fixed size */
    lv_obj_set_size(setting, 300, 200);

    /* setting's titlebar/header */
    lv_msgbox_add_title(setting, "Setting");
    lv_obj_t * minimize_button = lv_msgbox_add_header_button(setting, LV_SYMBOL_MINUS);
    lv_obj_add_event_cb(minimize_button, minimize_button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, setting);
    lv_msgbox_add_close_button(setting);

    /* setting's content*/
    lv_obj_t * content = lv_msgbox_get_content(setting);
    lv_obj_set_flex_flow(content, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_set_flex_align(content, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);
    lv_obj_set_style_pad_right(content, -1, LV_PART_SCROLLBAR);

    lv_obj_t * cont_brightness = lv_obj_create(content);
    lv_obj_set_size(cont_brightness, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_set_flex_flow(cont_brightness, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_set_flex_align(cont_brightness, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    lv_obj_t * lb_brightness = lv_label_create(cont_brightness);
    lv_label_set_text(lb_brightness, "Brightness : ");
    lv_obj_t * slider_brightness = lv_slider_create(cont_brightness);
    lv_obj_set_width(slider_brightness, lv_pct(100));
    lv_slider_set_value(slider_brightness, 50, LV_ANIM_OFF);

    lv_obj_t * cont_speed = lv_obj_create(content);
    lv_obj_set_size(cont_speed, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_set_flex_flow(cont_speed, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_set_flex_align(cont_speed, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    lv_obj_t * lb_speed = lv_label_create(cont_speed);
    lv_label_set_text(lb_speed, "Speed : ");
    lv_obj_t * slider_speed = lv_slider_create(cont_speed);
    lv_obj_set_width(slider_speed, lv_pct(100));
    lv_slider_set_value(slider_speed, 80, LV_ANIM_OFF);

    /* footer */
    lv_obj_t * apply_button = lv_msgbox_add_footer_button(setting, "Apply");
    lv_obj_set_flex_grow(apply_button, 1);

    lv_obj_t * cancel_button = lv_msgbox_add_footer_button(setting, "Cancel");
    lv_obj_set_flex_grow(cancel_button, 1);

    lv_obj_t * footer = lv_msgbox_get_footer(setting);
    lv_obj_set_style_bg_color(footer, lv_palette_main(LV_PALETTE_INDIGO), 0);
    lv_obj_set_style_bg_opa(footer, LV_OPA_100, 0);
}

#endif
```

3.7.22 Roller

Roller semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ROLLER && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        char buf[32];
        lv_roller_get_selected_str(obj, buf, sizeof(buf));
        LV_LOG_USER("Selected month: %s\n", buf);
    }
}

/**
 * An infinite roller with the name of the months
 */
void lv_example_roller_1(void)
{
    lv_obj_t * roller1 = lv_roller_create(lv_screen_active());
    lv_roller_set_options(roller1,
        "January\n"
        "February\n"
        "March\n"
        "April\n"
        "May\n"
        "June\n"
        "July\n"
        "August\n"
        "September\n"
        "October\n"
        "November\n"
        "December",
        LV_ROLLER_MODE_INFINITE);

    lv_roller_set_visible_row_count(roller1, 4);
    lv_obj_center(roller1);
    lv_obj_add_event_cb(roller1, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif
```

Roller con stili

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ROLLER && LV_FONT_MONTSERBAT_22 && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        char buf[32];
        lv_roller_get_selected_str(obj, buf, sizeof(buf));
        LV_LOG_USER("Selected value: %s", buf);
    }
}

/**
 * Roller with various alignments and larger text in the selected area
 */
void lv_example_roller_2(void)
{
    /*A style to make the selected option larger*/
    static lv_style_t style_sel;
    lv_style_init(&style_sel);
    lv_style_set_text_font(&style_sel, &lv_font_montserrat_22);
    lv_style_set_bg_color(&style_sel, lv_color_hex3(0xf88));
    lv_style_set_border_width(&style_sel, 2);
    lv_style_set_border_color(&style_sel, lv_color_hex3(0xf00));

    const char * opts = "1\n2\n3\n4\n5\n6\n7\n8\n9\n10";
    lv_obj_t * roller;

    /*A roller on the left with left aligned text, and custom width*/
    roller = lv_roller_create(lv_screen_active());
    lv_roller_set_options(roller, opts, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
    lv_roller_set_visible_row_count(roller, 2);
    lv_obj_set_width(roller, 100);
    lv_obj_add_style(roller, &style_sel, LV_PART_SELECTED);
    lv_obj_set_text_align(roller, LV_TEXT_ALIGN_LEFT, 0);
    lv_obj_set_style_bg_color(roller, lv_color_hex3(0x0f0), 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_color(roller, lv_color_hex3(0xfafa), 0);
    lv_obj_set_style_bg_grad_dir(roller, LV_GRAD_DIR_VER, 0);
    lv_obj_align(roller, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);
    lv_obj_add_event_cb(roller, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_roller_set_selected(roller, 2, LV_ANIM_OFF);

    /*A roller on the middle with center aligned text, and auto (default) width*/
    roller = lv_roller_create(lv_screen_active());
    lv_roller_set_options(roller, opts, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
    lv_roller_set_visible_row_count(roller, 3);
    lv_obj_add_style(roller, &style_sel, LV_PART_SELECTED);
    lv_obj_align(roller, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
    lv_obj_add_event_cb(roller, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_roller_set_selected(roller, 5, LV_ANIM_OFF);

    /*A roller on the right with right aligned text, and custom width*/
    roller = lv_roller_create(lv_screen_active());
    lv_roller_set_options(roller, opts, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
    lv_roller_set_visible_row_count(roller, 4);
    lv_obj_set_width(roller, 80);
    lv_obj_add_style(roller, &style_sel, LV_PART_SELECTED);
    lv_obj_set_text_align(roller, LV_TEXT_ALIGN_RIGHT, 0);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_align(roller, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
lv_obj_add_event_cb(roller, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
lv_roller_set_selected(roller, 8, LV_ANIM_OFF);
}

#endif

```

Aggiungere una maschera di dissolvenza al roller

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_ROLLER && LV_DRAW_SW_COMPLEX && LV_BUILD_EXAMPLES && 1

static void generate_mask(lv_draw_buf_t * mask)
{
    /*Create a "8 bit alpha" canvas and clear it*/
    lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
    lv_canvas_set_draw_buf(canvas, mask);
    lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_white(), LV_OPA_TRANSP);

    lv_layer_t layer;
    lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

    /*Draw a label to the canvas. The result "image" will be used as mask*/
    lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
    lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
    rect_dsc.bg.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
    rect_dsc.bg.grad.stops[0].color = lv_color_black();
    rect_dsc.bg.grad.stops[1].color = lv_color_white();
    rect_dsc.bg.grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
    rect_dsc.bg.grad.stops[1].opa = LV_OPA_COVER;
    lv_area_t a = {0, 0, mask->header.w - 1, mask->header.h / 2 - 10};
    lv_draw_rect(&layer, &rect_dsc, &a);

    a.y1 = mask->header.h / 2 + 10;
    a.y2 = mask->header.h - 1;
    rect_dsc.bg.grad.stops[0].color = lv_color_white();
    rect_dsc.bg.grad.stops[1].color = lv_color_black();
    lv_draw_rect(&layer, &rect_dsc, &a);

    lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

    /*Comment it to make the mask visible*/
    lv_obj_delete(canvas);
}

/***
 * Add a fade mask to roller.
 */
void lv_example_roller_3(void)
{
    lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE_GREY), 0);

    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);
    lv_style_set_bg_color(&style, lv_color_black());
    lv_style_set_text_color(&style, lv_color_white());
    lv_style_set_border_width(&style, 0);
    lv_style_set_radius(&style, 0);

    lv_obj_t * roller1 = lv_roller_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_style(roller1, &style, 0);
    lv_obj_set_style_bg_opa(roller1, LV_OPA_50, LV_PART_SELECTED);

    lv_roller_set_options(roller1,
        "January\n"
        "February\n"
        "March\n"
        "April\n"
        "May\n"
        "June\n"
        "July\n"
        "August\n"
        "September\n"
        "October\n"
        "November\n"
        "December",
        LV_ROLLER_MODE_NORMAL);

    lv_obj_center(roller1);
    lv_roller_set_visible_row_count(roller1, 4);

    /* Create the mask to make the top and bottom part of roller faded.
     * The width and height are empirical values for simplicity/
    LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(mask, 130, 150, LV_COLOR_FORMAT_L8);
    LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(mask);

    generate_mask(&mask);
    lv_obj_set_style_bitmap_mask_src(roller1, &mask, 0);
}
#endif

```

3.7.23 Scala

Una semplice scala orizzontale

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple horizontal scale
 */

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

void lv_example_scale_1(void)
{
    lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(scale, lv_pct(80), 100);
    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
    lv_obj_center(scale);

    lv_scale_set_label_show(scale, true);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 31);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale, 10, 40);
}

#endif

```

Una scala verticale con sezioni e stile personalizzato

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * An vertical scale with section and custom styling
 */
void lv_example_scale_2(void)
{
    lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(scale, 60, 200);
    lv_scale_set_label_show(scale, true);
    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_VERTICAL_RIGHT);
    lv_obj_center(scale);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 21);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_scale_set_range(scale, 0, 100);

    static const char * custom_labels[] = {"0 °C", "25 °C", "50 °C", "75 °C", "100 °C", NULL};
    lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);

    static lv_style_t indicator_style;
    lv_style_init(&indicator_style);

    /* Label style properties */
    lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
    lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));

    /* Major tick properties */
    lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
    lv_style_set_width(&indicator_style, 10U); /*Tick length*/
    lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2U); /*Tick width*/
    lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

    static lv_style_t minor_ticks_style;
    lv_style_init(&minor_ticks_style);
    lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 2));
    lv_style_set_width(&minor_ticks_style, 5U); /*Tick length*/
    lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2U); /*Tick width*/
    lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);

    static lv_style_t main_line_style;
    lv_style_init(&main_line_style);
    /* Main line properties */
    lv_style_set_line_color(&main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
    lv_style_set_line_width(&main_line_style, 2U); // Tick width
    lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

    /* Add a section */
    static lv_style_t section_minor_tick_style;
    static lv_style_t section_label_style;
    static lv_style_t section_main_line_style;

    lv_style_init(&section_label_style);
    lv_style_init(&section_minor_tick_style);
    lv_style_init(&section_main_line_style);

    /* Label style properties */
    lv_style_set_text_font(&section_label_style, LV_FONT_DEFAULT);
    lv_style_set_text_color(&section_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));

    lv_style_set_line_color(&section_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
    lv_style_set_line_width(&section_label_style, 5U); /*Tick width*/

    lv_style_set_line_color(&section_minor_tick_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 2));
    lv_style_set_line_width(&section_minor_tick_style, 4U); /*Tick width*/

    /* Main line properties */
    lv_style_set_line_color(&section_main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
    lv_style_set_line_width(&section_main_line_style, 4U); /*Tick width*/

    /* Configure section styles */
    lv_scale_section_t * section = lv_scale_add_section(scale);
    lv_scale_set_section_range(scale, section, 75, 100);
    lv_scale_set_section_style_indicator(&section_label_style);
    lv_scale_set_section_style_items(&section_minor_tick_style);
    lv_scale_set_section_style_main(&section_main_line_style);

    lv_obj_set_style_bg_color(scale, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE_GREY), 0);
    lv_obj_set_style_bg_opa(scale, LV_OPA_50, 0);
    lv_obj_set_style_pad_left(scale, 8, 0);
    lv_obj_set_style_radius(scale, 8, 0);
    lv_obj_set_style_pad_ver(scale, 20, 0);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
}
#endif
```

Una semplice scala circolare

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

LV_IMAGE_DECLARE(img_hand);

static lv_obj_t * needle_line;
static lv_obj_t * needle_img;

static void set_needle_line_value(void * obj, int32_t v)
{
    lv_scale_set_line_needle_value((lv_obj_t *)obj, needle_line, 60, v);
}

static void set_needle_img_value(void * obj, int32_t v)
{
    lv_scale_set_image_needle_value((lv_obj_t *)obj, needle_img, v);
}

/***
 * A simple round scale
 */
void lv_example_scale_3(void)
{
    lv_obj_t * scale_line = lv_scale_create(lv_screen_active());

    lv_obj_set_size(scale_line, 150, 150);
    lv_scale_set_mode(scale_line, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
    lv_obj_set_style_bg_opa(scale_line, LV_OPA_COVER, 0);
    lv_obj_set_style_bg_color(scale_line, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);
    lv_obj_set_style_radius(scale_line, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
    lv_obj_set_style_clip_corner(scale_line, true, 0);
    lv_obj_align(scale_line, LV_ALIGN_LEFT_MID, LV_PCT(2), 0);

    lv_scale_set_label_show(scale_line, true);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale_line, 31);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale_line, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale_line, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale_line, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale_line, 10, 40);

    lv_scale_set_angle_range(scale_line, 270);
    lv_scale_set_rotation(scale_line, 135);

    needle_line = lv_line_create(scale_line);

    lv_obj_set_style_line_width(needle_line, 6, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_line_rounded(needle_line, true, LV_PART_MAIN);

    lv_anim_t anim_scale_line;
    lv_anim_init(&anim_scale_line);
    lv_anim_set_var(&anim_scale_line, scale_line);
    lv_anim_set_exec_cb(&anim_scale_line, set_needle_line_value);
    lv_anim_set_duration(&anim_scale_line, 1000);
    lv_anim_set_repeat_count(&anim_scale_line, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_set_reverse_duration(&anim_scale_line, 1000);
    lv_anim_set_values(&anim_scale_line, 10, 40);
    lv_anim_start(&anim_scale_line);

    lv_obj_t * scale_img = lv_scale_create(lv_screen_active());

    lv_obj_set_size(scale_img, 150, 150);
    lv_scale_set_mode(scale_img, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
    lv_obj_set_style_bg_opa(scale_img, LV_OPA_COVER, 0);
    lv_obj_set_style_bg_color(scale_img, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);
    lv_obj_set_style_radius(scale_img, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
    lv_obj_set_style_clip_corner(scale_img, true, 0);
    lv_obj_align(scale_img, LV_ALIGN_RIGHT_MID, LV_PCT(-2), 0);

    lv_scale_set_label_show(scale_img, true);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale_img, 31);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale_img, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale_img, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale_img, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale_img, 10, 40);

    lv_scale_set_angle_range(scale_img, 270);
    lv_scale_set_rotation(scale_img, 135);

    /* image must point to the right. E.g. -0-----> */
    needle_img = lv_image_create(scale_img);
    lv_image_set_src(needle_img, img_hand);
    lv_obj_align(needle_img, LV_ALIGN_CENTER, 47, -2);
    lv_image_set_pivot(needle_img, 3, 4);

    lv_anim_t anim_scale_img;
    lv_anim_init(&anim_scale_img);
    lv_anim_set_var(&anim_scale_img, scale_img);
    lv_anim_set_exec_cb(&anim_scale_img, set_needle_img_value);
    lv_anim_set_duration(&anim_scale_img, 1000);
    lv_anim_set_repeat_count(&anim_scale_img, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_set_reverse_duration(&anim_scale_img, 1000);
    lv_anim_set_values(&anim_scale_img, 10, 40);
    lv_anim_start(&anim_scale_img);
}

#endif
```

Una scala circolare con sezione e stile personalizzato

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A round scale with section and custom styling
 */
void lv_example_scale_4(void)
{
    lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(scale, 150, 150);
    lv_scale_set_label_show(scale, true);
    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_OUTER);
    lv_obj_center(scale);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 21);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale, 0, 100);

    static const char * custom_labels[] = {"0 °C", "25 °C", "50 °C", "75 °C", "100 °C", NULL};
    lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);

    static lv_style_t indicator_style;
    lv_style_init(&indicator_style);

    /* Label style properties */
    lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
    lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));

    /* Major tick properties */
    lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
    lv_style_set_width(&indicator_style, 10); /*Tick length*/
    lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2); /*Tick width*/
    lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

    static lv_style_t minor_ticks_style;
    lv_style_init(&minor_ticks_style);
    lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 2));
    lv_style_set_width(&minor_ticks_style, 5); /*Tick length*/
    lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2); /*Tick width*/
    lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);

    static lv_style_t main_line_style;
    lv_style_init(&main_line_style);
    /* Main line properties */
    lv_style_set_arc_color(&main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
    lv_style_set_arc_width(&main_line_style, 20); /*Tick width*/
    lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

    /* Add a section */
    static lv_style_t section_minor_tick_style;
    static lv_style_t section_label_style;
    static lv_style_t section_main_line_style;

    lv_style_init(&section_label_style);
    lv_style_init(&section_minor_tick_style);
    lv_style_init(&section_main_line_style);

    /* Label style properties */
    lv_style_set_text_font(&section_label_style, LV_FONT_DEFAULT);
    lv_style_set_text_color(&section_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));

    lv_style_set_line_color(&section_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
    lv_style_set_line_width(&section_label_style, 5); /*Tick width*/

    lv_style_set_line_color(&section_minor_tick_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 2));
    lv_style_set_line_width(&section_minor_tick_style, 40); /*Tick width*/

    /* Main line properties */
    lv_style_set_arc_color(&section_main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
    lv_style_set_arc_width(&section_main_line_style, 40); /*Tick width*/

    /* Configure section styles */
    lv_scale_section_t * section = lv_scale_add_section(scale);
    lv_scale_set_section_range(scale, section, 75, 100);
    lv_scale_set_section_style_indicator(scale, section, &section_label_style);
    lv_scale_set_section_style_items(scale, section, &section_minor_tick_style);
    lv_scale_set_section_style_main(scale, section, &section_main_line_style);
}
#endif
```

Una scala con sezione e stile personalizzato

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * An scale with section and custom styling
 */
void lv_example_scale_5(void)
{
    lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(scale, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL) / 2, lv_display_get_vertical_resolution(NULL) / 2);
    lv_scale_set_label_show(scale, true);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 10);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale, 25, 35);

    static const char * custom_labels[3] = {"One", "Two", NULL};
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);

static lv_style_t indicator_style;
lv_style_init(&indicator_style);
/* Label style properties */
lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_color_hex(0xffff00));
/* Major tick properties */
lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_color_hex(0x00ff00));
lv_style_set_width(&indicator_style, 10U); // Tick length
lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2U); // Tick width
lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

static lv_style_t minor_ticks_style;
lv_style_init(&minor_ticks_style);
lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_color_hex(0xffff00));
lv_style_set_width(&minor_ticks_style, 5U); // Tick length
lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2U); // Tick width
lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);

static lv_style_t main_line_style;
lv_style_init(&main_line_style);
/* Main line properties */
lv_style_set_line_color(&main_line_style, lv_color_hex(0x0000ff));
lv_style_set_line_width(&main_line_style, 2U); // Tick width
lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

lv_obj_center(scale);

/* Add a section */
static lv_style_t section_minor_tick_style;
static lv_style_t section_label_style;

lv_style_init(&section_label_style);
lv_style_init(&section_minor_tick_style);

/* Label style properties */
lv_style_set_text_font(&section_label_style, LV_FONT_DEFAULT);
lv_style_set_text_color(&section_label_style, lv_color_hex(0xffff00));
lv_style_set_text_letter_space(&section_label_style, 10);
lv_style_set_text_opa(&section_label_style, LV_OPA_50);

lv_style_set_line_color(&section_label_style, lv_color_hex(0xffff00));
// lv_style_set_width(&section_label_style, 20U); // Tick length
lv_style_set_line_width(&section_label_style, 5U); // Tick width

lv_style_set_line_color(&section_minor_tick_style, lv_color_hex(0x0000ff));
// lv_style_set_width(&section_label_style, 20U); // Tick length
lv_style_set_line_width(&section_minor_tick_style, 4U); // Tick width

/* Configure section styles */
lv_scale_section_t * section = lv_scale_add_section(scale);
lv_scale_set_section_range(scale, section, 25, 30);
lv_scale_set_section_style_indicator(scale, section, &section_label_style);
lv_scale_set_section_style_items(scale, section, &section_minor_tick_style);
}

#endif

```

Una scala circolare con più lancette, simile a un orologio

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_FLOAT
#define my_PRIprecise "f"
#else
#define my_PRIprecise LV_PRId32
#endif

static lv_obj_t * scale;
static lv_obj_t * minute_hand;
static lv_obj_t * hour_hand;
static lv_point_precise_t minute_hand_points[2];
static int32_t hour;
static int32_t minute;

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
    LV_UNUSED(timer);

    minute++;
    if(minute > 59) {
        minute = 0;
        hour++;
        if(hour > 11) {
            hour = 0;
        }
    }
}

/**
 * the scale will store the needle line points in the existing
 * point array if one was set with 'lv_line_set_points Mutable'.
 * Otherwise, it will allocate the needle line points.
 */

/* the scale will store the minute hand line points in 'minute_hand_points' */
lv_scale_set_line_needle_value(scale, minute_hand, 60, minute);
/* log the points that were stored in the array */
LV_LOG_USER(
    "minute hand points - "
    "0: (%" my_PRIprecise ", %" my_PRIprecise "), "
    "1: (%" my_PRIprecise ", %" my_PRIprecise ")",
    minute_hand_points[0].x, minute_hand_points[0].y,
    minute_hand_points[1].x, minute_hand_points[1].y
);

/* the scale will allocate the hour hand line points */

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_scale_set_line_needle_value(scale, hour_hand, 40, hour * 5 + (minute / 12));
}

/**
 * A round scale with multiple needles, resembling a clock
 */
void lv_example_scale_6(void)
{
    scale = lv_scale_create(lv_screen_active());

    lv_obj_set_size(scale, 150, 150);
    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
    lv_obj_set_style_bg_opa(scale, LV_OPA_60, 0);
    lv_obj_set_style_bg_color(scale, lv_color_black(), 0);
    lv_obj_set_style_radius(scale, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
    lv_obj_set_style_clip_corner(scale, true, 0);
    lv_obj_center(scale);

    lv_scale_set_label_show(scale, true);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 61);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    static const char * hour_ticks[] = {"12", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "10", "11", NULL};
    lv_scale_set_text_src(scale, hour_ticks);

    static lv_style_t indicator_style;
    lv_style_init(&indicator_style);

    /* Label style properties */
    lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
    lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));

    /* Major tick properties */
    lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
    lv_style_set_length(&indicator_style, 8); /* tick length */
    lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2); /* tick width */
    lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

    /* Minor tick properties */
    static lv_style_t minor_ticks_style;
    lv_style_init(&minor_ticks_style);
    lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
    lv_style_set_length(&minor_ticks_style, 6); /* tick length */
    lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2); /* tick width */
    lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);

    /* Main line properties */
    static lv_style_t main_line_style;
    lv_style_init(&main_line_style);
    lv_style_set_arc_color(&main_line_style, lv_color_black());
    lv_style_set_arc_width(&main_line_style, 5);
    lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

    lv_scale_set_range(scale, 0, 60);

    lv_scale_set_angle_range(scale, 360);
    lv_scale_set_rotation(scale, 270);

    minute_hand = lv_line_create(scale);
    lv_line_set_points_minute_hand(minute_hand, minute_hand_points, 2);

    lv_obj_set_style_line_width(minute_hand, 3, 0);
    lv_obj_set_style_line_rounded(minute_hand, true, 0);
    lv_obj_set_style_line_color(minute_hand, lv_color_white(), 0);

    hour_hand = lv_line_create(scale);

    lv_obj_set_style_line_width(hour_hand, 5, 0);
    lv_obj_set_style_line_rounded(hour_hand, true, 0);
    lv_obj_set_style_line_color(hour_hand, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);

    hour = 11;
    minute = 5;
    lv_timer_t * timer = lv_timer_create(timer_cb, 250, NULL);
    lv_timer_ready(timer);
}
#endif

```

Personalizzazione del colore dell'etichetta principale della scala con l'evento LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

#include "../../../../lvgl_private.h" /*To expose the fields of lv_draw_task_t*/

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    lv_draw_label_dsc_t * label_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
    if(base_dsc->part == LV_PART_INDICATOR) {
        if(label_dsc) {
            const lv_color_t color_id[7] = {
                lv_palette_main(LV_PALETTE_RED),
                lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE),
                lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW),
                lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN),
                lv_palette_main(LV_PALETTE_CYAN),
                lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE),
                lv_palette_main(LV_PALETTE_PURPLE),
            };
            uint32_t major_tick = lv_scale_get_major_tick_every(obj);
            label_dsc->color = color_id[base_dsc->id1 / major_tick];
        }
    }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Free the previously allocated text if needed*/
if(label_draw_dsc->text_local) lv_free((void *)label_draw_dsc->text);

/*Malloc the text and set text_local as 1 to make LVGL automatically free the text.
 * (Local texts are malloc'd internally by LVGL. Mimic this behavior here too)*/
char tmp_buffer[20] = {0}; /* Big enough buffer */
lv_snprintf(tmp_buffer, sizeof(tmp_buffer), "%.1f", (double)base_dsc->id2);
label_draw_dsc->text = lv_strdup(tmp_buffer);
label_draw_dsc->text_local = 1;

lv_text_attributes_t attributes = {0};
lv_point_t size;

attributes.text_flags = LV_TEXT_FLAG_NONE;
attributes.letter_space = 0;
attributes.line_space = 0;
attributes.max_width = 1000;

lv_text_get_size(&size, label_draw_dsc->text, label_draw_dsc->font, &attributes);
int32_t new_w = size.x;
int32_t old_w = lv_area_get_width(draw_task->area);

/* Distribute the new size equally on both sides */
draw_task->area.x1 -= (new_w - old_w) / 2;
draw_task->area.x2 += ((new_w - old_w) + 1) / 2; /* +1 for rounding */

}

}

/***
 * Customizing scale major tick label color with `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED` event
 */
void lv_example_scale_7(void)
{
    lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(scale, lv_pct(80), 100);
    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
    lv_obj_center(scale);

    lv_scale_set_label_show(scale, true);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 31);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale, 10, 40);

    lv_obj_add_event_cb(scale, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_add_flag(scale, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
}

#endif

```

Una scala circolare con etichette ruotate e traslate

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple round scale with label/tick translation
 */
void lv_example_scale_8(void)
{
    lv_obj_t * scale_line = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(scale_line, 150, 150);
    lv_scale_set_mode(scale_line, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
    lv_obj_set_style_bg_opa(scale_line, LV_OPA_COVER, 0);
    lv_obj_set_style_bg_color(scale_line, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);
    lv_obj_set_style_radius(scale_line, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
    lv_obj_align(scale_line, LV_ALIGN_LEFT_MID, LV_PCT(2), 0);

    /*Set the texts' and major ticks' style (make the texts rotated)*/
    lv_obj_set_style_transform_rotation(scale_line, LV_SCALE_LABEL_ROTATE_MATCH_TICKS | LV_SCALE_LABEL_ROTATE_KEEP_UPRIGHT,
                                      LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_translate_x(scale_line, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_length(scale_line, 15, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_radial_offset(scale_line, 10, LV_PART_INDICATOR);

    /*Set the style of the minor ticks*/
    lv_obj_set_style_length(scale_line, 10, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_radial_offset(scale_line, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_line_opa(scale_line, LV_OPA_50, LV_PART_ITEMS);

    lv_scale_set_label_show(scale_line, true);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale_line, 31);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale_line, 5);

    lv_scale_set_range(scale_line, 10, 40);

    lv_scale_set_angle_range(scale_line, 270);
    lv_scale_set_rotation(scale_line, 135);

    lv_obj_t * needle_line = lv_line_create(scale_line);

    lv_obj_set_style_line_width(needle_line, 3, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_line_rounded(needle_line, true, LV_PART_MAIN);
    lv_scale_set_line_needle_value(scale_line, needle_line, 60, 33);
}

#endif

```

Una scala orizzontale con etichette ruotate e traslate

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple horizontal scale with transforms
 */
void lv_example_scale_9(void)
{
    lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(scale, 200, 100);
    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
    lv_obj_center(scale);

    lv_scale_set_label_show(scale, true);
    lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, 450, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_length(scale, 30, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_translate_x(scale, 5, LV_PART_INDICATOR);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 31);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale, 10, 40);
}

#endif
```

Uno stile di scala circolare che simula un cardiofrequenzimetro

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_MONTserrat_40 && LV_FONT_MONTserrat_18

static int32_t hr_value = 98;
static int8_t hr_step = 1;
static lv_obj_t * needle_line = NULL;
static lv_obj_t * hr_value_label = NULL;
static lv_obj_t * bpm_label = NULL;
static lv_obj_t * scale = NULL;

typedef struct {
    lv_style_t items;
    lv_style_t indicator;
    lv_style_t main;
} section_styles_t;

static section_styles_t zone1_styles;
static section_styles_t zone2_styles;
static section_styles_t zone3_styles;
static section_styles_t zone4_styles;
static section_styles_t zone5_styles;

static lv_color_t get_hr_zone_color(int32_t hr)
{
    if(hr < 117) return lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY); /* Zone 1 */
    else if(hr < 135) return lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE); /* Zone 2 */
    else if(hr < 158) return lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN); /* Zone 3 */
    else if(hr < 176) return lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE); /* Zone 4 */
    else return lv_palette_main(LV_PALETTE_RED); /* Zone 5 */
}

static void hr_anim_timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
    LV_UNUSED(timer);

    hr_value += hr_step;

    if(hr_value >= 195) {
        hr_value = 195;
        hr_step = -1;
    }
    else if(hr_value <= 98) {
        hr_value = 98;
        hr_step = 1;
    }

    /* Update needle */
    lv_scale_set_line_needle_value(scale, needle_line, -8, hr_value);

    /* Update HR text */
    lv_label_set_text_fmt(hr_value_label, "%d", hr_value);

    /* Update text color based on zone */
    lv_color_t zone_color = get_hr_zone_color(hr_value);
    lv_obj_set_style_text_color(hr_value_label, zone_color, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(bpm_label, zone_color, 0);
}

static void init_section_styles(section_styles_t * styles, lv_color_t color)
{
    lv_style_init(&styles->items);
    lv_style_set_line_color(&styles->items, color);
    lv_style_set_line_width(&styles->items, 0);

    lv_style_init(&styles->indicator);
    lv_style_set_line_color(&styles->indicator, color);
    lv_style_set_line_width(&styles->indicator, 0);

    lv_style_init(&styles->main);
    lv_style_set_arc_color(&styles->main, color);
    lv_style_set_arc_width(&styles->main, 20);
}

static void add_section(lv_obj_t * target_scale,
                      int32_t from,
                      int32_t to,
                      const section_styles_t * styles)
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
    lv_scale_section_t * sec = lv_scale_add_section(target_scale);
    lv_scale_set_section_range(target_scale, sec, from, to);
    lv_scale_set_section_style_items(target_scale, sec, &styles->items);
    lv_scale_set_section_style_indicator(target_scale, sec, &styles->indicator);
    lv_scale_set_section_style_main(target_scale, sec, &styles->main);
}

void lv_example_scale_10(void)
{
    scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
    lv_obj_center(scale);
    lv_obj_set_size(scale, 200, 200);

    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
    lv_scale_set_range(scale, 98, 195);
    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 15);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 3);
    lv_scale_set_angle_range(scale, 280);
    lv_scale_set_rotation(scale, 130);
    lv_scale_set_label_show(scale, false);

    lv_obj_set_style_length(scale, 6, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_arc_width(scale, 0, LV_PART_MAIN);

    /* Zone 1: (Grey) */
    init_section_styles(&zone1_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
    add_section(scale, 98, 117, &zone1_styles);

    /* Zone 2: (Blue) */
    init_section_styles(&zone2_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    add_section(scale, 117, 135, &zone2_styles);

    /* Zone 3: (Green) */
    init_section_styles(&zone3_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
    add_section(scale, 135, 158, &zone3_styles);

    /* Zone 4: (Orange) */
    init_section_styles(&zone4_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
    add_section(scale, 158, 176, &zone4_styles);

    /* Zone 5: (Red) */
    init_section_styles(&zone5_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    add_section(scale, 176, 195, &zone5_styles);

    needle_line = lv_line_create(scale);

    /* Optional styling */
    lv_obj_set_style_line_color(needle_line, lv_color_black(), LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_line_width(needle_line, 12, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_length(needle_line, 20, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_line_rounded(needle_line, false, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_pad_right(needle_line, 50, LV_PART_MAIN);

    int32_t current_hr = 145;

    lv_scale_set_line_needle_value(scale, needle_line, 0, current_hr);

    lv_obj_t * circle = lv_obj_create(lv_scr_act());
    lv_obj_set_size(circle, 130, 130);
    lv_obj_center(circle);

    lv_obj_set_style_radius(circle, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);

    lv_obj_set_style_bg_color(circle, lv_obj_get_style_bg_color(lv_scr_act()), LV_PART_MAIN, 0);
    lv_obj_set_style_bg_opa(circle, LV_OPA_COVER, 0);
    lv_obj_set_style_border_width(circle, 0, LV_PART_MAIN);

    lv_obj_t * hr_container = lv_obj_create(circle);
    lv_obj_center(hr_container);
    lv_obj_set_size(hr_container, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_set_style_bg_opa(hr_container, LV_OPA_TRANSPI, 0);
    lv_obj_set_style_border_width(hr_container, 0, 0);
    lv_obj_set_layout(hr_container, LV_LAYOUT_FLEX);
    lv_obj_set_flex_flow(hr_container, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_set_style_pad_all(hr_container, 0, LV_PART_MAIN);
    lv_obj_set_style_pad_row(hr_container, 0, 0);
    lv_obj_set_flex_align(hr_container, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    hr_value_label = lv_label_create(hr_container);
    lv_label_set_text_fmt(hr_value_label, "%d", current_hr);
    lv_obj_set_style_text_font(hr_value_label, &lv_font_montserrat_40, 0);
    lv_obj_set_style_text_align(hr_value_label, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);

    bpm_label = lv_label_create(hr_container);
    lv_label_set_text(bpm_label, "bpm");
    lv_obj_set_style_text_font(bpm_label, &lv_font_montserrat_18, 0);
    lv_obj_set_style_text_align(bpm_label, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);

    lv_color_t zone_color = get_hr_zone_color(current_hr);
    lv_obj_set_style_text_color(hr_value_label, zone_color, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(bpm_label, zone_color, 0);

    lv_timer_create(hr_anim_timer_cb, 80, NULL);
}

#endif
```

Uno stile di scala circolare che simula un widget tramonto/alba

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_MONTSERAT_12 && LV_FONT_MONTSERAT_14 && LV_FONT_MONTSERAT_16 && LV_FONT_MONTSERAT_20

static void label_color_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    if(!draw_task) return;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
if(!base_dsc || base_dsc->part != LV_PART_INDICATOR) return;

lv_draw_label_dsc_t * label_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
if(!label_dsc || !label_dsc->text) return;

const char * txt = label_dsc->text;

if(lv_strcmp(txt, "06") == 0 || lv_strcmp(txt, "12") == 0 || lv_strcmp(txt, "18") == 0 || lv_strcmp(txt, "24") == 0) {
    label_dsc->color = lv_color_white();
}
else {
    label_dsc->color = lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREY, 1);
}

void lv_example_scale_ll(void)
{
    lv_obj_t * bg = lv_obj_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(bg, 210, 210);
    lv_obj_center(bg);
    lv_obj_set_style_radius(bg, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
    lv_obj_set_style_bg_color(bg, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREY, 4), 0);
    lv_obj_set_style_bg_opa(bg, LV_OPA_COVER, 0);
    lv_obj_remove_flag(bg, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);
    lv_obj_set_style_pad_all(bg, 0, LV_PART_MAIN);

    lv_obj_t * scale = lv_scale_create(bg);
    lv_obj_center(scale);
    lv_obj_set_size(scale, 150, 150);
    lv_obj_set_style_arc_width(scale, 5, LV_PART_MAIN);

    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_OUTER);
    lv_scale_set_range(scale, 0, 24);
    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 25);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 1);
    lv_scale_set_angle_range(scale, 360);
    lv_scale_set_rotation(scale, 105);
    lv_scale_set_label_show(scale, true);
    lv_obj_set_style_text_font(scale, &lv_font_montserrat_12, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_pad_radial(scale, -6, LV_PART_INDICATOR);

    /* Rotate the labels of the ticks */
    lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, LV_SCALE_LABEL_ROTATE_MATCH_TICKS | LV_SCALE_LABEL_ROTATE_KEEP_UPRIGHT,
                                      LV_PART_INDICATOR);

    /* Style for major ticks */
    static lv_style_t style_ticks;
    lv_style_init(&style_ticks);
    lv_style_set_line_color(&style_ticks, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREY, 1));
    lv_style_set_line_width(&style_ticks, 2);
    lv_style_set_width(&style_ticks, 10);
    lv_obj_add_style(scale, &style_ticks, LV_PART_INDICATOR);

    /* Style for NIGHT – blue */
    static lv_style_t style_night;
    lv_style_init(&style_night);
    lv_style_set_arc_color(&style_night, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

    /* Style for DAY – dark yellow */
    static lv_style_t style_day;
    lv_style_init(&style_day);
    lv_style_set_arc_color(&style_day, lv_palette_darken(LV_PALETTE_YELLOW, 3));

    /* NIGHT section */
    lv_scale_section_t * section_night1 = lv_scale_add_section(scale);
    lv_scale_set_section_range(scale, section_night1, 17, 5);
    lv_scale_set_section_style_main(scale, section_night1, &style_night);

    /* DAY section */
    lv_scale_section_t * section_day = lv_scale_add_section(scale);
    lv_scale_set_section_range(scale, section_day, 5, 17);
    lv_scale_set_section_style_main(scale, section_day, &style_day);

    static const char * hour_labels[] = {
        "01", "02", "03", "04", "05",
        "06", "07", "08", "09", "10",
        "11", "12", "13", "14", "15",
        "16", "17", "18", "19", "20",
        "21", "22", "23", "24",
        NULL
    };
    lv_scale_set_text_src(scale, hour_labels);

    lv_obj_add_flag(scale, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
    lv_obj_add_event_cb(scale, label_color_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);

    lv_obj_t * today = lv_label_create(bg);
    lv_label_set_text(today, "TODAY");
    lv_obj_set_style_text_font(today, &lv_font_montserrat_16, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(today, lv_color_white(), 0);
    lv_obj_align(today, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 60);

    lv_obj_t * sunrise_lbl = lv_label_create(bg);
    lv_label_set_text(sunrise_lbl, "SUNRISE");
    lv_obj_set_style_text_font(sunrise_lbl, &lv_font_montserrat_14, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(sunrise_lbl, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY), 0);
    lv_obj_align(sunrise_lbl, LV_ALIGN_LEFT_MID, 37, -10);

    lv_obj_t * sunrise_time = lv_label_create(bg);
    lv_label_set_text(sunrise_time, "6:43");
    lv_obj_set_style_text_font(sunrise_time, &lv_font_montserrat_20, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(sunrise_time, lv_color_white(), 0);
    lv_obj_align_to(sunrise_time, sunrise_lbl, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 2);

    lv_obj_t * sunset_lbl = lv_label_create(bg);
    lv_label_set_text(sunset_lbl, "SUNSET");
    lv_obj_set_style_text_font(sunset_lbl, &lv_font_montserrat_14, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(sunset_lbl, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY), 0);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_align(sunset_lbl, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -37, -10);

lv_obj_t * sunset_time = lv_label_create(bg);
lv_label_set_text(sunset_time, "17:37");
lv_obj_set_style_text_font(sunset_time, &lv_font_montserrat_20, 0);
lv_obj_set_style_text_color(sunset_time, lv_color_white(), 0);
lv_obj_align_to(sunset_time, sunset_lbl, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 2);

}

#endif

```

Uno stile di scala circolare che simula una bussola

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * scale;
static lv_obj_t * label;

static const char * heading_to_cardinal(int32_t heading)
{
    /* Normalize heading to range [0, 360) */
    while(heading < 0) heading += 360;
    while(heading >= 360) heading -= 360;

    if(heading < 23) return "N";
    else if(heading < 68) return "NE";
    else if(heading < 113) return "E";
    else if(heading < 158) return "SE";
    else if(heading < 203) return "S";
    else if(heading < 248) return "SW";
    else if(heading < 293) return "W";
    else if(heading < 338) return "NW";

    return "N";
}

static void set_heading_value(void * obj, int32_t v)
{
    LV_UNUSED(obj);
    lv_scale_set_rotation(scale, 270 - v);
    lv_label_set_text_fmt(label, "%d\n%s", v, heading_to_cardinal(v));
}

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
    lv_draw_line_dsc_t * line_draw_dsc = lv_draw_task_get_line_dsc(draw_task);
    if(base_dsc->part == LV_PART_INDICATOR) {
        if(label_draw_dsc) {
            if(base_dsc->id1 == 0) {
                label_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
            }
        }
        if(line_draw_dsc) {
            if(base_dsc->id1 == 60) {
                line_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
            }
        }
    }
}

/**
 * A round scale style simulating a compass
 */
void lv_example_scale_12(void)
{
    scale = lv_scale_create(lv_screen_active());

    lv_obj_set_size(scale, 200, 200);
    lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
    lv_obj_set_align(scale, LV_ALIGN_CENTER);

    lv_scale_set_total_tick_count(scale, 61);
    lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

    lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
    lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
    lv_obj_set_style_line_width(scale, 3, LV_PART_INDICATOR);
    lv_scale_set_range(scale, 0, 360);

    static const char * custom_labels[] = {"N", "30", "60", "E", "120", "150", "S", "210", "240", "W", "300", "330", NULL};
    lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);

    lv_scale_set_angle_range(scale, 360);
    lv_scale_set_rotation(scale, 270);

    lv_obj_add_event_cb(scale, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
    lv_obj_add_flag(scale, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

    label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_width(label, 100);
    lv_obj_set_align(label, LV_ALIGN_CENTER);
    lv_label_set_text(label, "0\nN");
    lv_obj_set_style_text_align(label, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);

    set_heading_value(NULL, 0);

    lv_obj_t * symbol = lv_label_create(scale);
    lv_obj_set_align(symbol, LV_ALIGN_TOP_MID);
    lv_obj_set_y(symbol, 5);
    lv_label_set_text(symbol, LV_SYMBOL_UP);
    lv_obj_set_style_text_align(symbol, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(symbol, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);

    lv_anim_t anim_scale;

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    lv_anim_init(&anim_scale);
    lv_anim_set_var(&anim_scale, scale);
    lv_anim_set_exec_cb(&anim_scale, set_heading_value);
    lv_anim_set_duration(&anim_scale, 5000);
    lv_anim_set_repeat_delay(&anim_scale, 500);
    lv_anim_set_repeat_count(&anim_scale, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
    lv_anim_set_reverse_duration(&anim_scale, 5000);
    lv_anim_set_reverse_delay(&anim_scale, 500);
    lv_anim_set_values(&anim_scale, 0, 360);
    lv_anim_start(&anim_scale);

}

#endif

```

3.7.24 Slider

Slider semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

static void slider_event_cb(lv_event_t * e);
static lv_obj_t * slider_label;

/***
 * A default slider with a label displaying the current value
 */
void lv_example_slider_1(void)
{
    /*Create a slider in the center of the display*/
    lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
    lv_obj_center(slider);
    lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);

    lv_obj_set_style_anim_duration(slider, 2000, 0);
    /*Create a label below the slider*/
    slider_label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(slider_label, "0%");

    lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);
    char buf[8];
    lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d%", (int)lv_slider_get_value(slider));
    lv_label_set_text(slider_label, buf);
    lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
}

#endif

```

Slider con stile personalizzato

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Show how to style a slider.
 */
void lv_example_slider_2(void)
{
    /*Create a transition*/
    static const lv_style_prop_t props[] = {LV_STYLE_BG_COLOR, 0};
    static lv_style_transition_dsc_t transition_dsc;
    lv_style_transition_dsc_init(&transition_dsc, props, lv_anim_path_linear, 300, 0, NULL);

    static lv_style_t style_main;
    static lv_style_t style_indicator;
    static lv_style_t style_knob;
    static lv_style_t style_pressed_color;
    lv_style_init(&style_main);
    lv_style_set_bg_opa(&style_main, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_main, lv_color_hex3(0xbbb));
    lv_style_set_radius(&style_main, LV_RADIUS_CIRCLE);
    lv_style_set_pad_ver(&style_main, -2); /*Makes the indicator larger*/

    lv_style_init(&style_indicator);
    lv_style_set_bg_opa(&style_indicator, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_indicator, lv_palette_main(LV_PALETTE_CYAN));
    lv_style_set_radius(&style_indicator, LV_RADIUS_CIRCLE);
    lv_style_set_transition(&style_indicator, &transition_dsc);

    lv_style_init(&style_knob);
    lv_style_set_bg_opa(&style_knob, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_knob, lv_palette_main(LV_PALETTE_CYAN));
    lv_style_set_border_color(&style_knob, lv_palette_darken(LV_PALETTE_CYAN, 3));
    lv_style_set_border_width(&style_knob, 2);
    lv_style_set_radius(&style_knob, LV_RADIUS_CIRCLE);
    lv_style_set_pad_all(&style_knob, 6); /*Makes the knob larger*/
    lv_style_set_transition(&style_knob, &transition_dsc);

    lv_style_init(&style_pressed_color);
    lv_style_set_bg_color(&style_pressed_color, lv_palette_darken(LV_PALETTE_CYAN, 2));

    /*Create a slider and add the style*/
    lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
    lv_obj_remove_style_all(slider); /*Remove the styles coming from the theme*/
    lv_obj_add_style(slider, &style_main, LV_PART_MAIN);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_add_style(slider, &style_indicator, LV_PART_INDICATOR);
lv_obj_add_style(slider, &style_pressed_color, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_PRESSED);
lv_obj_add_style(slider, &style_knob, LV_PART_KNOB);
lv_obj_add_style(slider, &style_pressed_color, LV_PART_KNOB | LV_STATE_PRESSED);

lv_obj_center(slider);
}

#endif

```

Slider estensibile

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

#define MAX_VALUE 100
#define MIN_VALUE 0

static void slider_event_cb(lv_event_t * e);

/**
 * Show the current value when the slider is pressed by extending the drawer
 */
void lv_example_slider_3(void)
{
    /*Create a slider in the center of the display*/
    lv_obj_t * slider;
    slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
    lv_obj_center(slider);

    lv_slider_set_mode(slider, LV_SLIDER_MODE_RANGE);
    lv_slider_set_range(slider, MIN_VALUE, MAX_VALUE);
    lv_slider_set_value(slider, 70, LV_ANIM_OFF);
    lv_slider_set_start_value(slider, 20, LV_ANIM_OFF);

    lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_obj_refresh_ext_draw_size(slider);
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

    /*Provide some extra space for the value*/
    if(code == LV_EVENT_REFRESH_EXT_DRAW_SIZE) {
        lv_event_set_ext_draw_size(e, 50);
    }
    else if(code == LV_EVENT_DRAW_MAIN_END) {
        if(!lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_PRESSED)) return;

        lv_area_t slider_area;
        lv_obj_get_coords(obj, &slider_area);
        lv_area_t indic_area = slider_area;
        lv_area_set_width(&indic_area, lv_area_get_width(&slider_area) * lv_slider_get_value(obj) / MAX_VALUE);
        indic_area.x1 += lv_area_get_width(&slider_area) * lv_slider_get_left_value(obj) / MAX_VALUE;
        char buf[16];
        lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d - %d", (int)lv_slider_get_left_value(obj), (int)lv_slider_get_value(obj));

        lv_text_attributes_t attributes = {0};
        attributes.text_flags = LV_TEXT_FLAG_NONE;
        attributes.max_width = LV_COORD_MAX;
        attributes.letter_space = 0;
        attributes.line_space = 0;

        lv_point_t label_size;
        lv_text_get_size(&label_size, buf, LV_FONT_DEFAULT, &attributes);
        lv_area_t label_area;
        label_area.x1 = 0;
        label_area.x2 = label_size.x - 1;
        label_area.y1 = 0;
        label_area.y2 = label_size.y - 1;

        lv_area_align(&indic_area, &label_area, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -10);

        lv_draw_label_dsc_t label_draw_dsc;
        lv_draw_label_dsc_init(&label_draw_dsc);
        label_draw_dsc.color = lv_color_hex3(0x888);
        label_draw_dsc.text = buf;
        label_draw_dsc.text_local = true;
        lv_layer_t * layer = lv_event_get_layer(e);
        lv_draw_label(layer, &label_draw_dsc, &label_area);
    }
}
#endif

```

Slider con direzione opposta

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

static void slider_event_cb(lv_event_t * e);
static lv_obj_t * slider_label;

/**
 * Slider with opposite direction
 */
void lv_example_slider_4(void)
{
    /*Create a slider in the center of the display*/
    lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
    lv_obj_center(slider);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
/*Reverse the direction of the slider*/
lv_slider_set_range(slider, 100, 0);
/*Create a label below the slider*/
slider_label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text(slider_label, "0%");
lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);
    char buf[8];
    lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d%", (int)lv_slider_get_value(slider));
    lv_label_set_text(slider_label, buf);
    lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
}

#endif

```

3.7.25 Span

Span con stili personalizzati

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SPAN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void click_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_indev_t * indev = lv_event_get_indev(e);
    lv_point_t point;
    lv_indev_get_point(indev, &point);
#ifndef LV_USE_L0C
    lv_obj_t * spans = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_span_t * span = lv_spangroup_get_span_by_point(spans, &point);
    LV_LOG_USER("%s", span ? lv_span_get_text(span) : "NULL");
#endif
}

/**
 * Create spans and get clicked one
 */
void lv_example_span_1(void)
{
    static lv_style_t style;
    lv_style_init(&style);
    lv_style_set_border_width(&style, 1);
    lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
    lv_style_set_pad_all(&style, 2);

    lv_obj_t * spans = lv_spangroup_create(lv_screen_active());
    /* Setting a fixed width and height to LV_SIZE_CONTENT will make the text wrap */
    lv_obj_set_width(spans, 300);
    lv_obj_set_height(spans, LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_center(spans);
    lv_obj_add_style(spans, &style, 0);
    lv_obj_add_flag(spans, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE);

    lv_spangroup_set_align(spans, LV_TEXT_ALIGN_LEFT);
    lv_spangroup_set_overflow(spans, LV_SPAN_OVERFLOW_CLIP);
    lv_spangroup_set_indent(spans, 20);

    lv_span_t * span = lv_spangroup_add_span(spans);
    lv_span_set_text(span, "China is a beautiful country.");
    lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_text_decor(lv_span_get_style(span), LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE);
    lv_style_set_text_opa(lv_span_get_style(span), LV_OPA_50);

    span = lv_spangroup_add_span(spans);
    lv_span_set_text_static(span, "good good study, day day up.");
#ifndef LV_FONT_MONTSEERRAT_24
    lv_style_set_text_font(lv_span_get_style(span), &lv_font_montserrat_24);
#endif
    lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));

    span = lv_spangroup_add_span(spans);
    lv_span_set_text_static(span, "LVGL is an open-source graphics library.");
    lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

    span = lv_spangroup_add_span(spans);
    lv_span_set_text_static(span, "the boy no name.");
    lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
#ifndef LV_FONT_MONTSEERRAT_20
    lv_style_set_text_font(lv_span_get_style(span), &lv_font_montserrat_20);
#endif
    lv_style_set_text_decor(lv_span_get_style(span), LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE);

    span = lv_spangroup_add_span(spans);
    lv_span_set_text(span, "I have a dream that hope to come true.");
    lv_style_set_text_decor(lv_span_get_style(span), LV_TEXT_DECOR_STRIKETHROUGH);

    lv_spangroup_refresh(spans);

    lv_obj_add_event_cb(spans, click_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

#endif

```

3.7.26 Spinbox

Spinbox semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SPINBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * spinbox;

static void lv_spinbox_increment_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if(code == LV_EVENT_SHORT_CLICKED || code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT) {
        lv_spinbox_increment(spinbox);
    }
}

static void lv_spinbox_decrement_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    if(code == LV_EVENT_SHORT_CLICKED || code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT) {
        lv_spinbox_decrement(spinbox);
    }
}

void lv_example_spinbox_1(void)
{
    spinbox = lv_spinbox_create(lv_screen_active());
    lv_spinbox_set_range(spinbox, -1000, 25000);
    lv_spinbox_set_digit_format(spinbox, 5, 2);
    lv_spinbox_step_prev(spinbox);
    lv_obj_set_width(spinbox, 100);
    lv_obj_center(spinbox);

    int32_t h = lv_obj_get_height(spinbox);

    lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, h, h);
    lv_obj_align_to(btn, spinbox, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 5, 0);
    lv_obj_set_style_bg_image_src(btn, LV_SYMBOL_PLUS, 0);
    lv_obj_add_event_cb(btn, lv_spinbox_increment_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);

    btn = lv_button_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btn, h, h);
    lv_obj_align_to(btn, spinbox, LV_ALIGN_OUT_LEFT_MID, -5, 0);
    lv_obj_set_style_bg_image_src(btn, LV_SYMBOL_MINUS, 0);
    lv_obj_add_event_cb(btn, lv_spinbox_decrement_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif
```

3.7.27 Spinner

Spinner semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SPINNER && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_spinner_1(void)
{
    /*Create a spinner*/
    lv_obj_t * spinner = lv_spinner_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(spinner, 100, 100);
    lv_obj_center(spinner);
    lv_spinner_set_anim_params(spinner, 10000, 200);
}

#endif
```

3.7.28 Switch

Switch semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SWITCH && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        LV_UNUSED(obj);
        LV_LOG_USER("State: %s\n", lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_CHECKED) ? "On" : "Off");
    }
}

void lv_example_switch_1(void)
{
    lv_obj_set_flex_flow(lv_screen_active(), LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
    lv_obj_set_flex_align(lv_screen_active(), LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    lv_obj_t * sw;

    sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
    lv_obj_add_flag(sw, LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE);

    sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
    lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_DISABLED);
lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_DISABLED);
lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif

```

Orientamento dello Switch

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SWITCH && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
        LV_UNUSED(obj);
        LV_LOG_USER("State: %s\n", lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_CHECKED) ? "On" : "Off");
    }
}

void lv_example_switch_2(void)
{
    lv_obj_set_flex_flow(lv_screen_active(), LV_FLEX_FLOW_ROW);
    lv_obj_set_flex_align(lv_screen_active(), LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

    lv_obj_t * sw;

    sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(sw, 30, 60);
    lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

    sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(sw, 30, 60);
    lv_switch_set_orientation(sw, LV_SWITCH_ORIENTATION_VERTICAL);
    lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
    lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}
#endif

```

3.7.29 Tabella

Tabella semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABLE && LV_BUILD_EXAMPLES

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    /*If the cells are drawn...*/
    if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS) {
        uint32_t row = base_dsc->id1;
        uint32_t col = base_dsc->id2;

        /*Make the texts in the first cell center aligned*/
        if(row == 0) {
            lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
            if(label_draw_dsc) {
                label_draw_dsc->align = LV_TEXT_ALIGN_CENTER;
            }
            lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
            if(fill_draw_dsc) {
                fill_draw_dsc->color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), fill_draw_dsc->color, LV_OPA_20);
                fill_draw_dsc->opa = LV_OPA_COVER;
            }
        }
        /*In the first column align the texts to the right*/
        else if(col == 0) {
            lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
            if(label_draw_dsc) {
                label_draw_dsc->align = LV_TEXT_ALIGN_RIGHT;
            }
        }

        /*Make every 2nd row grayish*/
        if((row != 0 && row % 2) == 0) {
            lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
            if(fill_draw_dsc) {
                fill_draw_dsc->color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY), fill_draw_dsc->color, LV_OPA_10);
                fill_draw_dsc->opa = LV_OPA_COVER;
            }
        }
    }
}

void lv_example_table_1(void)
{
    lv_obj_t * table = lv_table_create(lv_screen_active());

    /*Fill the first column*/
    lv_table_set_cell_value(table, 0, 0, "Name");
    lv_table_set_cell_value(table, 1, 0, "Apple");
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_table_set_cell_value(table, 2, 0, "Banana");
lv_table_set_cell_value(table, 3, 0, "Lemon");
lv_table_set_cell_value(table, 4, 0, "Grape");
lv_table_set_cell_value(table, 5, 0, "Melon");
lv_table_set_cell_value(table, 6, 0, "Peach");
lv_table_set_cell_value(table, 7, 0, "Nuts");

/*Fill the second column*/
lv_table_set_cell_value(table, 0, 1, "Price");
lv_table_set_cell_value(table, 1, 1, "$7");
lv_table_set_cell_value(table, 2, 1, "$4");
lv_table_set_cell_value(table, 3, 1, "$6");
lv_table_set_cell_value(table, 4, 1, "$2");
lv_table_set_cell_value(table, 5, 1, "$5");
lv_table_set_cell_value(table, 6, 1, "$1");
lv_table_set_cell_value(table, 7, 1, "$9");

/*Set a smaller height to the table. It'll make it scrollable*/
lv_obj_set_height(table, 200);
lv_obj_center(table);

/*Add an event callback to to apply some custom drawing*/
lv_obj_add_event_cb(table, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
lv_obj_add_flag(table, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
}

#endif

```

Elenco leggero da tabella

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABLE && LV_BUILD_EXAMPLES

#define ITEM_CNT 200

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

    lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
    lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
    /*If the cells are drawn...*/
    if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS && lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_FILL) {
        /*Draw the background*/
        bool chk = lv_table_has_cell_ctrl(obj, base_dsc->id1, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
        lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
        lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
        rect_dsc.bg_color = chk ? lv_theme_get_color_primary(obj) : lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 2);
        rect_dsc.radius = LV_RADIUS_CIRCLE;

        lv_area_t sw_area;
        sw_area.x1 = 0;
        sw_area.x2 = 40;
        sw_area.y1 = 0;
        sw_area.y2 = 24;
        lv_area_t draw_task_area;
        lv_draw_task_get_area(draw_task, &draw_task_area);
        lv_area_align(&draw_task_area, &sw_area, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -15, 0);
        lv_draw_rect(base_dsc->layer, &rect_dsc, &sw_area);

        /*Draw the knob*/
        rect_dsc.bg_color = lv_color_white();
        lv_area_t knob_area;
        knob_area.x1 = 0;
        knob_area.x2 = 18;
        knob_area.y1 = 0;
        knob_area.y2 = 18;
        if(chk) {
            lv_area_align(&sw_area, &knob_area, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -3, 0);
        }
        else {
            lv_area_align(&sw_area, &knob_area, LV_ALIGN_LEFT_MID, 3, 0);
        }
        lv_draw_rect(base_dsc->layer, &rect_dsc, &knob_area);
    }
}

static void change_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    uint32_t col;
    uint32_t row;
    lv_table_get_selected_cell(obj, &row, &col);
    bool chk = lv_table_has_cell_ctrl(obj, row, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
    if(chk) lv_table_clear_cell_ctrl(obj, row, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
    else lv_table_set_cell_ctrl(obj, row, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
}

/**
 * A very light-weighted list created from table
 */
void lv_example_table_2(void)
{
    /*Measure memory usage*/
    lv_mem_monitor_t mon1;
    lv_mem_monitor(&mon1);

    uint32_t t = lv_tick_get();

    lv_obj_t * table = lv_table_create(lv_screen_active());

    /*Set a smaller height to the table. It'll make it scrollable*/
    lv_obj_set_size(table, LV_SIZE_CONTENT, 200);

    lv_table_set_column_width(table, 0, 150);
    lv_table_set_row_count(table, ITEM_CNT); /*Not required but avoids a lot of memory reallocation lv_table_set_set_value*/
    lv_table_set_column_count(table, 1);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Don't make the cell pressed, we will draw something different in the event*/
lv_obj_remove_style(table, NULL, LV_PART_ITEMS | LV_STATE_PRESSED);

uint32_t i;
for(i = 0; i < ITEM_CNT; i++) {
    lv_table_set_cell_value_fmt(table, i, 0, "Item %" LV_PRIu32, i + 1);
}

lv_obj_align(table, LV_ALIGN_CENTER, 0, -20);

/*Add an event callback to to apply some custom drawing*/
lv_obj_add_event_cb(table, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
lv_obj_add_event_cb(table, change_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
lv_obj_flag(table, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

lv_mem_monitor_t mon2;
lv_mem_monitor(&mon2);

size_t mem_used = mon1.free_size - mon2.free_size;

uint32_t elaps = lv_tick_elaps(t);

lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32 " items were created in %" LV_PRIu32 " ms\n"
                      "using %zu bytes of memory",
                      (uint32_t)ITEM_CNT, elaps, mem_used);

lv_obj_align(label, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -10);

}

#endif

```

3.7.30 Tabview

Tabview Semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABVIEW && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_tabview_1(void)
{
    /*Create a Tab view object*/
    lv_obj_t * tabview;
    tabview = lv_tabview_create(lv_screen_active());

    /*Add 3 tabs (the tabs are page (lv_page) and can be scrolled*/
    lv_obj_t * tab1 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 1");
    lv_obj_t * tab2 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 2");
    lv_obj_t * tab3 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 3");

    /*Add content to the tabs*/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(tab1);
    lv_label_set_text(label, "This is the first tab\n\n"
                      "If the content\n"
                      "of a tab\n"
                      "becomes too\n"
                      "longer\n"
                      "than the\n"
                      "container\n"
                      "then it\n"
                      "automatically\n"
                      "becomes\n"
                      "scrollable.\n"
                      "\n"
                      "\n"
                      "\n"
                      "Can you see it?");

    label = lv_label_create(tab2);
    lv_label_set_text(label, "Second tab");

    label = lv_label_create(tab3);
    lv_label_set_text(label, "Third tab");

    lv_obj_scroll_to_view_recursive(label, LV_ANIM_ON);
}

#endif

```

Tab a sinistra, con stile e nessuno scorrimento

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABVIEW && LV_BUILD_EXAMPLES

/*A vertical tab view with disabled scrolling and some styling*/
void lv_example_tabview_2(void)
{
    /*Create a Tab view object*/
    lv_obj_t * tabview;
    uint32_t tab_count = 0;
    uint32_t i = 0;

    tabview = lv_tabview_create(lv_screen_active());
    lv_tabview_set_tab_bar_position(tabview, LV_DIR_LEFT);
    lv_tabview_set_tab_bar_size(tabview, 80);

    lv_obj_set_style_bg_color(tabview, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 2), 0);

    lv_obj_t * tab_buttons = lv_tabview_get_tab_bar(tabview);
    lv_obj_set_style_bg_color(tab_buttons, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREY, 3), 0);
    lv_obj_set_style_text_color(tab_buttons, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 5), 0);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Add 5 tabs (the tabs are page (lv_page) and can be scrolled*/
lv_obj_t * tab1 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 1");
lv_obj_t * tab2 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 2");
lv_obj_t * tab3 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 3");
lv_obj_t * tab4 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 4");
lv_obj_t * tab5 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 5");

tab_count = lv_tabview_get_tab_count(tabview);
for(i = 0; i < tab_count; i++) {
    lv_obj_t * button = lv_obj_get_child(tab_buttons, i);
    lv_obj_set_style_border_side(button, LV_BORDER_SIDE_RIGHT, LV_PART_MAIN | LV_STATE_CHECKED);
}
lv_obj_set_style_bg_color(tab2, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_AMBER, 3), 0);
lv_obj_set_style_bg_opa(tab2, LV_OPA_COVER, 0);

/*Add content to the tabs*/
lv_obj_t * label = lv_label_create(tab1);
lv_label_set_text(label, "First tab");

label = lv_label_create(tab2);
lv_label_set_text(label, "Second tab");

label = lv_label_create(tab3);
lv_label_set_text(label, "Third tab");

label = lv_label_create(tab4);
lv_label_set_text(label, "Fourth tab");

label = lv_label_create(tab5);
lv_label_set_text(label, "Fifth tab");

lv_obj_remove_flag(lv_tabview_get_content(tabview), LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);
#endif

```

3.7.31 Area di testo

Area di testo semplice

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_BUILD_EXAMPLES

static void textarea_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
    LV_UNUSED(ta);
    LV_LOG_USER("Enter was pressed. The current text is: %s", lv_textarea_get_text(ta));
}

static void btmn_event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    lv_obj_t * ta = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);
    const char * txt = lv_buttonmatrix_get_button_text(obj), lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj));

    if(lv_strcmp(txt, LV_SYMBOL_BACKSPACE) == 0) lv_textarea_delete_char(ta);
    else if(lv_strcmp(txt, LV_SYMBOL_NEW_LINE) == 0) lv_obj_send_event(ta, LV_EVENT_READY, NULL);
    else lv_textarea_add_text(ta, txt);
}

void lv_example_textarea_1(void)
{
    lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
    lv_textarea_set_one_line(ta, true);
    lv_obj_align(ta, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 10);
    lv_obj_add_event_cb(ta, textarea_event_handler, LV_EVENT_READY, ta);
    lv_obj_set_state(ta, LV_STATE_FOCUSED); /*To be sure the cursor is visible*/

    static const char * btm_map[] = {"1", "2", "3", "\n",
                                    "4", "5", "6", "\n",
                                    "7", "8", "9", "\n",
                                    LV_SYMBOL_BACKSPACE, "0", LV_SYMBOL_NEW_LINE, ""};

    lv_obj_t * btm = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(btm, 200, 150);
    lv_obj_align(btm, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -10);
    lv_obj_add_event_cb(btm, btm_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, ta);
    lv_obj_remove_flag(btm, LV_OBJ_FLAG_CLICK_FOCUSABLE); /*To keep the text area focused on button clicks*/
    lv_buttonmatrix_set_map(btm, btm_map);
}

#endif

```

Area di testo con campo password

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ta_event_cb(lv_event_t * e);

static lv_obj_t * kb;

void lv_example_textarea_2(void)
{
    /*Create the password box*/
    lv_obj_t * pwd_ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
    lv_textarea_set_text(pwd_ta, "");
    lv_textarea_set_password_mode(pwd_ta, true);
    lv_textarea_set_one_line(pwd_ta, true);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_width(pwd_ta, lv_pct(40));
lv_obj_set_pos(pwd_ta, 5, 20);
lv_obj_add_event_cb(pwd_ta, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);

/*Create a label and position it above the text box*/
lv_obj_t * pwd_label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text(pwd_label, "Password:");
lv_obj_align_to(pwd_label, pwd_ta, LV_ALIGN_OUT_TOP_LEFT, 0, 0);

/*Create the one-line mode text area*/
lv_obj_t * text_ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
lv_textarea_set_one_line(text_ta, true);
lv_textarea_set_password_mode(text_ta, false);
lv_obj_set_width(text_ta, lv_pct(40));
lv_obj_add_event_cb(text_ta, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
lv_obj_align(text_ta, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, -5, 20);

/*Create a label and position it above the text box*/
lv_obj_t * oneline_label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text(oneline_label, "Text:");
lv_obj_align_to(oneline_label, text_ta, LV_ALIGN_OUT_TOP_LEFT, 0, 0);

/*Create a keyboard*/
kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(kb, LV_HOR_RES, LV_VER_RES / 2);

lv_keyboard_set_textarea(kb, pwd_ta); /*Focus it on one of the text areas to start*/

/*The keyboard will show Arabic characters if they are enabled */
#if LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS && LV_FONT_DEJAVU_16_PERSIAN_HEBREW
lv_obj_set_style_text_font(kb, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
lv_obj_set_style_text_font(text_ta, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
lv_obj_set_style_text_font(pwd_ta, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
#endif

}

static void ta_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
    lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
    if(code == LV_EVENT_CLICKED || code == LV_EVENT_FOCUSED) {
        /*Focus on the clicked text area*/
        if(kb != NULL) lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
    }

    else if(code == LV_EVENT_READY) {
        LV_LOG_USER("Ready, current text: %s", lv_textarea_get_text(ta));
    }
}
#endif

```

Formattazione automatica del testo

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ta_event_cb(lv_event_t * e);

static lv_obj_t * kb;

/**
 * Automatically format text like a clock. E.g. "12:34"
 * Add the ':' automatically.
 */
void lv_example_textarea_3(void)
{
    /*Create the text area*/
    lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
    lv_obj_add_event_cb(ta, ta_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
    lv_textarea_set_accepted_chars(ta, "0123456789:");
    lv_textarea_set_max_length(ta, 5);
    lv_textarea_set_one_line(ta, true);
    lv_textarea_set_text(ta, "");

    /*Create a keyboard*/
    kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
    lv_obj_set_size(kb, LV_HOR_RES, LV_VER_RES / 2);
    lv_keyboard_set_mode(kb, LV_KEYBOARD_MODE_NUMBER);
    lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
}

static void ta_event_cb(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
    const char * txt = lv_textarea_get_text(ta);
    if(txt[0] >= '0' && txt[0] <= '9' &&
       txt[1] >= '0' && txt[1] <= '9' &&
       txt[2] != ':') {
        lv_textarea_set_cursor_pos(ta, 2);
        lv_textarea_add_char(ta, ':');
    }
}
#endif

```

Stile del cursore dell'area di testo

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void create_styled_textarea_cursor(const char * txt, lv_coord_t y_ofs, lv_style_t * cursor_style)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
lv_textarea_set_text(ta, txt);
lv_obj_set_width(ta, 280);
lv_obj_align(ta, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, y_ofs);
lv_textarea_set_one_line(ta, true);
lv_obj_add_state(ta, LV_STATE_FOCUSED);
lv_obj_add_style(ta, cursor_style, LV_PART_CURSOR | LV_STATE_FOCUSED);
lv_textarea_set_cursor_pos(ta, 0);
}

void lv_example_textarea_4(void)
{
    static lv_style_t style_simple, style_block, style_underline;

    /* Thin left bar cursor (simple) */
    lv_style_init(&style_simple);
    lv_style_set_border_color(&style_simple, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));

    /* Underline cursor */
    lv_style_init(&style_underline);
    lv_style_set_bg_opa(&style_underline, LV_OPA_TRANSP);
    lv_style_set_border_color(&style_underline, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
    lv_style_set_border_side(&style_underline, LV_BORDER_SIDE_BOTTOM);
    lv_style_set_pad_hor(&style_underline, 1); /* set width of cursor using pad */
    lv_style_set_border_width(&style_underline, 3); /* set thickness of underline cursor */

    /* Full block cursor with many styles */
    lv_style_init(&style_block);
    lv_style_set_bg_opa(&style_block, LV_OPA_COVER);
    lv_style_set_bg_color(&style_block, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
    lv_style_set_bg_grad_color(&style_block, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
    lv_style_set_bg_grad_dir(&style_block, LV_GRAD_DIR_VER);
    lv_style_set_border_color(&style_block, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
    lv_style_set_border_side(&style_block, LV_BORDER_SIDE_FULL);
    lv_style_set_border_width(&style_block, 1);
    lv_style_set_radius(&style_block, 4);
    lv_style_set_text_color(&style_block, lv_color_white());
    lv_style_set_pad_all(&style_block, 1); /* set width of cursor using pad */

    /* Create 3 independent textareas, each with a unique styled cursor */
    create_styled_textarea_cursor("This is a simple red cursor", 10, &style_simple);
    create_styled_textarea_cursor("This is an underline blue cursor", 110, &style_underline);
    create_styled_textarea_cursor("This is a complex block cursor", 60, &style_block);
}
#endif

```

3.7.32 Tileview

Tileview con contenuto

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TILEVIEW && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Create a 2x2 tile view and allow scrolling only in an "L" shape.
 * Demonstrate scroll chaining with a long list that
 * scrolls the tile view when it can't be scrolled further.
 */
void lv_example_tileview_1(void)
{
    lv_obj_t * tv = lv_tileview_create(lv_screen_active());

    /*Tile1: just a label*/
    lv_obj_t * tile1 = lv_tileview_add_tile(tv, 0, 0, LV_DIR_BOTTOM);
    lv_obj_t * label = lv_label_create(tile1);
    lv_label_set_text(label, "Scroll down");
    lv_obj_center(label);

    /*Tile2: a button*/
    lv_obj_t * tile2 = lv_tileview_add_tile(tv, 0, 1, (lv_dir_t)(LV_DIR_TOP | LV_DIR_RIGHT));
    lv_obj_t * btn = lv_button_create(tile2);

    label = lv_label_create(btn);
    lv_label_set_text(label, "Scroll up or right");

    lv_obj_set_size(btn, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_center(btn);

    /*Tile3: a list*/
    lv_obj_t * tile3 = lv_tileview_add_tile(tv, 1, 1, LV_DIR_LEFT);
    lv_obj_t * list = lv_list_create(tile3);
    lv_obj_set_size(list, LV_PCT(100), LV_PCT(100));

    lv_list_add_button(list, NULL, "One");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Two");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Three");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Four");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Five");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Six");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Seven");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Eight");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Nine");
    lv_list_add_button(list, NULL, "Ten");
}

#endif

```

3.7.33 Window

Window semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_WIN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
    lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
    LV_UNUSED(obj);
    LV_LOG_USER("Button %d clicked", (int)lv_obj_get_index(obj));
}

void lv_example_win_1(void)
{
    lv_obj_t * win = lv_win_create(lv_screen_active());
    lv_obj_t * btn;
    btn = lv_win_add_button(win, LV_SYMBOL_LEFT, 40);
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

    lv_win_add_title(win, "A title");

    btn = lv_win_add_button(win, LV_SYMBOL_RIGHT, 40);
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

    btn = lv_win_add_button(win, LV_SYMBOL_CLOSE, 60);
    lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

    lv_obj_t * cont = lv_win_get_content(win); /*Content can be added here*/
    lv_obj_t * label = lv_label_create(cont);
    lv_label_set_text(label, "This isn't\n"
                           "a pretty\n"
                           "long text\n"
                           "to see how\n"
                           "the window\n"
                           "becomes\n"
                           "scrollable.\n"
                           "\n"
                           "\n"
                           "Some more\n"
                           "text to be\n"
                           "sure it\n"
                           "overflows. :)");
}

#endif
```

CAPITOLO 4

Integrazione e Driver

4.1 Aggiungere LVGL al Proprio Progetto

4.1.1 Ottenerne LVGL

LVGL è disponibile su GitHub: <https://github.com/lvgl/lvgl>.

Lo si può clonare o eseguire il [Download](#) dell'ultima versione della libreria da GitHub.

La libreria grafica vera e propria si trova nella directory `lvgl`. Contiene diverse directory, ma per usare LVGL sono necessari solo i file `.c` e `.h` nella directory `src`, più `lvgl/lvgl.h`, e `lvgl/lv_version.h`.

Demo ed Esempi

La directory `lvgl` contiene anche le directory `examples` e `demos`. Se il progetto necessita di esempi e/o demo, aggiungere queste directory al progetto. Se `make` o `CMake` gestiscono le directory `examples` e `demos`, non è richiesta alcuna azione aggiuntiva.

4.1.2 Compilazione di LVGL

Make e CMake

LVGL supporta anche i sistemi di compilazione `make` e `CMake` pronti all'uso. Per aggiungere LVGL al sistema di compilazione basato su `Makefile`, si aggiungono queste righe al `Makefile` principale:

```
LVGL_DIR ?= lvgl      #The name of the lvgl folder (change this if you have renamed it)
LVGL_DIR ?= ${shell pwd} #The path where the lvgl folder is
include $(LVGL_DIR)/$(LVGL_DIR_NAME)/lvgl.mk
```

Per l'integrazione con `CMake`, consultare questa sezione della [Documentazione](#).

Build gestite

TODO [da fare]

4.1.3 Configurazione

lv_conf.h

Creazione di lv_conf.h

Quando si imposta il progetto per la prima volta, si deve copiare `lvgl/lv_conf_template.h` in `lv_conf.h` accanto alla cartella `lvgl`. Si modifica il primo `#if 0` a 1 per abilitare il contenuto del file e si imposta la definizione `LV_COLOR_DEPTH` in modo che si allinei alla profondità di colore utilizzata dal tuo pannello di visualizzazione. Per i dettagli vedere i commenti in `lv_conf.h`.

Il layout dei file dovrebbe apparire così:

```
lvgl/
lv_conf.h
other files and folders in your project
```

In alternativa, `lv_conf.h` può essere copiato in un'altra posizione, ma in tal caso è necessario aggiungere la definizione `LV_CONF_INCLUDE_SIMPLE` alle opzioni del compilatore (ad esempio `-DLV_CONF_INCLUDE_SIMPLE` per il compilatore GCC) e impostare manualmente il path dell'include (ad esempio `-I./include/gui`). In questo caso, LVGL tenterà di includere `lv_conf.h` semplicemente con `#include "lv_conf.h"`.

È anche possibile utilizzare un nome diverso per `lv_conf.h`. Il path personalizzato può essere impostato tramite la definizione `LV_CONF_PATH`. Per esempio `-DLV_CONF_PATH="/home/joe/my_project/my_custom_conf.h"`. Se questa definizione è settata, `LV_CONF_SKIP` si presume sia 0. Si noti che, quando si definisce `LV_CONF_PATH`, è necessario assicurarsi che sia definito come una stringa, altrimenti verrà generato un errore di compilazione.

Se `LV_CONF_SKIP` è definito, LVGL non tenterà di includere `lv_conf.h`. Invece, è possibile passare le definizioni di configurazione utilizzando le opzioni di compilazione. Ad esempio `"-DLV_COLOR_DEPTH=32 -DLV_USE_BUTTON=1"`. Le opzioni non impostate otterranno un valore predefinito che è lo stesso del contenuto di `lv_conf_template.h`.

Impostazioni di Configurazione

Una volta installato il file `lv_conf.h`, è possibile modificare questo header per configurare il comportamento di LVGL, disabilitare moduli e funzionalità inutilizzati, regolare la dimensione dei buffer, ecc.

I commenti in `lv_conf.h` spiegano il significato di ciascuna impostazione. Si deve impostare almeno `LV_COLOR_DEPTH` in base alla profondità di colore del display. Nota: gli esempi e le demo devono essere esplicitamente abilitati in `lv_conf.h` se sono necessarie.

TODO: Aggiungere tutto ciò che riguarda il file `lv_conf.h` e il suo contenuto.

Istanze Multiple di LVGL

È possibile eseguire più istanze indipendenti di LVGL. Per abilitare la funzionalità multi-istanza, impostare `LV_GLOBAL_CUSTOM` in `lv_conf.h` e fornire una funzione personalizzata a `lv_global_default()` utilizzando `_thread` o `pthread_key_t`. Questo consentirà l'esecuzione di più istanze di LVGL memorizzando le variabili globali di LVGL in TLS (Thread-Local Storage).

Ad esempio:

```
lv_global_t * lv_global_default(void)
{
    static __thread lv_global_t lv_global;
    return &lv_global;
}
```

Kconfig

LVGL può essere configurato anche tramite Kconfig. Per ora, questa funzionalità è disponibile solo tramite cmake. Internamente, utilizza la porta Python di Kconfig `kconfiglib` per poterlo utilizzare su diverse piattaforme. `kconfiglib` offre l'API Python e alcuni comandi CLI. Ecco un elenco di alcuni comandi utili:

- `menuconfig`: Apre un'interfaccia a menù della console per modificare i valori di configurazione.
- `guiconfig` (richiede `tkinter`): Apre un'interfaccia grafica per modificare i valori di configurazione.
- `savedefconfig`: Salva il file `.config` corrente come `defconfig`, elencando solo i valori non di default.
- `alldefconfig`: Crea un file `.config` con tutti i valori di default.
- `genconfig`: Genera un header C dalla configurazione, seguendo il formato `autoconf.h`.

Prerequisiti

Installare i prerequisiti usando `scripts/install_prerequisites.sh/bat`.

Creazione della configurazione (.config)

A questo punto, il comando `menuconfig` dovrebbe essere disponibile:

```
cd <lvgl_repo>
menuconfig
```

Apportare le modifiche alla configurazione e uscire premendo `Esc` o `Q`, quindi salvare la configurazione. Il file `.config` è stato creato e contiene l'elenco dei valori di configurazione.

Configurazione con cmake

Una volta creato il file ```.config``` eseguire `cmake` con il flag `-DLV_USE_KCONFIG=ON`:

```
cd <lvgl_repo>
cmake -B build -DLV_USE_KCONFIG=ON
cmake --build build
```

Per utilizzare un file `defconfig`, è possibile utilizzare il flag `-DLV_DEFCONFIG_PATH=<path_to_defconfig>`:

```
cd <lvgl_repo>
cmake -B build -DLV_USE_KCONFIG=ON -DLV_DEFCONFIG_PATH=<path_to_defconfig>
cmake --build build
```

Alcuni file `defconfig` sono disponibili nella cartella `configs/defconfigs`.

Salvataggio di un defconfig

È possibile salvare un `defconfig` utilizzando il comando `savedefconfig`:

```
cd <lvgl_repo>
menuconfig # make your changes to the default config
savedefconfig
cp defconfig configs/defconfigs/my_custom_defconfig # save it where you want
# Then use it to build LVGL
cmake -B build -DLV_USE_KCONFIG=ON -DLV_DEFCONFIG_PATH=configs/defconfigs/my_custom_defconfig
cmake --build build
```

4.1.4 Collegamento di LVGL all'Hardware

Inizializzazione di LVGL

Dopo aver:

- *acquisito LVGL*,
- aggiunto i file LVGL appropriati al progetto e
- *creato un file lv_conf.h* per il progetto,

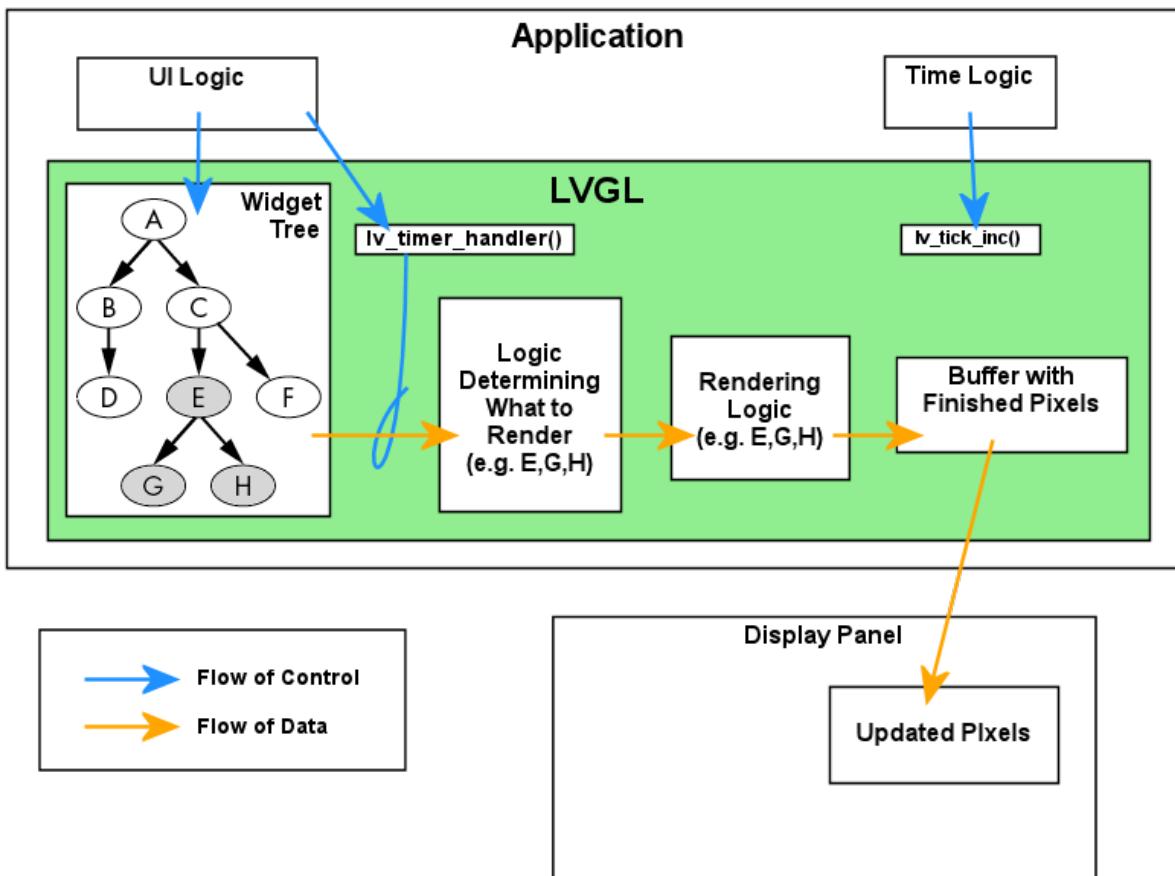
saranno necessari alcuni passaggi aggiuntivi per avviare il progetto con LVGL.

1. Inizializzare LVGL una volta all'inizio dell'esecuzione del sistema chiamando `lv_init()`. Questa operazione deve essere eseguita prima di qualsiasi altra chiamata a LVGL.
2. Inizializzare i driver.
3. Collegare *Interfaccia ai Tick*.
4. Collegare *Interfaccia al Display*.
5. Collegare *Interfaccia al Device di Input*.
6. Gestire le attività LVGL relative al tempo chiamando `lv_timer_handler()` ogni pochi millisecondi per gestire i timer LVGL. Consultare *Gestione del Timer* per diversi modi per farlo.
7. Facoltativamente, si imposta un tema con `lv_display_set_theme()`.

8. Dopodiché #include "lvgl/lvgl.h" nei file sorgente ovunque ci sia bisogno di utilizzare le funzioni LVGL.

Interfaccia ai Tick

LVGL ha bisogno di conoscere l'ora esatta (ovvero il tempo trascorso in millisecondi) per tutte le attività in cui il tempo è un fattore determinante: aggiornamento dei display, lettura dell'input dell'utente, attivazione di eventi, animazioni, ecc.



Esistono due modi per fornire queste informazioni a LVGL:

1. Fornire a LVGL una funzione di callback per recuperare i millisecondi di sistema trascorsi chiamando `lv_tick_set_cb(my_get_milliseconds)`. `my_get_milliseconds()` deve restituire il numero di millisecondi trascorsi dall'avvio del sistema. Molte piattaforme dispongono di funzioni native utilizzabili così come sono. Ad esempio:
 - SDL: `lv_tick_set_cb(SDL_GetTicks)`;
 - Arduino: `lv_tick_set_cb(my_tick_get_cb)`, dove `my_tick_get_cb` è: `static uint32_t my_tick_get_cb(void) { return millis(); }`
 - FreeRTOS: `lv_tick_set_cb(xTaskGetTickCount)`;
 - STM32: `lv_tick_set_cb(HAL_GetTick)`;
 - ESP32: `lv_tick_set_cb(my_tick_get_cb)`, dove `my_tick_get_cb` è un wrapper per `esp_timer_get_time() / 1000`;
2. Chiamare periodicamente `lv_tick_inc(x)`, dove `x` rappresenta i millisecondi trascorsi dall'ultima chiamata. Se `lv_tick_inc()` viene chiamato da un ISR, dovrebbe provenire da un interrupt ad alta priorità o da un interrupt che non può essere perso quando il sistema è sotto carico elevato.

Nota

`lv_tick_inc()` è solo una delle due funzioni LVGL che possono essere chiamate da un interrupt se la scrittura su un valore `uint32_t` è atomica sulla piattaforma. Vedere di seguito la sezione *Considerazioni sui Thread* per saperne di più.

In entrambi i casi, la scrittura del valore Tick `uint32_t` dev'essere *atomic*, il che è solitamente il caso di una piattaforma a 32 o 64 bit. Se si utilizza un sistema a 16 bit (per cui l'aggiornamento del valore Tick non è atomico) e la piattaforma utilizza il set di istruzioni Harvard, è possibile impostare una funzione come questa come callback passata a `lv_tick_set_cb(my_get_milliseconds)`:

```
/** @brief Safe read from 'elapsed_power_on_time_in_ms'
 */
uint32_t my_get_milliseconds()
{
    register uint32_t u32result;
    /* Disable priority 1-6 interrupts for 2 Fcys. */
    _builtin_DisI(2);
    u32result = elapsed_power_on_time_ms; /* Cost: 2 Fcys */
    /* Generally looks like this in assembly:
     *   mov    elapsed_power_on_time_ms, W0
     *   mov    0x7898, W1
     * requiring exactly 2 clock cycles.
     * Now value is copied to register pair W0:W1
     * where it can be written to any destination. */
    return u32result;
}
```

Affidabilità

L'avanzamento del valore di tick dovrebbe essere eseguito in modo tale che la sua temporizzazione sia affidabile e non dipenda da nulla che consumi una quantità di tempo sconosciuta. Un esempio di cosa *non* fare: questo può "sembrare" funzionare, ma la temporizzazione di LVGL sarà errata perché il tempo di esecuzione di `lv_timer_handler()` varia da chiamata a chiamata e quindi il ritardo che introduce non può essere noto.

```
// Bad idea
lv_timer_handler();
lv_tick_inc(5);
my_delay_ms(5);
```

Interfaccia al Display

LVGL deve essere dotato di informazioni su ciascun pannello di visualizzazione che si desidera utilizzare. In particolare:

- il formato e la dimensione dei pixel (*Creazione di un Display*),
- dove renderizzare i pixel (*Buffer di Disegno*), e
- come inviargli tali pixel renderizzati (*Callback Flush*).

Consultare i rispettivi link per informazioni su come fornire queste informazioni a LVGL.

Interfaccia al Device di Input

LVGL deve sapere come ricevere input da tutti i dispositivi di input utente che verranno utilizzati nel progetto. LVGL supporta un'ampia varietà di dispositivi di input utente:

- touch-screen,
- touch-pad,
- mouse,
- crown [scorimenti],
- encoder,
- keypad,
- keyboard,

- ecc.

Consultare [Creazione di un Device di Input](#) per vedere come fare.

API

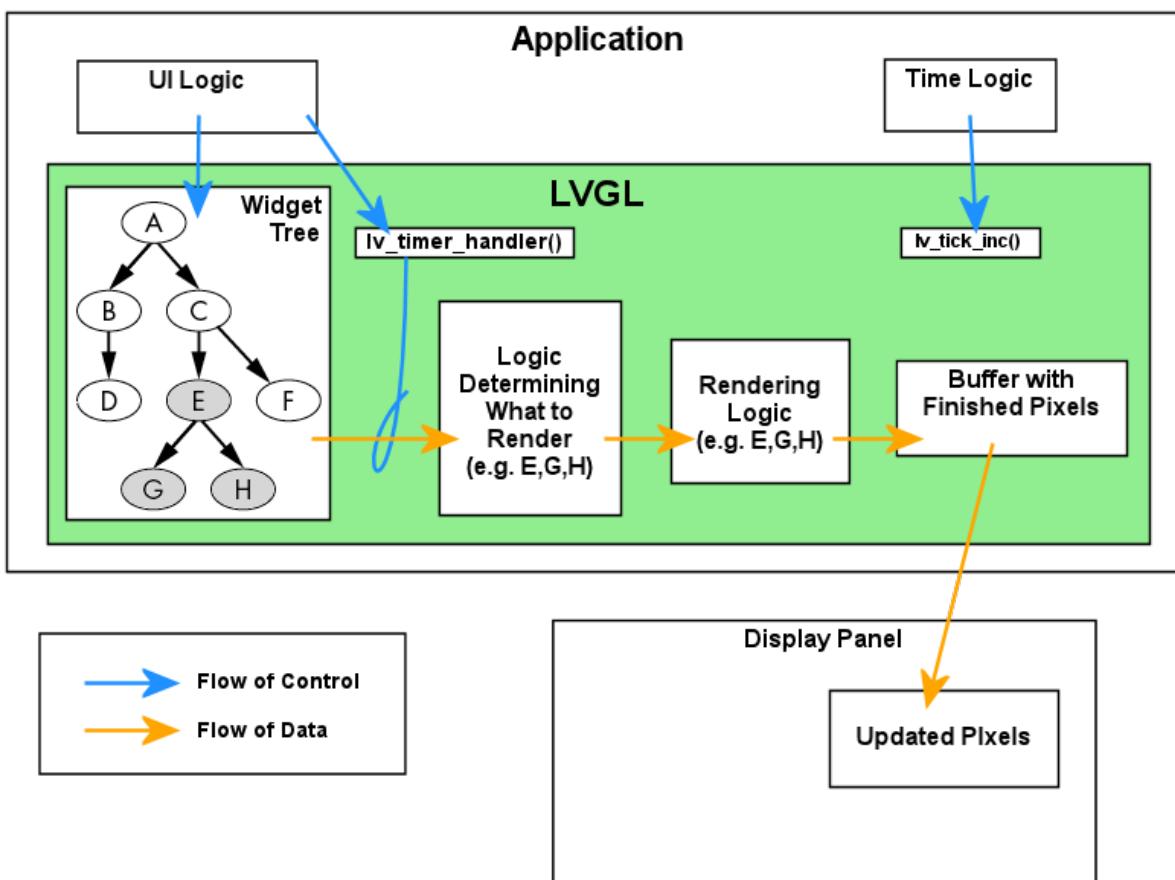
[lv_tick.h](#)

[lv_tick_private.h](#)

4.1.5 Gestione del Timer

Per gestire i timer di LVGL è necessario chiamare periodicamente `lv_timer_handler()` in uno dei seguenti modi:

- `while(1)` della funzione `main()`, o
- periodicamente, un task del sistema operativo. (Vedere [LVGL e i Thread](#).)



Esempio:

```
while(1) {
    uint32_t time_till_next = lv_timer_handler();
    if(time_till_next == LV_NO_TIMER_READY) time_till_next = LV_DEF_REFR_PERIOD; /*handle LV_NO_TIMER_READY. Another option is to 'sleep' for longer*/
    my_delay_ms(time_till_next);
}
```

Per utilizzare `lv_timer_handler()` in un super-loop, è disponibile la funzione helper `lv_timer_handler_run_in_period()` per semplificare l'impostazione di LVGL con la gestione del tempo:

```
while(1) {
    ...
    lv_timer_handler_run_in_period(5); /* run lv_timer_handler() every 5ms */
    ...
}
```

Oppure utilizzare il tempo di sleep calcolato automaticamente da LVGL:

```
while(1) {
...
lv_timer_periodic_handler();
...
}
```

In un ambiente di sistema operativo, è possibile utilizzarlo insieme a **delay** o a **sleep** fornito dal sistema operativo per rilasciare la CPU quando possibile:

```
while (1) {
    uint32_t time_till_next = lv_timer_handler();
    if(time_till_next == LV_NO_TIMER_READY) time_till_next = LV_DEF_REFR_PERIOD; /*handle LV_NO_TIMER_READY. Another option is to 'sleep' for longer*/
    os_delay_ms(time_till_next); /* delay to avoid unnecessary polling */
}
```

Leggere la sezione *Timer (lv_timer)* per saperne di più sui timer.

Quando Nessun Timer è Pronto

`lv_timer_handler()` restituirà **LV_NO_TIMER_READY** (UINT32_MAX) se non ci sono timer in esecuzione. Questo può accadere se non ci sono indev o se sono disabilitati con `lv_indev_enable()`, animazioni in esecuzione o timer creati dall'utente in esecuzione. `lv_timer_handler()` continuerà a restituire **LV_NO_TIMER_READY** finché non c'è un timer in esecuzione. I timer del display rimarranno in pausa quando non c'è motivo di aggiornarli. `lv_timer_handler()` dovrebbe essere chiamato dopo la creazione, l'eliminazione o la modifica di qualcosa in modo che venga eseguito un aggiornamento se necessario. In pratica, questo significa attendere senza timeout un evento esterno. Dopo che gli eventi esterni sono stati ricevuti e gestiti, `lv_timer_handler()` dovrebbe essere chiamato i nuovi.

```
while (1) {
    uint32_t time_till_next = lv_timer_handler();
    int timeout;

    /* Wait forever for events upon LV_NO_TIMER_READY, because there
     * is no reason to call lv_timer_handler sooner. */
    if(time_till_next == LV_NO_TIMER_READY) timeout = -1; /*infinite timeout*/

    /*Otherwise, wait for events at least until the timeout expires.*/
    else timeout = time_till_next;

    if(poll(..., timeout)) {
        /*Handle events before calling 'lv_timer_handler' again.*/
    }
}
```

Se non c'è una sorgente di eventi esterni, si può scegliere di uscire dal ciclo o semplicemente ritardare a lungo.

Se un altro *thread* sta chiamando funzioni LVGL, si potrebbe voler chiamare nuovamente `lv_timer_handler()` molto presto per gestire gli effetti di quegli altri thread.

API

lv_timer.h

4.1.6 Considerazioni sui Thread

Definizioni

Thread

Nel contesto di questo documento, un *thread* è una qualsiasi sequenza di istruzioni della CPU. Nelle implementazioni "bare-metal" (ovvero senza sistema operativo), i *thread* includono:

- il *thread* principale che esegue un ciclo `while(1)` che esegue il sistema e
- Le interrupt service routine (ISR).

Quando vengono eseguiti su un sistema operativo, i *thread* includono:

- ogni task (o processo),
- ISR, e
- i sistemi operativi avanzati possono avere più "thread in esecuzione" all'interno di un processo.

Operazione Atomica

Se l'operazione X è atomica, significa che qualsiasi *thread* che la osserva la vedrà come non ancora iniziata o come completata, e non in uno stato parzialmente completato.

Se altri thread possono vedere l'operazione in uno stato parzialmente eseguito o interferire con essa, allora l'operazione X non è atomica.

Se un'operazione atomica può fallire, la sua implementazione deve riportare la risorsa allo stato precedente all'avvio dell'operazione. Agli altri thread, deve apparire come se l'operazione non fosse ancora iniziata.

Dati Atomici

Un dato (ovvero il contenuto di una variabile o di una struttura dati) è atomico se qualsiasi thread che lo osserva lo vedrà sempre in uno stato coerente, come se le operazioni su di esso non fossero ancora iniziate o fossero state completate con successo, e non in uno stato parzialmente modificato o altrimenti incoerente.

Quando la lettura o la scrittura di un valore viene avviata e completata con 1 istruzione CPU, è automaticamente atomica, poiché non può mai essere vista in uno stato incoerente (parzialmente modificato), nemmeno a causa di un'interruzione o di un'eccezione CPU. Con tali valori, i programmati non richiedono alcuna protezione speciale per garantire che tutti i thread li vedano in uno stato coerente.

LVGL e i Thread

LVGL non è thread-safe.

Ciò significa che è responsabilità del programmatore assicurarsi che nessuna funzione LVGL venga chiamata mentre è in corso un'altra chiamata LVGL in un altro thread. Questo include le chiamate a `lv_timer_handler()`.

i Nota

Supponendo che quanto sopra sia il caso, è sicuro chiamare le funzioni LVGL nelle

- *callback di eventi* e nelle
- *callback del timer*

perché il thread che gestisce entrambi è il thread che chiama `lv_timer_handler()`.

Motivo:

LVGL manages many complex data structures, and those structures are "system resources" that must be protected from being "seen" by other threads in an inconsistent state. A high percentage LVGL functions (functions that start with `lv_`) either read from or change those data structures. Those that change them place the data in an inconsistent state during call execution (because such changes are multi-step sequences), but return them to a consistent state before those functions return. For this reason, execution of each LVGL function must be allowed to complete before any other LVGL function is started.

i Eccezioni a quanto Sopra

Queste due funzioni LVGL possono essere chiamate da qualsiasi thread:

- `lv_tick_inc()` (se la scrittura su `uint32_t` è atomica sulla piattaforma; vedere *Interfaccia ai Tick* per maggiori informazioni)
- `lv_display_flush_ready()` (*Callback Flush* per maggiori informazioni)

Il motivo per cui questo è accettabile è che i dati LVGL da loro modificati sono *atomici*.

Se un interrupt DEVE trasmettere informazioni a una parte dell'applicazione che chiama funzioni LVGL, imposta un flag o un altro valore atomico che il thread che chiama LVGL (o un *Timer LVGL* che si crea) possa leggere ed eseguire azioni.

Se si sta utilizzando un sistema operativo, ci sono alcune altre opzioni. Vedere di seguito.

Garantire che gli Aggiornamenti Temporali Siano Atomici

Affinché i task LVGL relativi al tempo siano affidabili, gli aggiornamenti temporali tramite l'interfaccia Tick devono essere affidabili e il valore di Tick deve apparire *atomico* a LVGL. *Interfaccia ai Tick* per i dettagli.

Task

In un sistema operativo, è comune avere molti thread di esecuzione ("task" in alcuni sistemi operativi) che eseguono servizi per l'applicazione. In alcuni casi, tali thread possono acquisire dati che dovrebbero essere visualizzati (o altrimenti riflessi) nell'interfaccia utente, e ciò richiede chiamate LVGL per visualizzare tali dati (o modifiche).

Tuttavia, rimane responsabilità del programmatore assicurarsi che nessuna funzione LVGL venga chiamata mentre è in corso un'altra chiamata LVGL.

Come si fa?

Metodo 1: Utilizzare un Gateway Thread

Un "Gateway Thread" (o "Gateway Task" in alcuni sistemi operativi) è un thread (task) che il progettista del sistema designa per gestire *esclusivamente* una risorsa di sistema. Un esempio è la gestione di un chip remoto, come una EEPROM o un altro dispositivo, che deve sempre essere portato in uno stato coerente prima dell'avvio di qualcosa di nuovo. Un altro esempio è la gestione di più dispositivi su un bus I2C (o qualsiasi bus dati). In questo caso, il bus I2C è la "risorsa gestita in modo esclusivo" e avere un solo thread che lo gestisce garantisce che ogni azione avviata possa essere completata prima che venga avviata un'altra azione con essa.

Le strutture dati di LVGL sono una risorsa di sistema che richiede tale protezione.

Utilizzando questo metodo, la creazione, la modifica e l'eliminazione di tutti i widget e delle altre risorse LVGL (ovvero tutte le chiamate di funzione LVGL, escluse le *eccezioni* menzionate in precedenza) vengono chiamate da quel thread. Ciò significa che il thread è anche l'UNICO chiamante di `lv_timer_handler()`. (*Aggiungere LVGL al Proprio Progetto* per ulteriori informazioni).

Questo garantisce che le strutture dati di LVGL "appaiano" *atomiche* (tutti i thread che utilizzano questi dati li "vedono" in uno stato coerente) perché nessun altro thread "visualizza" tali strutture dati. Questo è imposto dalla disciplina del programmatore che garantisce che il *Gateway Thread* sia l'unico thread a effettuare chiamate LVGL (escluse le *exceptions* menzionate sopra).

Se i *dati atomici* relativi all'interfaccia utente vengono aggiornati in un altro thread (ad esempio da un altro task o in un interrupt), il thread che chiama le funzioni LVGL può leggere tali dati direttamente senza preoccuparsi che siano in uno stato incoerente. (Per evitare un inutile sovraccarico della CPU, è possibile fornire un meccanismo [ad esempio, un flag generato dal thread di aggiornamento] in modo che l'interfaccia utente venga aggiornata solo quando ciò comporterà una modifica visibile all'utente finale).

Se i *dati non atomici* relativi all'interfaccia utente vengono aggiornati in un altro thread (ad esempio, da un altro task o durante un'interruzione), un modo alternativo (e sicuro) per trasmettere tali dati al thread che chiama le funzioni LVGL consiste nel passare una copia privata di tali dati a tale thread tramite una coda o un altro meccanismo del sistema operativo che protegga tali dati dalla visualizzazione in uno stato incoerente.

L'utilizzo di un *Gateway Thread* evita il sovraccarico di CPU (e di codice) derivante dall'utilizzo di un MUTEX per proteggere le strutture dati LVGL.

Metodo 2: Utilizzare un MUTEX

A MUTEX stands for "MUTually EXclusive" and is a synchronization primitive that protects the state of a system resource from being modified or accessed by multiple threads of execution at the same time. In other words, it makes data thus protected "appear" atomic (all threads using this data "see" it in a consistent state). Most OSes provide MUTEXes.

Il progettista del sistema assegna un singolo MUTEX per produrre una singola risorsa di sistema. Una volta assegnato, il MUTEX esegue tale protezione da parte dei programmatori:

1. acquisendo il MUTEX (ovvero bloccandolo) prima di accedere o modificare tale risorsa, e
2. rilasciando il MUTEX (ovvero sbloccandolo) al termine dell'accesso o della modifica.

Good design practices for using a MUTEX stress that the time period that the MUTEX is locked is kept as short as possible.

If a thread attempts to acquire (lock) the MUTEX while another thread "owns" it, that thread waits on the other thread to release (unlock) it before it is allowed to continue to execute.

Per essere chiari: questo deve essere fatto *sia* dai thread che LEGGONO da quella risorsa, sia dai thread che MODIFICANO quella risorsa.

Se un MUTEX viene utilizzato per proteggere le strutture dati LVGL, ciò significa *ogni* chiamata di funzione LVGL (o gruppo di chiamate di funzione) deve essere preceduta da #1 e seguita da #2, incluse le chiamate a `lv_timer_handler()`.

Nota

Se il sistema operativo è integrato con LVGL (la macro `LV_USE_OS` ha un valore diverso da `LV_OS_NONE` in `lv_conf.h`) si possono usare `lv_lock()` e `lv_unlock()` per eseguire i punti #1 e #2.

In questo caso, `lv_timer_handler()` chiama internamente `lv_lock()` e `lv_unlock()`, quindi non si devono includere le chiamate a `lv_timer_handler()` tra di esse.

Se il sistema operativo NON è integrato con LVGL, queste chiamate o terminano immediatamente senza alcun effetto, oppure vengono ottimizzate dal linker.

Per abilitare `lv_lock()` e `lv_unlock()`, imposta `LV_USE_OS` su un valore diverso da `LV_OS_NONE`.

Questo pseudocodice illustra il concetto di utilizzo di un MUTEX:

```
void lvgl_thread(void)
{
    while(1) {
        uint32_t time_till_next;
        time_till_next = lv_timer_handler(); /* lv_lock/lv_unlock is called internally */
        if(time_till_next == LV_NO_TIMER_READY) time_till_next = LV_DEF_REFR_PERIOD; /*try again soon because the other thread can make the timer ready*/
        thread_sleep(time_till_next); /* sleep for a while */
    }
}

void other_thread(void)
{
    /* You must always hold (lock) the MUTEX while calling LVGL functions. */
    lv_lock();
    lv_obj_t *img = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_unlock();

    while(1) {
        lv_lock();
        /* Change to next image. */
        lv_image_set_src(img, next_image);
        lv_unlock();
        thread_sleep(2000);
    }
}
```

Gestione della Modalità Sleep

L'MCU può entrare in modalità sleep quando non riceve input dall'utente per un certo periodo di tempo. In questo caso, il `while(1)` principale potrebbe apparire così:

```
while(1) {
    /* Normal operation (no sleep) in < 1 sec inactivity */
    if(lv_display_get_inactive_time(NULL) < 1000) {
        lv_timer_handler();
    }
    /* Sleep after 1 sec inactivity */
    else {
        timer_stop(); /* Stop the timer where lv_tick_inc() is called */
        sleep(); /* Sleep the MCU */
    }
    my_delay_ms(5);
}
```

Si devono anche aggiungere le seguenti righe alla funzione di lettura del dispositivo di input per segnalare l'avvenuta riattivazione (pressione, tocco, clic, ecc.):

```
lv_tick_inc(LV_DEF_REFR_PERIOD); /* Force task execution on wake-up */
timer_start(); /* Restart timer where lv_tick_inc() is called */
lv_timer_handler(); /* Call 'lv_timer_handler()' manually to process the wake-up event */
```

Oltre a `lv_display_get_inactive_time()` si può controllare `lv_anim_count_running()` per verificare se tutte le animazioni sono terminate.

4.1.7 Altre Piattaforme e Tool

[Integrazione](#) per vedere come utilizzare LVGL su diverse piattaforme. Lì si troveranno molte descrizioni specifiche per ogni piattaforma, ad esempio per ESP32, Arduino, NXP, RT-Thread, NuttX, ecc.

4.2 Binding

4.2.1 API di Output come Dati JSON

A partire dal 20 giugno 2024, LVGL viene fornito con uno script Python (`./scripts/gen_json/gen_json.py`) che legge i file di header in LVGL e restituisce un formato JSON più intuitivo per l'API. Questo viene fatto in modo che i binding che generano codice automaticamente possano raccogliere facilmente le informazioni necessarie senza dover reinventare la ruota. Il formato JSON è stato scelto perché esistono librerie per la lettura di dati JSON in quasi tutti i linguaggi di programmazione.

Requisiti

- Python >= 3.10
- Pycparser >= 2.22: Libreria Python per leggere l'output del preprocessore C
- PyMSVC >= 0.4.0: Libreria Python per l'utilizzo del compilatore MSVC
- Un compilatore C: gcc per Linux, clang per OSX e MSVC per Windows
- Doxygen: utilizzato per leggere i commenti di Doxygen (la documentazione dell'API) dai file di intestazione.

Utilizzo

Opzioni della Riga di Comando

- `--output-path`: directory di output per il file JSON. Se non viene specificato, l'output verrà visualizzato su stdout.
- `--lvgl-config`: path per `lv_conf.h` (incluso il nome del file). Se non è impostato, verrà generato un file di configurazione con le opzioni LVGL più comuni attivate.
- `--develop`: lascia i file generati nella cartella temporanea.

Esempi

Utilizzo normale:

```
python ./scripts/gen_json/gen_json.py --output-path=json/output/directory --lvgl-config=path/to/lv_conf.h
```

Per eseguire un sottoprocesso dall'interno di uno script di generazione e leggere l'output da stdout:

```
python ./scripts/gen_json/gen_json.py --lvgl-config=path/to/lv_conf.h
```

Dati di Output

Il contenuto del file di output è un oggetto JSON di grandi dimensioni (`{...}`) con le seguenti coppie chiave/valore (queste sono le chiavi):

```
{
  "enums": [...],
  "functions": [...],
  "function_pointers": [...],
  "structures": [...],
  "unions": [...],
  "variables": [...],
  "typedefs": [...],
  "forward_decls": [...],
  "macros": [...]
}
```

Come si vede, il valore di ciascuno di questi elementi è un array. Gli elementi di ogni array sono oggetti JSON, ciascuno con una struttura univoca per il tipo indicato dal nome dell'elemento genitore (ad esempio "enum", "funzioni", ecc.).

A ciascun oggetto è stata aggiunta una coppia chiave/valore (chiave = "json_type") per consentire il passaggio di un oggetto a una funzione generica e far sì che ciascun oggetto conosca il proprio tipo tramite questo campo. I possibili valori di "json_type" sono:

- "array": Il tipo dell'array viene utilizzato per identificare gli array.

Campi:

- "dim": numero di elementi nell'array
- "quals": array di qualificatori, ad esempio, "const"
- "type": Questo potrebbe essere disponibile o meno.
- "name": nome del tipo di dati

- "field": Questo tipo viene utilizzato per descrivere i campi in strutture e unioni. Viene utilizzato nell'array "fields" dei tipi "struct" "union" trattati di seguito.

Campi:

- "name": nome del campo
- "type": tipo di dato
- "json_type" trasporta il tipo di oggetto (ad esempio "enum", "function", ecc.) che identifica il gruppo di livello superiore da cui proviene
- "bitsize": Numero di bit per i campi bit, o `null` per i tipi di campo normali.
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.

- "arg": Descrive un argomento di funzione.

Campi:

- "name": nome dell'argomento
- "type": tipo di dato
- "json_type" trasporta il tipo di oggetto (ad esempio "enum", "function", ecc.) che identifica il gruppo di livello superiore da cui proviene.
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"

- "forward_decl": Descrive una dichiarazione in avanti (forward). In LVGL ci sono strutture considerate private, ed è proprio ciò che descrivono.

Campi:

- "name": nome della dichiarazione forward
- "type": tipo di dato
- "json_type" trasporta il tipo di oggetto (ad esempio "enum", "function", ecc.) che identifica il gruppo di livello superiore da cui proviene.
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"

- "function_pointer": Descrive un puntatore a funzione. Questi vengono utilizzati per la registrazione di funzioni di callback in LVGL.

Campi:

- "name": nome del puntatore a funzione

- "type": tipo di ritorno della funzione
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "args": array degli oggetti "arg" descritti sopra
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"
- "variable": Descrive una variabile globale.

Campi:

- "name": nome della variabile
- "type": tipo di dato
- "json_type" trasporta il tipo di oggetto (ad esempio "enum", "function", ecc.) che identifica il gruppo di livello superiore da cui proviene.
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"
- "storage": array di tutti gli specificatori di classe di archiviazione presenti (ad esempio "auto", "static", "extern", ecc.)
- "special_type": Attualmente utilizzato solo per descrivere un argomento con ellissi di una funzione.

Campi:

- "name": sempre "ellissi"
- "primitive_type": Tipo di dati che non inizia con "lv_" e non termina con "_t". Confrontare con "lvgl_type". Include struct, union, tipi interi (ad esempio int, unsigned int), ecc.

Campi:

- "name": nome del tipo primitivo
- "enum": Enumerazioni C

Campi:

- "name": Se l'enumerazione è il risultato di un `typedef`, questo campo riporta il nome del tipo definito. Esempio: `lv_align_t`. (Non sempre disponibile).
- "type": tipo di enumeratori (sempre "int")
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "members": array di oggetti "enum_member"
- "enum_member": enumeratore (valore di enumerazione). Questo "json_type" si trova solo nell'array "members" di un oggetto "enum"

Campi:

- "name": nome dell'enumeratore
- "type": Se l'enumerazione è il risultato di un `typedef`, questo campo contiene il nome del tipo definito. Esempio: `lv_align_t`.
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "value": valore dell'enumeratore
- "lvgl_type": Tipo di dati definito in LVGL (inizialmente con "lv_" e termina con "_t").

Campi:

- "name": nome del tipo
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"

- "struct": struct C

Campi:

- "name": nome della struct (tipo di dati se definito da `typedef`)
- "type": un oggetto "primitive_type" object {"name": "struct", "json_type": "primitive_type"}. (Vedere la definizione sopra).
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "fields": array di oggetti "field" (Vedere la definizione sopra).
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"

- "union": union C

Campi:

- "name": nome della union (tipo di dati se definito da `typedef`)
- "type": un oggetto "primitive_type" {"name": "union", "json_type": "primitive_type"}. (Vedere la definizione sopra).
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "fields": array di elementi "field".
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"

- "macro": macro C. Le informazioni che si possono raccogliere sulle macro sono limitate e nella maggior parte dei casi un binding richiederà che queste vengano aggiunte staticamente a un binding. Serve più per raccogliere le docstring che altro.

Campi:

- "name": nome della macro
 - "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "ret_type": tipo di ritorno da una funzione. Questo verrà visualizzato solo nell'elemento "type" di un tipo "function".

Campi:

- "type": tipo di dato
- "json_type" trasporta il tipo di oggetto (ad esempio "enum", "function", ecc.) che identifica il gruppo di livello superiore da cui proviene.
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.

- "function": funzione C

Campi:

- "name": nome della funzione
- "type": Un oggetto "ret_type". (Vedere la definizione sopra).
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "args": array of "arg" tipi json. (Vedere la definizione sopra).

- "stdlib_type": tipo intero C (int, unsigned int, float, ecc.)

Campi:

- "name": nome del tipo
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"

- "unknown_type": Questo non dovrebbe essere visibile. In tal caso, è necessario apportare una modifica allo script. Aprire una segnalazione per farci sapere se si vede questo tipo.

Campi:

- "name": nome del tipo
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"
- "pointer": puntatore C

Campi:

- "type": tipo puntatore
- "json_type" trasporta il tipo di oggetto (ad esempio "enum", "function", ecc.) che identifica il gruppo di livello superiore da cui proviene.
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"
- "typedef": definizione del tipo C

Campi:

- "name": nome del tipo (ad esempio lv_part_t)
- "type": un oggetto "primitive_type" {"name": "uint32_t", "json_type": "stdlib_type"}. (Vedere la definizione sopra).
- "json_type" trasporta il tipo di oggetto (ad esempio "enum", "function", ecc.) che identifica il gruppo di livello superiore da cui proviene.
- "docstring": stringa contenente la documentazione estratta da Doxygen.
- "quals": array di tutti i qualificatori presenti, ad esempio "const"

Ecco un esempio abbreviato di come appare l'output.

```
{
  "enums": [
    {
      "name": "_lv_result_t",
      "type": {
        "name": "int",
        "json_type": "primitive_type"
      },
      "json_type": "enum",
      "docstring": "LVGL error codes.",
      "members": [
        {
          "name": "LV_RESULT_INVALID",
          "type": {
            "name": "_lv_result_t",
            "json_type": "lvgl_type"
          },
          "json_type": "enum_member",
          "docstring": "",
          "value": "0x0"
        },
        {
          "name": "LV_RESULT_OK",
          "type": {
            "name": "_lv_result_t",
            "json_type": "lvgl_type"
          },
          "json_type": "enum_member",
          "docstring": "",
          "value": "0x1"
        }
      ]
    }
  ],
  "functions": [
    {
      "name": "lv_version_info",
      "type": {
        "type": {
          "type": {
            "name": "char",
            "json_type": "primitive_type",
            "quals": [
              "const"
            ]
          },
          "json_type": "pointer",
          "quals": []
        },
        "json_type": "ret_type",
        "docstring": ""
      },
      "json_type": "function",
      "docstring": "",
      "args": []
    }
  ]
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
    "name": "null",
    "type": {
        "name": "void",
        "json_type": "primitive_type",
        "quals": []
    },
    "json_type": "arg",
    "docstring": "",
    "quals": []
}
]
},
"function_pointers": [
{
    "name": "lv_tlsf_walker",
    "type": {
        "type": {
            "name": "void",
            "json_type": "primitive_type",
            "quals": []
        },
        "json_type": "ret_type",
        "docstring": ""
    },
    "json_type": "function_pointer",
    "docstring": "",
    "args": [
        {
            "name": "ptr",
            "type": {
                "type": {
                    "name": "void",
                    "json_type": "primitive_type",
                    "quals": []
                },
                "json_type": "pointer",
                "quals": []
            },
            "json_type": "arg",
            "docstring": ""
        },
        {
            "name": "size",
            "type": {
                "name": "size_t",
                "json_type": "stdlib_type",
                "quals": []
            },
            "json_type": "arg",
            "docstring": ""
        },
        {
            "name": "used",
            "type": {
                "name": "int",
                "json_type": "primitive_type",
                "quals": []
            },
            "json_type": "arg",
            "docstring": ""
        },
        {
            "name": "user",
            "type": {
                "type": {
                    "name": "void",
                    "json_type": "primitive_type",
                    "quals": []
                },
                "json_type": "pointer",
                "quals": []
            },
            "json_type": "arg",
            "docstring": ""
        }
    ],
    "quals": []
}
],
"structures": [
{
    "name": "_lv_grad_cache_t",
    "type": {
        "name": "struct",
        "json_type": "primitive_type"
    },
    "json_type": "struct",
    "docstring": null,
    "fields": [
        {
            "name": "color_map",
            "type": {
                "type": {
                    "name": "lv_color_t",
                    "json_type": "lvgl_type",
                    "quals": []
                },
                "json_type": "pointer",
                "quals": []
            },
            "json_type": "field",
            "bitsize": null,
            "docstring": ""
        },
        {
            "name": "opa_map",
            "type": {
                "name": "lv_opa_t",
                "json_type": "lvgl_type",
                "quals": []
            }
        }
    ]
}
]
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

        "quals": []
    },
    "json_type": "pointer",
    "quals": []
},
{
    "name": "size",
    "type": {
        "name": "uint32_t",
        "json_type": "stlib_type",
        "quals": []
    },
    "json_type": "field",
    "bitsize": null,
    "docstring": ""
}
]
],
"unions": [],
"variables": [
{
    "name": "lv_global",
    "type": {
        "name": "lv_global_t",
        "json_type": "lvgl_type",
        "quals": []
    },
    "json_type": "variable",
    "docstring": "",
    "quals": [],
    "storage": [
        "extern"
    ]
}
],
"typedefs": [
{
    "name": "lv_pool_t",
    "type": {
        "type": {
            "name": "void",
            "json_type": "primitive_type",
            "quals": []
        },
        "json_type": "pointer"
    },
    "json_type": "typedef",
    "docstring": "",
    "quals": []
}
],
"forward_decls": [
{
    "name": "lv_fragment_managed_states_t",
    "type": {
        "name": "struct",
        "json_type": "primitive_type"
    },
    "json_type": "forward_decl",
    "docstring": "",
    "quals": []
}
],
"macros": [
{
    "name": "ZERO_MEM_SENTINEL",
    "json_type": "macro",
    "docstring": ""
}
]
}
]
}

```

4.2.2 Cpp

In progress: https://github.com/lvgl/lv_binding_cpp

4.2.3 JavaScript

Con `lv_binding_js` si può usare LVGL dall'interno di JavaScript.

Sfrutta il concetto di DOM virtuale di React per manipolare i componenti dell'interfaccia utente LVGL, offrendo agli utenti un'esperienza familiare simile a React.

Codice

Codice in Esecuzione su Dispositivo Reale

Funzionalità

- Supporta tutti i componenti LVGL nativi
- Supporta pienamente gli stili flex e grid LVGL
- Supporta la maggior parte degli stili LVGL, basta scrivere come CSS HTML5
- Supporta il caricamento dinamico delle immagini
- Supporta pienamente le animazioni LVGL

Demo

Vedere la cartella [demo](#)

Building

Di seguito sono riportate alcune note per sviluppatori su come compilare lvgljs sulla piattaforma nativa. Non si tratta di guide complete, ma includono note sulle librerie necessarie, i flag di compilazione, ecc.

lvgljs

- Note di build per dispositivi Linux embedded
- Note di build per SDL Simulator (Linux e macOS)

Bundle JS

- Note di build del bundle JS

Componenti

- View
- Image
- Button
- Text
- Input
- Textarea
- Switch
- Checkbox
- Dropdownlist
- ProgressBar
- Line
- Roller
- Keyboard
- Calendar
- Chart

Font

- [Builtin-Symbol](#)

Animazione

- Animazione

Stile

- position-size-layout
- boxing-model
- color
- flex
- grid
- font
- opacity
- display
- background
- scroll
- shadow
- recolor
- line
- transition
- transform

JS API

- network
- filesystem
- dimension

Ringraziamenti

lvgl.js dipende dal seguente eccellente lavoro:

- [lvgl](#): Per creare splendide interfacce utente per qualsiasi MCU, MPU e tipo di display
- [QuickJS](#): Motore JavaScript
- [libuv](#): Layer di astrazione della piattaforma
- [curl](#): Client HTTP
- [txiki.js](#): Runtime di Tiny JavaScript

4.2.4 MicroPython

Cos'è MicroPython?

MicroPython è Python per microcontrollori. Utilizzando MicroPython, è possibile scrivere codice Python3 ed eseguirlo anche su un'architettura bare metal con risorse limitate. Una delle sue potenti funzionalità è la possibilità di modificare il comportamento di un dispositivo modificando il codice Python su una memoria rimovibile (o interna), senza dover modificare il firmware del dispositivo.

Punti di Forza di MicroPython

Compatto

Si adatta e funziona in soli 256 kB di spazio di codice e 16 kB di RAM. Non è necessario alcun sistema operativo, anche se è possibile eseguirlo anche con un sistema operativo, volendo.

Compatibile

Cerca di essere il più compatibile possibile con Python standard (noto come CPython).

Versatile

Supporta molte architetture (x86, x86-64, ARM, ARM Thumb, Xtensa).

Interattivo

Non è necessario il ciclo di compilazione-flash-boot. Con REPL (prompt interattivo) è possibile digitare comandi ed eseguirli immediatamente, eseguire script, ecc.

Popolare

Sono supportate numerose piattaforme. La base utenti è in continua crescita. Fork degne di nota:

- [MicroPython](#)
- [CircuitPython](#)
- [MicroPython_ESP32_psRAM_LoBo](#)

Orientato agli Embedded

Fornito con moduli specifici per sistemi embedded, come il [modulo machine](#) per l'accesso all'hardware di basso livello (pin I/O, ADC, UART, SPI, I2C, RTC, timer ecc.)

Perché MicroPython + LVGL?

MicroPython non dispone di una buona libreria GUI nativa di alto livello. LVGL è una libreria GUI di alto livello Basata su [Componenti Object-Oriented](#) che è una candidata naturale per essere mappata in un linguaggio di livello superiore, come Python. LVGL è implementato in C e le sue API sono in C.

Ecco alcuni vantaggi dell'utilizzo di LVGL in MicroPython:

- Sviluppo di GUI in Python, un linguaggio di alto livello molto diffuso. Utilizzo di paradigmi come la Programmazione Object-Oriented.
- Di solito, lo sviluppo di GUI richiede più iterazioni per ottenere risultati ottimali. In C, ogni iterazione consiste in ``**Modifica del codice**`` > ``**Build**`` > ``**Flash**`` > ``**Run**``. In MicroPython è semplicemente ``**Modifica del codice**`` > ``**Run**`` ! È anche possibile eseguire comandi in modo interattivo utilizzando [REPL](#) (il prompt interattivo)

MicroPython + LVGL potrebbe essere utilizzato per:

- Prototipazione rapida di GUI
- Ridurre il ciclo di modifica e messa a punto di una GUI
- Modellare una GUI in modo più astratto definendo widget compositi riutilizzabili, sfruttando le funzionalità del linguaggio Python come ereditarietà, chiusure, comprensione di liste, generatori, gestione delle eccezioni, interi a precisione arbitraria e altre.
- Rendere LVGL accessibile a un pubblico più vasto. Non è necessario conoscere il C per creare una buona GUI su un sistema embedded. Questo si integra perfettamente con la [visione CircuitPython](#). CircuitPython è stato progettato pensando alla formazione, per facilitare l'approccio allo sviluppo embedded da parte di programmatore nuovi o inesperti.
- Creare strumenti per lavorare con LVGL a un livello superiore (ad esempio, un designer drag-and-drop).

Che aspetto ha?

È molto simile all'API C, ma orientata agli oggetti per i componenti LVGL.

Immergiamoci subito in un esempio!

Un semplice esempio

```
# Initialize
import display_driver
import lvgl as lv

# Create a button with a label
scr = lv.obj()
btn = lv.button(scr)
btn.align(lv.ALIGN.CENTER, 0, 0)
label = lv.label(btn)
label.set_text('Hello World!')
lv.screen_load(scr)
```

Come si Usa?

Simulatore Online

Per sperimentare con LVGL + MicroPython senza scaricare nulla, si può usare il simulatore online! È un simulatore LVGL + MicroPython completamente funzionante che funziona interamente nel browser e permette di modificare uno script Python ed eseguirlo.

[Cliccare qui per sperimentare sul simulatore online](#)

Molti *esempi LVGL* sono disponibili anche per MicroPython. Basta cliccare sul link!

Simulatore per PC

MicroPython è disponibile su numerose piattaforme. Una versione degna di nota è quella per "Unix", che consente di compilare ed eseguire MicroPython (+LVGL) su una macchina Linux. (Su una macchina Windows potrebbe essere necessario Virtual Box, WSL, MinGW, Cygwin, ecc.)

[Cliccare qui per saperne di più sulla compilazione e l'esecuzione della versione Unix.](#)

Piattaforme Embedded

In definitiva, l'obiettivo è eseguire il tutto su una piattaforma embedded. Sia MicroPython che LVGL possono essere utilizzati su numerose architetture embedded. [lv_micropython](#) è un fork di MicroPython+LVGL e attualmente supporta Linux, ESP32, STM32 e RP2. Può essere portato su qualsiasi altra piattaforma supportata da MicroPython.

- Sono necessari anche driver di input e display. È possibile utilizzare uno dei driver esistenti forniti con [lv_micropython](#) oppure creare driver di input/display personalizzati per l'hardware specifico.
- I driver possono essere implementati in C come modulo MicroPython o in Python puro.

lv_micropython contiene già i seguenti driver:

- Driver per display:
 - SDL su Linux
 - X11 su Linux
 - Specifici per ESP32:
 - * ILI9341
 - * ILI9488
 - * GC9A01
 - * ST7789
 - * ST7735
 - Generici (Python puro):

- * ILI9341
- * ST7789
- * ST7735
- Driver di input:
 - SDL
 - X11
 - XPT2046
 - FT6X36
 - ESP32 ADC con touch resistivo

Dove si possono trovare maggiori informazioni?

- [lv_micropython README](#)
- [lv_binding_micropython README](#)
- Il forum [LVGL micropython](#) (Sentitevi liberi di chiedere qualsiasi cosa!)
- Su MicroPython: [docs](#) e [forum](#)
- Post del [Blog](#), un po' obsoleto.

Il Binding MicroPython è generato automaticamente!

- LVGL è un sottomodulo git all'interno di [lv_micropython](#) (LVGL è un sottomodulo git di [lv_binding_micropython](#) che a sua volta è un sottomodulo di [lv_micropython](#)).
- Durante la compilazione di [lv_micropython](#), l'API C pubblica di LVGL viene analizzata e l'API MicroPython viene generata automaticamente. Ciò significa che [lv_micropython](#) fornisce l'API LVGL per **qualsiasi** versione di LVGL e generalmente non richiede modifiche al codice man mano che LVGL si evolve.

Convenzioni di codifica dell'API C di LVGL

Per un riepilogo delle convenzioni di codifica da seguire, consultare [Stile di Codifica](#).

Gestione della Memoria

- Quando LVGL viene eseguito in MicroPython, tutte le allocazioni di memoria dinamica ([lv_malloc\(\)](#)) vengono gestite dal gestore di memoria di MicroPython, che è [garbage-collected](#) (GC).
- Per evitare che il GC raccolga la memoria prematuramente, tutta la RAM allocata dinamicamente deve essere raggiungibile dal GC.
- Il GC riconosce la maggior parte delle allocazioni, ad eccezione dei puntatori al [Data Segment](#):
 - Puntatori che sono variabili globali
 - Puntatori che sono variabili globali statiche
 - Puntatori che sono variabili locali statiche

Tali puntatori devono essere definiti in modo specifico per renderli raggiungibili dal GC.

Identificare Il Problema

Un problema si verifica quando un puntatore di memoria allocata (valore di ritorno di [lv_malloc\(\)](#)) viene memorizzato solo in una variabile puntatore **global**, **static global** o **static local** e non come parte di una **struct** precedentemente allocata o di un'altra variabile.

Risoluzione del Problema

- Sostituire la variabile locale globale/statica con (`LV_GLOBAL_DEFAULT() -> _var`)
- Includere `lv_global.h` nei file che usano `LV_GLOBAL_DEFAULT`
- Aggiungere `_var` a `lv_global_t` su `lv_global.h`

Esempio

Ulteriori Informazioni sulla Gestione della Memoria

- Nel [README](#)
- Nel [Blog](#)

Callback

In C, una callback è semplicemente un puntatore a funzione. In MicroPython, invece, dobbiamo registrare un *oggetto richiamabile MicroPython* per ogni callback. Pertanto, nel binding MicroPython dobbiamo registrare sia un puntatore a funzione che un oggetto MicroPython per ogni callback.

Abbiamo quindi definito una **convenzione di callback** per l'API C LVGL che prevede che gli header LVGL siano definiti in un certo modo. Le callback dichiarate secondo questa convenzione consentono al binding di registrare un oggetto MicroPython accanto al puntatore a funzione quando si registra una callback e di accedere a tale oggetto quando la callback viene chiamata.

- L'idea di base è che abbiamo un campo `void * user_data` che viene utilizzato automaticamente dal binding MicroPython per salvare l'*oggetto richiamabile MicroPython* per una callback. Questo campo deve essere specificato durante la registrazione del puntatore alla funzione e fornito alla funzione di callback stessa.
- Sebbene chiamato "user_data", non è previsto che l'utente legga/scriva tale campo. Invece, il codice "glue" di MicroPython usa `user_data` per tenere traccia automaticamente dell'oggetto richiamabile di MicroPython. Il codice "glue" lo aggiorna quando la callback viene registrata e lo utilizza quando la callback viene chiamata per invocare una chiamata all'oggetto richiamabile originale.

Esistono alcune opzioni per definire una callback nell'API C LVGL:

- Opzione 1: `user_data` in una struct
 - Esiste una struttura che contiene un campo chiamato `void * user_data`
 - * Un puntatore a tale struttura viene fornito come **primo** argomento di una funzione di registrazione della callback.
 - * Un puntatore a tale struttura viene fornito come **primo** argomento della callback stessa.
- Opzione 2: `user_data` come argomento della funzione
 - Un parametro chiamato `void * user_data` viene fornito alla funzione di registrazione come **ultimo** argomento
 - * La callback stessa riceve `void *` come **ultimo** argomento
- Opzione 3: sia la callback che `user_data` sono campi di struct
 - L'API espone una struct con sia un membro puntatore a funzione che un membro `user_data`
 - * Il membro puntatore a funzione riceve la stessa struct come suo **primo** argomento

In pratica è anche possibile combinare queste opzioni, ad esempio fornire un puntatore a struct quando si registra una callback (opzione 1) e fornire l'argomento `user_data` quando si chiama la callback (opzione 2), **purché lo stesso user_data registrato venga passato alla callback quando viene chiamata**.

Esempi

- `lv_anim_t` contiene il campo `user_data`. `lv_anim_set_path_cb()` registra la callback `path_cb`. Sia `lv_anim_set_path_cb` che `lv_anim_path_cb_t` ricevono `lv_anim_t` come primo argomento
- Il campo `path_cb` può anche essere assegnato direttamente nel codice Python perché è un membro di `lv_anim_t` che contiene il campo `user_data`, e `lv_anim_path_cb_t` riceve `lv_anim_t` come primo argomento.
- `lv_imgfont_create()` registra `path_cb` e riceve `user_data` come ultimo argomento. Anche la callback `lv_imgfont_get_path_cb_t` riceve `user_data` come ultimo argomento.

Ulteriori Approfondimenti sulle Callback

- Nel [Blog](#) e nel [README](#)
- [v6.0] Callback conventions #1036
- Varie discussioni: [qui](#), [qui](#) e [qui](#)

4.2.5 PikaScript

Cos'è PikaScript?

PikaScript è un interprete Python progettato specificamente per microcontrollori e supporta un sottoinsieme della comune sintassi Python3.

È più leggero di MicroPython, richiedendo solo 32k di spazio codice e 4k di RAM, il che significa che può essere eseguito su stm32f103c8 (blue-pill) o persino stm32g030c8. D'altra parte, è possibile lasciare spazio prezioso per più materiale o aree di buffer più grandi.

È più semplice, pronto all'uso, funziona senza alcun porting o configurazione, non dipende dal sistema operativo o dal file system, offre un buon supporto per gli IDE più diffusi per piattaforme Windows come Keil, IAR, RT-Thread-Studio e, naturalmente, supporta le piattaforme di sviluppo Linux gcc.

È più intelligente, con un meccanismo esclusivo per i moduli C che consente di generare automaticamente i binding semplicemente scrivendo l'API per il modulo C in Python, senza dover affrontare il problema di dover scrivere manualmente macro o tabelle globali. D'altra parte, tutti i moduli C dispongono di suggerimenti intelligenti sofisticati, che suggeriscono persino i tipi degli argomenti.

Perché PikaScript + LVGL?

- PikaScript ora supporta le funzionalità principali di LVGL8 e queste API sono pienamente compatibili con MicroPython. Ciò significa che è possibile continuare a utilizzare il codice già scritto in MicroPython, ma occupando meno spazio di codice e RAM.
- Utilizzare suggerimenti dettagliati sul codice fino al tipo di parametro per una migliore esperienza di programmazione.
- Utilizzare un IDE più pratico, come i progetti di simulazione basati su Visual Studio.

Come si Presenta?

Ecco alcuni esempi di utilizzo di LVGL che PikaScript può già eseguire. Provengono principalmente dagli esempi della documentazione di LVGL.

LV_ARC

```
import pika_lvgl as lv
import PikaStdLib
mem = PikaStdLib.MemChecker()
# Create an Arc
arc = lv.arc(lv.screen_active())
arc.set_end_angle(200)
arc.set_size(150, 150)
arc.center()
print('mem used max: %0.2f kB' % (mem.getMax()))
print('mem used now: %0.2f kB' % (mem.getNow()))
```

LV_BAR

```
import pika_lvgl as lv
import PikaStdLib
mem = PikaStdLib.MemChecker()
bar1 = lv.bar(lv.screen_active())
bar1.set_size(200, 20)
bar1.center()
bar1.set_value(70, lv.ANIM.OFF)
print('mem used max: %0.2f kB' % (mem.getMax()))
print('mem used now: %0.2f kB' % (mem.getNow()))
```

LV_BTN

```
import pika_lvgl as lv
import PikaStdLib
mem = PikaStdLib.MemChecker()

def event_cb_1(evt):
    print('in evt1')
    print('mem used now: %0.2f kB' % (mem.getNow()))

def event_cb_2(evt):
    print('in evt2')
    print('mem used now: %0.2f kB' % (mem.getNow()))

btn1 = lv.btn(lv.screen_active())
btn1.align(lv.ALIGN.TOP_MID, 0, 10)
btn2 = lv.btn(lv.screen_active())
btn2.align(lv.ALIGN.TOP_MID, 0, 50)
btn1.add_event_cb(event_cb_1, lv.EVENT.CLICKED, 0)
btn2.add_event_cb(event_cb_2, lv.EVENT.CLICKED, 0)
print('mem used max: %0.2f kB' % (mem.getMax()))
print('mem used now: %0.2f kB' % (mem.getNow()))
```

LV_CHECKBOX

```
import pika_lvgl as lv
import PikaStdLib
mem = PikaStdLib.MemChecker()
cb = lv.checkbox(lv.screen_active())
cb.set_text("Apple")
cb.align(lv.ALIGN.TOP_LEFT, 0, 0)
cb = lv.checkbox(lv.screen_active())
cb.set_text("Banana")
cb.add_state(lv.STATE.CHECKED)
cb.align(lv.ALIGN.TOP_LEFT, 0, 30)
cb = lv.checkbox(lv.screen_active())
cb.set_text("Lemon")
cb.add_state(lv.STATE.DISABLED)
cb.align(lv.ALIGN.TOP_LEFT, 0, 60)
cb = lv.checkbox(lv.screen_active())
cb.add_state(lv.STATE.CHECKED | lv.STATE.DISABLED)
cb.set_text("Melon")
cb.align(lv.ALIGN.TOP_LEFT, 0, 90)
print('mem used max: %0.2f kB' % (mem.getMax()))
print('mem used now: %0.2f kB' % (mem.getNow()))
```

Come Funziona?

PikaScript dispone di un esclusivo strumento di binding intelligente per i moduli C.

Basta scrivere l'interfaccia Python in pika_lvgl.pyi (.pyi è un file di interfaccia Python).

```
# pika_lvgl.pyi
class arc(lv_obj):
    def set_end_angle(self, angle: int): ...
    def set_bg_angles(self, start: int, end: int): ...
    def set_angles(self, start: int, end: int): ...
```

Il precompilatore di PikaScript può poi associare automaticamente le seguenti funzioni C, semplicemente nominando le funzioni nel formato modulo_classe_mетодо, senza alcun lavoro aggiuntivo, e tutto il binding e la registrazione vengono eseguiti automaticamente.

```
/* pika_lvgl_arc.c */
void pika_lvgl_arc_set_end_angle(PikaObj* self, int angle) {
    lv_obj_** lv_obj = obj_getPtr(self, "lv_obj");
    lv_arc_set_end_angle(lv_obj, angle);
}
void pika_lvgl_arc_set_bg_angles(PikaObj *self, int start, int end){
    lv_obj_** lv_obj = obj_getPtr(self, "lv_obj");
    lv_arc_set_bg_angles(lv_obj, start, end);
}
void pika_lvgl_arc_set_angles(PikaObj *self, int start, int end){
    lv_obj_** lv_obj = obj_getPtr(self, "lv_obj");
    lv_arc_set_angles(lv_obj, start, end);
}
```

Per utilizzare il modulo, basta import pika_lvgl e il precompilatore analizzerà automaticamente main.py e associerà il modulo pika_lvgl.

```
$ ./rust-msc-latest-win10.exe
(pikascript) packages installed:
  pikascript-core==v1.10.0
  PikaSTdLib==v1.10.0
  PikaSTdDevice==v1.10.0
(pikascript) pika compiler:
  scanning main.py...
  binding pika_lvgl.pyi...
```

Il precompilatore è scritto in Rust, funziona su Windows e Linux ed è completamente open source.

Oltre ad associare i moduli C, il precompilatore compila gli script Python in bytecode nel PC, riducendo le dimensioni dello script e aumentandone la velocità.

Come si Usa?

Il repository di simulazione per Visual Studio è disponibile all'indirizzo https://github.com/pikasTech/lv_pikascript

4.3 Sistemi di Build

4.3.1 make

LVGL può essere facilmente integrato in qualsiasi progetto Makefile aggiungendo include lvgl/lvgl.mk al Makefile principale.

4.3.2 CMake

Panoramica

CMake è un generatore di sistemi di build multipiattaforma. Viene utilizzato per integrare facilmente un progetto/libreria in un altro progetto. Offre inoltre la possibilità di configurare la build con diverse opzioni, di abilitare o disabilitare componenti o di integrare l'esecuzione di script personalizzati durante la fase di configurazione/build.

LVGL include CMake in modo nativo, il che significa che è possibile utilizzarlo per configurare e compilare LVGL direttamente o integrarlo in una build CMake di livello superiore.

Questo progetto utilizza i preset CMake per garantire una build semplice. Maggiori informazioni su Cmake Presets qui: <https://cmake.org/cmake/help/latest/manual/cmake-presets.7.html>

Prerequisiti

È necessario installare

- CMake con GNU make o Ninja (per le build Linux). Aggiungere ninja/make al PATH!
- I prerequisiti sono elencati in scripts/install-prerequisites.sh/bat
- Un interprete Python3 per utilizzare KConfig.

Come compilare questo progetto con cmake

Compilazione da riga di comando

Il modo più semplice per compilare LVGL con cmake è usare le chiamate da riga di comando:

```
# Method 1
cd <lvgl_repo>
mkdir build
cd build
cmake ..           # Configure phase
cmake --build .    # Build phase

# Method 2
cd <lvgl_repo>
cmake -B build     # Configure phase
cmake --build build # build phase
```

Compilazione con i preset di CMake

Un altro modo per compilare questo progetto è utilizzare il file CMakePresets.json fornito o passare le opzioni tramite la riga di comando. Il file CMakePresets.json descrive alcune configurazioni di CMake e la fase di compilazione. È un modo per utilizzare rapidamente un set di opzioni predefinite di CMake.

Per ora, sono disponibili i seguenti preset di configurazione:

- **windows-base**: Una configurazione Windows, che utilizza VS MSVC. Usa `lv_conf.h` come sistema di configurazione.
- **windows-kconfig**: Una configurazione Windows, che utilizza VS MSVC. Utilizza Kconfig come sistema di configurazione.
- **linux-base**: Una configurazione Linux, che utilizza Ninja e GCC. Usa `lv_conf.h` come sistema di configurazione.
- **linux-kconfig**: Una configurazione Linux, che utilizza Ninja e GCC. Utilizza Kconfig come sistema di configurazione.

E questi sono i preset della build:

- **windows-base_dbg**: Build di Debug per Windows.
- **windows-base_rel**: Build di Release per Windows.
- **linux-base_dbg**: Build di Debug per Linux.
- **linux-base_rel**: Build di Release per Linux.

Ecco come compilare utilizzando i preset:

```
cmake --preset windows-base
cmake --build --preset windows-base_dbg
ctest --preset windows-base_dbg
```

Compilazione con IDE

Il metodo consigliato per utilizzare CMakePresets è un IDE compatibile con CMakePresets come

- VS 2022
- VS Code
- CLion

Basta caricare questo progetto nel proprio IDE e selezionare il preset desiderato.

Compilazione con la GUI di CMake

Aprire questo progetto con l'interfaccia grafica di CMake e selezionare il preset desiderato. Premendo il pulsante *generate*, CMake creerà file di soluzione (per VS) o file Ninja (per la build Ninja per Linux).

Sono disponibili i seguenti target.

- lvgl (la libreria vera e propria, obbligatoria)
- lvgl_thorvg (un'estensione per la grafica vettoriale, facoltativa)
- lvgl_examples (esempi di utilizzo, facoltativi)
- lvgl_demos (alcune demo, facoltative)

Tutti i target opzionali possono essere disabilitati impostando le variabili di cache appropriate. Se si utilizza cmake per installare lvgl, verranno create 3 cartelle.

- include/lvgl (contiene tutti gli header pubblici)
- bin (contiene tutti i binari (*.dll))
- lib (contiene tutti i file sorgente precompilati (*.lib))

Integrare LVGL nel progetto usando cmake

Il sistema cmake di LVGL è progettato per essere integrato in progetti di livello superiore. Per farlo, è sufficiente aggiungerlo al file CMakeLists.txt del progetto.

Questo frammento aggiunge LVGL e necessita di un file lv_conf.h presente accanto alla cartella lvgl:

```
add_subdirectory(lvgl)
```

Questo frammento imposta LVGL e gli indica quale file lv_conf.h utilizzare:

```
set(LV_BUILD_CONF_PATH path/to/my_lv_conf.h)
add_subdirectory(lvgl)
```

Questo frammento imposta LVGL e punta alla cartella in cui si trova lv_conf.h:

```
set(LV_BUILD_CONF_DIR path/to/directory)
add_subdirectory(lvgl)
```

Questo frammento aggiunge LVGL e specifica di utilizzare Kconfig come sistema di configurazione:

```
set(LV_BUILD_USE_KCONFIG ON)
add_subdirectory(lvgl)
```

Questo frammento aggiunge LVGL e specifica di utilizzare Kconfig come sistema di configurazione e di utilizzare un defconfig specifico:

```
set(LV_BUILD_USE_KCONFIG ON)
set(LV_BUILD_DEFCONFIG_PATH path/to/my_defconfig)
add_subdirectory(lvgl)
```

Per abilitare le demo e gli esempi, impostare queste opzioni:

```
set(CONFIG_LV_BUILD_EXAMPLES ON)
set(CONFIG_LV_BUILD_DEMOS ON)
add_subdirectory(lvgl)
```

Di seguito è riportato un elenco delle opzioni/variabili disponibili

Variabile/Opzione	Tipo	Descrizione
LV_BUILD_CONF_PATH	PATH	Consente di impostare un percorso personalizzato per <code>lv_conf.h</code>
LV_BUILD_CONF_DIR	PATH	Consente di impostare una directory contenente <code>lv_conf.h</code>
LV_BUILD_USE_KCONFIG	BOOLEAN	Quando impostato, KConfig viene utilizzato come sorgente della configurazione. Questa opzione è disabilitata per default.
LV_BUILD_DEFCONFIG_PATH	PATH	Specificare di utilizzare un file .defconfig al posto del file .config corrente in una configurazione di Kconfig.
LV_BUILD_LVGL_H_SYSTEM_INCLUDE	BOOLEAN	Abilitare se LVGL verrà installato sul sistema o se il sistema di build utilizza una sysroot. L'attivazione di questa opzione implica che le risorse generate dallo script di generazione dell'immagine includeranno <code>lvgl.h</code> come "include" di sistema. Ad esempio: <code>#include <lvgl.h></code> . Questa opzione è disabilitata per default.
LV_BUILD_LVGL_H_SIMPLE_INCLUDE	BOOLEAN	Se abilitata, le risorse includeranno <code>lvgl.h</code> come semplice "include"; questa opzione è abilitata di default.
LV_BUILD_SET_CONFIG_OPTS	BOOLEAN	Se abilitata, questa opzione esegue uno script che elabora la configurazione <code>lv_conf.h</code> /Kconfig utilizzando pcpp per generare le variabili CMake <code>CONFIG_LV_*</code> e <code>CONFIG_LV_BUILD_*</code> corrispondenti in base al contenuto di <code>lv_conf_internal.h</code> . Questo richiede python3 con venv e pip o l'accesso a un pcpp funzionante. Se si utilizza KConfig, questa opzione viene abilitata automaticamente.
CONFIG_LV_BUILD_DEMOS	BOOLEAN	Se abilitato, compila le demo
CONFIG_LV_BUILD_EXAMPLES	BOOLEAN	Se abilitato, compila gli esempi
CONFIG_LV_USE_THORVG_INTERNAL	BOOLEAN	Se abilitato, viene compilata la versione LVGL in-tree di ThorVG
CONFIG_LV_USE_PRIVATE_API	BOOLEAN	Se abilitato, vengono installati sul sistema gli header privati <code>*_private.h</code>

Nota

Se `LV_BUILD_SET_CONFIG_OPTS` o `LV_BUILD_USE_KCONFIG` sono abilitati, le opzioni/variabili che iniziano con il prefisso `CONFIG_*` vengono automaticamente impostate sui valori presenti in `lv_conf.h`

4.4 Fornitori di chip

4.4.1 Alif

Alif Semiconductor è un fornitore di chip di nuova generazione che produce chip disponibili in una varietà di configurazioni. I loro chip sono progettati per eccellere sotto diversi aspetti contemporaneamente. Offrono combinazioni di prestazioni, basso consumo energetico, sicurezza e funzionalità speciali come l'intelligenza artificiale. Molti dei loro chip hanno due core asimmetrici. Un core è in genere ad alte prestazioni, mentre l'altro ad alta efficienza. Alif offre sia microcontrollori che microprocessori.

LVGL su schede Alif

Questa è una guida per iniziare a usare LVGL su una scheda Alif. Descrive in dettaglio tutti i passaggi necessari per far funzionare il progetto di esempio LVGL [alif_m55-lvgl](#) su [Alif E7 Devkit Gen2](#); tuttavia, qualsiasi progetto basato sul [Alif VS Code Template](#) ha una procedura di installazione pressoché identica, quindi questa può essere utilizzata come guida generale per questi progetti. Esistono altri modi per compilare per le schede Alif, ad esempio con Zephyr RTOS. Vedere [Alif's GitHub repos](#).

Questa guida è per Linux e Windows.

Questo progetto utilizza l'accelerazione di rendering 2D D/AVE con D/AVE 2D [draw unit](#) di LVGL.

Guida Passo-Passo

Installare Visual Studio Code

Installare Visual Studio code. Esistono diversi modi per installarlo a seconda della piattaforma. [Vedere qui](#).

Nota

I passaggi rimanenti possono essere eseguiti **facoltativamente** all'interno di un container Docker. È possibile connettersi al container Docker come container di sviluppo remoto VS Code.

Dovrebbero essere create due porte seriali al momento della connessione della scheda Alif. Su Linux, saranno simili a /dev/ttyACM0 and /dev/ttyACM1. Nel comando docker run utilizzato per creare il container di sviluppo, includere --device /dev/ttyACM0 --device /dev/ttyACM1 per consentire al container di accedere a quelle porte in modo da poter eseguire il flashing da esso.

Installare l'estensione VS Code "Dev Containers". Selezionare il container da "Remote Explorer" nel pannello laterale sinistro.

Installare gli strumenti Prerequisiti

Assicurarsi che siano installati nel proprio ambiente. Le estensioni VS Code si basano sulla loro presenza.

- git
- curl
- unzip

Installare gli Alif SE Tool

Creare un account Alif e scaricare gli strumenti da [here](#) sotto "Alif Security Toolkit". Estrarre il file. Il path in cui è stato estratto sarà necessario in seguito.

Su Linux, l'estrazione può essere eseguita eseguendo quanto segue:

```
cd
tar -xf Downloads/APFW0002-app-release-exec-linux-SE_FW_1.101.00_DEV.tar
ls
pwd
```

Tra i risultati di ls si dovrebbe vedere app-release-exec-linux. Questo, combinato con l'output di pwd, è il percorso che si dovrà utilizzare in seguito. Ovvvero, /home/you/app-release-exec-linux.

Installare il Software J-Link (facoltativo)

Scaricare l'ultima versione stabile del software J-Link Software. Il path di installazione sarà necessario in seguito.

Clonare il Progetto alif_m55-lvgl

```
git clone --recursive https://github.com/alifsemi/alif_m55-lvgl
```

Aprire alif_m55-lvgl in VS Code

Aprire il repository clonato in VS Code. Affinché le estensioni di VS Code funzionino correttamente, si consiglia di aprire la cartella in VS Code anziché aprire una directory padre contenente il progetto.

```
code alif_m55-lvgl
```

oppure si va su **File > Open Folder** in VS Code e si apre `alif_m55-lvgl`.

Se viene richiesto di installare automaticamente le estensioni consigliate, cliccare su "Install" per saltare il passaggio successivo.

Installare le Estensioni di VS Code Richieste

Installare le seguenti estensioni di VS Code dal pannello laterale "Extensions"

- Arm Tools Environment Manager
- Arm CMSIS Solution
- C/C++ Extension Pack
- Cortex-Debug (facoltativo necessario per il debug)

Activate Environment

Se non è avvenuto automaticamente, cliccare su "Arm Tools" nella barra in basso e poi su "Activate Environment" nell'elenco che appare. Verranno installati CMake, ninja-build, un compilatore GCC ARM e cmsis-toolbox.

Se si vede solo "Reactivate Environment", è probabile che sia già attivo.

Impostare i Path dei Tool Installati

Premere **ctrl + shift + p**. Digitare "preferences" e selezionare l'opzione "Preferences: Open User Settings (JSON)" tra le opzioni. Si aprirà un file `settings.json`. Nota: se si utilizza un container Docker, è meglio modificare il file JSON nella directory del progetto in `.vscode/settings.json`.

Si devono aggiungere alcune voci (almeno "`alif.setools.root`") al JSON che si vede.

Se il `settings.json` inizialmente appare così...

```
{
  "workbench.colorTheme": "Default Dark+",
  "editor.renderWhitespace": "all"
}
```

... allora dovrebbe apparire così:

```
{
  "workbench.colorTheme": "Default Dark+",
  "editor.renderWhitespace": "all",
  "alif.setools.root": "C:/alif-se-tools/app-release-exec",
  "cortex-debug.JLinkGDBServerPath": "C:/Program Files/SEGGER/JLink/JLinkGDBServerCL.exe"
}
```

Quanto sopra usa i path Windows come esempio. Un path Linux per i Tool Alif SE potrebbe essere simile a `/home/you/app-release-exec-linux`.

Configurare la Variante della Board

Aprire il file `board.h`.

Identificare la variante della scheda nell'elenco e impostare `BOARD_ALIF_DEVKIT_VARIANT` sul valore corretto. Potrebbe essere necessario impostare anche `BOARD_ILI9806E_PANEL_VARIANT` se il valore predefinito non corrisponde al proprio.

Impostare il Build Context, Compilare e Flash-are

Accedere alla vista "Manage Solution" dall'estensione CMSIS Solution. Vi si può accedere cliccando sull'icona a forma di ingranaggio nella barra inferiore oppure andando al pannello CMSIS a sinistra e cliccando sull'ingranaggio in alto. Una volta aperto, si presenta come una scheda dell'editor grafico chiamata "Manage Solution" con un'icona a forma di ingranaggio.

Importante

In "Run and Debug" > "Run Configuration" (column) > "alif" (row), cliccare sul menù a discesa e selezionare "First time pack installation". Cliccare sull'icona di riproduzione nella parte superiore del pannello laterale sinistro di CMSIS. Nel terminale si dovrebbero vedere i pacchetti CMSIS in fase di installazione. Attendere il completamento.

Ora si può cliccare sull'icona del martello accanto all'icona di "play" per compilare il progetto. Verranno compilate alcune centinaia di file. Attendere il completamento.

Aprire il menù a discesa precedente e selezionare "Prepare program with Security Toolkit". Cliccare sull'icona di "play" [riproduzione]. Vengono preparati alcuni file come passaggio preliminare al flashing.

Aprire di nuovo il menu a discesa e selezionare "Program with Security Toolkit". Cliccare sull'icona di "play" [riproduzione]. Se è la prima volta, verrà chiesto di scegliere quale porta seriale utilizzare per flashare la scheda. Si può provare /dev/ttyACM0. Se è quella sbagliata, l'operazione fallirà e si dovrà aprire il menù a discesa e selezionare "Program with Security Toolkit (select COM port)" per sovrascrivere quella precedente che è stata salvata come default.

Il benchmark LVGL dovrebbe essere eseguito sulla scheda Alif al termine del flashing.

Ulteriori Informazioni

In caso di difficoltà durante la lettura di questa guida, fare riferimento a queste fonti Alif per passaggi più dettagliati.

- [Getting Started with VSCode CMSIS pack project](#)
- [VSCode Getting Started Template](#)

È possibile scaricare la "Alif Security Toolkit Quick Start Guide" da <https://alifsemi.com/support/software-tools/ensemble/>, presupponendo che sia stato creato un account, per imparare a utilizzare gli strumenti Alif SE per eseguire manipolazioni di basso livello sulla scheda.

I Core HP e HE e Build Ottimizzata

Nella vista "Manage Solution" illustrata nella guida, è possibile selezionare un target HP o un target HE. Questi si riferiscono ai due core distinti presenti nell'Alif E7. "HE" sta per "High Efficiency" mentre "HP" sta per "High Performance". Per ottenere le migliori prestazioni da un'applicazione LVGL, selezionare HP. Considerare HE quando il consumo energetico è un problema. Il vantaggio di avere core asimmetrici è che l'applicazione può teoricamente eseguire carichi di lavoro a bassa priorità in modo efficiente sul core HE e delegare carichi di lavoro critici e ad alta intensità di elaborazione al core HP.

È anche possibile scegliere un "Build Type". Per prestazioni ottimali, scegliere "release". Se si esegue il debug, scegliere "debug".

Per massimizzare il punteggio nel benchmark LVGL e massimizzare le prestazioni di un'applicazione LVGL in generale, deve essere selezionato il core HP e il tipo di build dev'essere release.

4.4.2 Arm

Arm è un'azienda leader nella progettazione di semiconduttori e software, rinomata per aver creato i core dei microcontrollori (MCU) Cortex-M e quelli dei processori Cortex-A/R (MPU), che sono parte integrante di un'ampia gamma di dispositivi. Questi core sono il cuore di molti sistemi embedded e alimentano chip di giganti del settore come STMicroelectronics, NXP e Renesas. I progetti a basso consumo energetico di Arm sono utilizzati in miliardi di dispositivi in tutto il mondo, dai microcontrollori agli smartphone e ai server. Concedendo in licenza i propri progetti di processori, Arm consente a un ampio ecosistema di partner di sviluppare soluzioni personalizzate ottimizzate per prestazioni, consumo energetico e dimensioni. L'architettura di Arm è altamente compatibile con vari sistemi

operativi e librerie software, tra cui LVGL, rendendola una scelta versatile per gli sviluppatori che creano interfacce utente grafiche efficienti e ad alte prestazioni.

Compilare LVGL per Arm

Non è richiesta alcuna azione specifica. Qualsiasi compilatore che supporti l'architettura Arm come target può essere utilizzato per compilare il codice sorgente di LVGL, inclusi GCC, LLVM e AC6.

È anche possibile cross-compile LVGL per una MPU (invece di compilarlo sull'hardware target) o creare una libreria shared. Per ulteriori informazioni, consultare [CMake](#).

Introduzione a AC6

Poiché AC6 è una toolchain proprietaria, contiene molte ottimizzazioni specifiche, quindi è possibile aspettarsi le migliori prestazioni quando lo si utilizza.

AC6 non è gratuito, ma offre una licenza community che può essere attivata come segue:

1. Scaricare e installare il compilatore AC6 dal [sito web di Arm](#).
2. Per registrare una licenza community, andare alla cartella bin del compilatore e, in un terminale, eseguire `armlm.exe activate -server https://mdk-preview.keil.arm.com -product KEMDK-COM0` (Su Linux, usare `./armlm`).

Supporto IDE

Non ci sono limitazioni sugli IDE supportati. LVGL funziona negli IDE di vari fornitori, tra cui Keil MDK di Arm, IAR, e2 studio di Renesas, MCUXpresso di NXP, CubeIDE di ST, nonché progetti custom make o CMake.

Arm2D e il set di istruzioni Helium

Arm Cortex-M55 e Cortex-M85 dispongono del set di istruzioni SIMD Helium. Tra le altre cose, questo può effettivamente velocizzare il rendering dell'interfaccia utente. [Arm2D](#) è una libreria gestita da Arm che sfrutta il set di istruzioni Helium.

Notare che GCC presenta alcuni problemi noti con le "Helium intrinsics". Si consiglia di utilizzare AC6 o LLVM quando si utilizza codice Helium.

Per aggiungere Arm2D al progetto, seguire questi passaggi:

1. Per sfruttarne la potenza, assicurarsi che mcpu sia impostato su cortex-m85, cortex-m55, o cortex-m52 e aggiungere il flag `-fvectorize`. Per testare senza SIMD, si usa ad esempio `cortex-m85+nomve`.
2. Arm2D può essere scaricato da <https://github.com/ARM-software/Arm-2D>. Valutare la possibilità di utilizzare il branch developing, che contiene gli aggiornamenti più recenti.
3. Aggiungere `Arm-2D/Library/Include` ai path degli "include".
4. Copiare `Arm-2D/Library/Include/template/arm_2d_cfg.h` nella posizione che si preferisce per fornire la configurazione di default per Arm2D. La cartella che contiene `arm_2d_cfg.h` dev'essere aggiunta al path dell'include.
5. Il repository Arm2D contiene diversi esempi e template; tuttavia, assicurarsi che venga compilato solo `Arm-2D/Library/Source`.
6. Anche la libreria CMSIS DSP deve essere aggiunta al progetto. Si può utilizzare CMSIS-PACKS o aggiungerla manualmente.
7. Per prestazioni migliori, abilitare LT0 (Link Time Optimization) e usare `-Omax` o `-Ofast`.
8. Arm2D tenta di leggere/scrivere più dati con una singola istruzione. Pertanto, è importante utilizzare la memoria più veloce (ad esempio, BSS o TCM) per il buffer di LVGL per evitare colli di bottiglia nella larghezza di banda della memoria.
9. Abilitare `LV_USE_DRAW_ARM2D_SYNC 1` e `LV_USE_DRAW_SW_ASM LV_DRAW_SW_ASM_HELIUM` in `lv_conf.h`.

Accelerazione Neon

Alcuni processori ARM Cortex-A e Cortex-R con architettura ARMv7 e tutti i processori ARM Cortex-A e Cortex-R con architettura ARMv8 supportano il set di istruzioni Neon SIMD <<https://www.arm.com/technologies/neon>>. LVGL ha un supporto integrato per migliorare le prestazioni del rendering software utilizzando le istruzioni Neon.

Supporto per l'Architettura

Sono supportate sia le architetture ARM a 32 bit che quelle a 64 bit. È sufficiente impostare `LV_USE_DRAW_SW_ASM` a `LV_DRAW_SW_ASM_NEON` in `lv_conf.h`.

Nota

Tutti i processori ARM Cortex-A e Cortex-R a 64 bit includono il supporto Neon come funzionalità obbligatoria a partire dalle specifiche dell'architettura ARMv8. Questo rende l'accelerazione Neon universalmente disponibile su tutte le piattaforme ARM a 64 bit, comprese le architetture ARM attuali e future.

4.4.3 Espressif (Serie di Chip ESP32)

LVGL può essere utilizzato e configurato come componente standard [ESP-IDF](#).

Se non si ha familiarità con ESP-IDF, seguire le istruzioni nella [ESP-IDF Programming guide](#) per installare e configurare ESP-IDF sul computer.

Progetti demo LVGL per ESP32

Per un rapido avvio con LVGL ed ESP32, sono disponibili i seguenti progetti demo preconfigurati per schede di sviluppo specifiche:

- [ESP-BOX-3](#)
- [ESP32-S3-LCD-EV-BOARD](#)
- [M5Stack-CoreS3](#)

Fare riferimento ai file `README.md` in questi repository per le istruzioni di compilazione e flashing.

Questi progetti demo utilizzano i Board Support Package (BSP) di Espressif. Ulteriori BSP ed esempi sono disponibili nel repository [esp-bsp](#).

Utilizzo di LVGL nel proprio progetto ESP-IDF

Il modo più semplice per integrare LVGL nel proprio progetto ESP-IDF è tramite il componente [esp_lvgl_port](#). Questo componente, utilizzato nei progetti demo menzionati sopra, fornisce funzioni di supporto per una facile installazione di LVGL e driver di display. Inoltre, può aggiungere il supporto per touch, encoder rotativi, pulsanti o ingressi USB HID. Semplifica il risparmio energetico, la rotazione dello schermo e altre funzionalità specifiche della piattaforma.

`esp_lvgl_port` supporta le versioni LVGL 8 e 9 ed è compatibile con ESP-IDF v4.4 e successive. Per aggiungerlo al progetto, si usa il seguente comando:

```
idf.py add-dependency "espressif/esp_lvgl_port^2.3.0"
```

Per default, `esp_lvgl_port` dipende dall'ultima versione stabile di LVGL, quindi non sono necessari passaggi aggiuntivi per i nuovi progetti. Se è richiesta una versione specifica di LVGL, specificatela nel progetto per evitare aggiornamenti automatici. LVGL può essere utilizzato anche senza `esp_lvgl_port`, come descritto di seguito.

Ottenere LVGL

LVGL è distribuito tramite [ESP Registry](#), dove vengono caricate tutte le release LVGL. Se non si desidera utilizzare `esp_lvgl_port`, è possibile aggiungere [LVGL component](#) al progetto con il seguente comando:

```
idf.py add-dependency "lvgl/lvgl^9.*"
```

Modificare la parte ^9.* in base ai requisiti di versione LVGL. Ulteriori informazioni sulle specifiche di versione sono disponibili nella documentazione di [IDF Component Manager](#). Durante la build successiva, il componente LVGL verrà recuperato dal registro dei componenti e aggiunto al progetto.

Uso avanzato: Utilizzare LVGL come componente locale

Per lo sviluppo e il test di LVGL, potrebbe essere utile utilizzare LVGL come componente locale anziché dal Registro ESP, che offre solo versioni rilasciate e non consente modifiche locali. Per farlo, clonare LVGL nel proprio progetto con il seguente comando:

```
git submodule add https://github.com/lvgl/lvgl.git components/lvgl
```

Nota

Tutti i componenti da \${project_dir}/components vengono aggiunti automaticamente alla build.

Configurazione

Per configurare LVGL, avviare il menù di configurazione con `idf.py menuconfig` nella directory principale del progetto. Accedi a [Component config](#) e poi a [LVGL configuration](#).

Supporto per Driver di Display e Touch

Per un progetto LVGL di successo, ci sarà bisogno di un driver display e, facoltativamente, di un driver touch. Espressif fornisce questi driver basati sul suo componente `esp_lcd`.

- `esp_lcd` supporta nativamente alcuni [display di base](#)
- Altri display sono mantenuti nel repository [esp-bsp repository](#) e vengono caricati nell'ESP Registry
- I driver touch sono mantenuti nel repository [esp-bsp repository](#) e vengono caricati nell'ESP Registry

Questi componenti condividono un'API pubblica comune, semplificando la migrazione dei progetti tra diversi driver di display e touch.

Per aggiungere un driver di display o touch al progetto, utilizzare un comando come:

```
idf.py add-dependency "espressif/esp_lcd_gc9a01^2.0.0"
```

Utilizzo del file system in ESP-IDF

ESP-IDF utilizza le funzioni standard C per le operazioni sui file (`fopen`, `fread`) in tutte le sue API relative all'archiviazione. Ciò consente un'interoperabilità perfetta con LVGL quando si abilita la configurazione [LV_USE_FS_STDIO](#). Il processo è descritto in dettaglio di seguito, utilizzando SPIFFS come dimostrazione.

- **Decidere quale sistema di archiviazione utilizzare**

ESP-IDF offre molti esempi pronti all'uso, come [SPIFFS](#), [SD Card](#) e [LittleFS](#).

- **Riconfigurare il progetto**

Il progetto di esempio dovrebbe essere esaminato per i dettagli, ma in generale le modifiche riguardano:

- Abilitazione del file system STDIO di LVGL nella configurazione

È possibile utilizzare `menuconfig`:

- * Component config → LVGL configuration → 3rd Party Libraries: enable File system on top of stdio API
- * Poi selezionare Set an upper cased letter on which the drive will accessible e impostarla su 65 (ASCII A)

- * È anche possibile impostare `Default_driver_letter` a 65 per ignorare il prefisso nei path dei file.
- Modifica della tabella delle partizioni

La configurazione esatta dipende dalle dimensioni della flash e dalle partizioni esistenti, ma il nuovo risultato finale dovrebbe essere simile a questo:

Tabella 1: Partition Table

nvs	data	nvs	0x9000	0x6000
phy_init	data	phy	0xf000	0x1000
factory	app	factory	0x10000	1400k
storage	data	spiffs		400k

Nota

Se non si utilizza ancora un file `partition.csv` personalizzato, è possibile aggiungerlo tramite `menuconfig` (`Partition Table` → `Partition Table` → `Custom partition table CSV`).

- Applicare le modifiche al sistema di build

Alcuni file system ESP forniscono la generazione automatica da una cartella host tramite CMake. Le righe corrette devono essere copiate in `main/CMakeLists.txt`

Nota

`LittleFS` ha dipendenze aggiuntive che devono essere aggiunte a `main/idf_component.yml`

• Preparare i file delle immagini

Il tool Python `LVGLImage.py` di LVGL può essere utilizzato per convertire le immagini in file binari di pixel map. Supporta vari formati e compressioni.

Mentre librerie di terze parti (come `LodePNG` e `Tiny JPEG`) consentono di utilizzare file immagine senza conversione.

Dopo aver preparato i file, è necessario spostarli sul dispositivo di destinazione:

- Se attivato correttamente, un file system **SPIFFS** basato sulla cartella `spiffs_image` dovrebbe essere generato automaticamente e successivamente flashato sul dispositivo di destinazione.
- Un meccanismo simile per **LittleFS** usa la cartella `flash_data`, ma è disponibile solo per host Linux.
- Per la **SD Card**, è possibile utilizzare un file browser tradizionale.

• Invoca le chiamate API appropriate nel codice dell'applicazione*

Le funzionalità principali richiedono solo poche righe. L'esempio seguente disegna anche l'immagine.

```
#include "esp_spiffs.h"

void lv_example_image_from_esp_fs(void) {
    esp_vfs_spiffs_conf_t conf = {
        .base_path = "/spiffs",
        .partition_label = NULL,
        .max_files = 5,
        .format_if_mount_failed = false
    };
    esp_err_t ret = esp_vfs_spiffs_register(&conf);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

if (ret != ESP_OK) {
    ESP_LOGE(TAG, "Failed to register SPIFF filesystem");
    return;
}

lv_obj_t * obj = lv_image_create(lv_screen_active());
lv_image_set_src(widget, "A:/spiffs/logo.bin");
lv_obj_center(widget);
}

```

- **Build e flash**

Dopo aver chiamato `idf.py build flash`, l'immagine dovrebbe essere visualizzata sullo schermo.

i Nota

Le modifiche apportate da `menuconfig` non vengono tracciate nel repository se il file `sdkconfig` viene aggiunto a `.gitignore`, che è l'impostazione di default per molti progetti ESP-IDF. Per rendere permanente la configurazione, aggiungere le seguenti righe a `sdkconfig.defaults`:

```

CONFIG_PARTITION_TABLE_CUSTOM=y
CONFIG_LV_USE_FS_STUDIO=y
CONFIG_LV_FS_STUDIO LETTER=65
CONFIG_LV_FS_DEFAULT_DRIVER LETTER=65

```

Supporto per Pixel Processing Accelerator

Alcune serie di chip ESP32, come l'ESP32-P4, supportano l'hardware Pixel Processing Accelerator (PPA), in grado di accelerare le operazioni di riempimento e fusione delle immagini. Questa periferica funziona con l'hardware DMA-2D, responsabile dello spostamento dei buffer di input/output da/verso il motore di elaborazione PPA.

Dispositivi supportati

I target Espressif che supportano il PPA sono:

- Le serie ESP32-P4.

Utilizzo del PPA nel progetto ESP-IDF

LVGL supporta, a livello sperimentale, l'accelerazione del riempimento e della fusione delle immagini tramite PPA. L'utente può abilitarla all'interno del proprio `sdkconfig.default` aggiungendo la seguente opzione per abilitare l'unità di disegno PPA insieme al rendering software:

```
CONFIG_LV_USE_PPA=y
```

Salvare il file e quindi ricostruire il progetto. Sarà sufficiente aggiungere il codice PPA e l'esecuzione inizierà automaticamente, quindi non sono necessari ulteriori passaggi dal punto di vista del codice utente.

Limitazioni

Si noti che il PPA è a livello sperimentale, dove sono previsti alcuni miglioramenti delle prestazioni nelle attività di disegno relative alla copia o al riempimento di rettangoli, mentre per la fusione delle immagini, sebbene operativa, non si registrano miglioramenti significativi; la causa iniziale, secondo la sezione PPA del manuale di riferimento, è dovuta alla larghezza di banda della memoria DMA-2D.

4.4.4 NXP

NXP ha integrato LVGL nei pacchetti "SDK MCUXpresso" per diversi dei nostri microcontrollori come componente software opzionale, consentendo una facile valutazione e migrazione nella progettazione del prodotto. LVGL è una libreria grafica embedded gratuita e open source con funzionalità che consentono di creare GUI embedded con elementi grafici intuitivi, splendidi effetti visivi e un ridotto utilizzo di memoria. Il framework grafico completo include una varietà di widget da utilizzare nella creazione della GUI e supporta funzioni più avanzate come animazioni e anti-aliasing.

LVGL abilita la grafica nel nostro tool gratuito "GUI Guider". È disponibile per l'uso con i microcontrollori generici e crossover di NXP, fornendo agli sviluppatori uno strumento per creare applicazioni GUI complete e di alta qualità con LVGL.

Creazione di un nuovo progetto con LVGL

Scaricare subito un [SDK per una board supportata](#) e iniziare a sviluppare la prossima applicazione GUI. È completamente configurato con LVGL (e con supporto PXP/VGLite/G2D se i moduli sono presenti), non è richiesto alcun ulteriore lavoro di integrazione.

Accelerazione HW per piattaforme NXP iMX RT

A seconda della piattaforma RT utilizzata, l'accelerazione può essere eseguita da NXP PXP (PiXel Pipeline) e/o dalla GPU Verisilicon tramite un'API denominata VGLite. Ogni acceleratore ha un proprio contesto che ne consente l'utilizzo sia singolarmente che simultaneamente (in modalità multithreading LVGL).

Accelerazione HW per piattaforme NXP iMX

Sulle piattaforme MPU, l'accelerazione può essere eseguita (indipendentemente dall'hardware) dalla libreria NXP G2D. Questo acceleratore ha un proprio contesto che ne consente l'utilizzo sia singolarmente che simultaneamente con la CPU (in modalità multithreading LVGL).

Acceleratore PXP

Configurazione di base:

- Selezionare il motore PXP NXP in "lv_conf.h": Impostare `LV_USE_PXP` a 1.
- Per utilizzare PXP come unità di disegno, selezionare in "lv_conf.h": Impostare `LV_USE_DRAW_PXP` a 1.
- Per utilizzare PXP per ruotare lo schermo, selezionare in "lv_conf.h": Impostare `LV_USE_ROTATE_PXP` a 1.
- Abilitare le asserzioni PXP in "lv_conf.h": Impostare :c:macro: `LV_USE_PXP_ASSERT` a 1. Esistono alcune asserzioni PXP che possono interrompere l'esecuzione del programma nel caso in cui esistono alcune asserzioni PXP che possono interrompere l'esecuzione del programma nel caso in cui `LV_ASSERT_HANDLER` sia impostato su `while(1);` (Halt per default). In caso contrario, verrà registrato solo un messaggio di errore tramite `LV_LOG_ERROR`.
- Se è definito il simbolo `SDK_OS_FREE_RTOS`, verrà utilizzata l'implementazione di FreeRTOS, altrimenti verrà incluso codice bare metal.

Inizializzazione di base:

L'inizializzazione del disegno PXP viene eseguita automaticamente in `lv_init()` una volta che il PXP è abilitato come unità di disegno o per ruotare lo schermo, non è richiesto alcun codice utente:

```
#if LV_USE_DRAW_PXP || LV_USE_ROTATE_PXP
    lv_draw_pxp_init();
#endif
```

Durante l'inizializzazione del PXP, verrà creata una nuova unità di disegno `lv_draw_pxp_unit_t` con le callback aggiuntive, se `LV_USE_DRAW_PXP` è impostato a 1:

```
lv_draw_pxp_unit_t * draw_pxp_unit = lv_draw_create_unit(sizeof(lv_draw_pxp_unit_t));
draw_pxp_unit->base_unit.evaluate_cb = _pxp_evaluate;
draw_pxp_unit->base_unit.dispatch_cb = _pxp_dispatch;
draw_pxp_unit->base_unit.delete_cb = _pxp_delete;
```

e verrà generato un thread aggiuntivo `_pxp_render_thread_cb()` per gestire i task di disegno supportati.

```
#if LV_USE_PXP_DRAW_THREAD
    lv_thread_init(&draw_pxp_unit->thread, "pxpdraw", LV_THREAD_PRIO_HIGH, _pxp_render_thread_cb, 2 * 1024, draw_pxp_unit);
#endif
```

Se `LV_USE_PXP_DRAW_THREAD` non è definito, non verrà creato alcun thread di disegno aggiuntivo e il task di disegno PXP verrà eseguito sullo stesso thread principale LVGL.

`_pxp_evaluate()` verrà chiamato dopo la creazione di ogni attività e analizzerà se l'attività è supportata da PXP o meno. Se supportato, all'attività verranno assegnati un punteggio preferito e l'ID dell'unità di disegno. Uno score uguale a 100 è lo score di default della CPU. Uno score più piccolo indica che PXP è in grado di disegnarlo più velocemente.

`_pxp_dispatch()` è la callback del dispatcher PXP, che accetta un task pronto per il disegno (con `DRAW_UNIT_ID_PXP` impostato) e la passa all'unità di disegno PXP per l'elaborazione.

`_pxp_delete()` pulisce l'unità di disegno PXP.

Funzionalità supportate:

Diverse funzionalità di disegno in LVGL possono essere demandate al motore PXP. La CPU è disponibile per altre operazioni mentre PXP è in esecuzione. È necessario un RTOS per bloccare il thread di disegno LVGL e passare a un altro task o sospendere la CPU per risparmiare energia.

Le attività di disegno supportate sono disponibili in "src/draw/nxp/pxp/lv_draw_pxp.c":

```
switch(t->type) {
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_FILL:
        lv_draw_pxp_fill(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_IMAGE:
        lv_draw_pxp_img(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_LAYER:
        lv_draw_pxp_layer(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    default:
        break;
}
```

Inoltre, la rotazione dello schermo può essere gestita da PXP:

- Riempire l'area con un colore (senza raggio, senza gradiente) + opacità opzionale.
- Blit [Block Image Transfer] dell'immagine sorgente RGB565/ARGB888/XRGB8888 sulla destinazione. RGB565/RGB888/ARGB888/XRGB8888 + opacità opzionale.
- Ricolorare l'immagine sorgente RGB565.
- Ridimensionare e ruotare (90, 180, 270 gradi) l'immagine sorgente RGB565.
- Fusione dei livelli (con gli stessi formati supportati per il blitting).
- Ruotare lo schermo (90, 180, 270 gradi).

Limitazioni note:

- PXP può ruotare i fotogrammi solo di angoli multipli di 90 gradi.
- La rotazione non è supportata per le immagini non allineate a blocchi di 16x16 pixel. PXP è impostato per elaborare blocchi 16x16 per ottimizzare il sistema in termini di larghezza di banda di memoria e tempo di elaborazione delle immagini. Il motore di output essenzialmente tronca tutti i pixel di output dopo che è stato scritto il numero desiderato di pixel. Quando si ruota un'immagine sorgente e l'output non è divisibile per la dimensione del blocco, i pixel errati potrebbero essere troncati e l'immagine di output finale potrebbe apparire spostata.
- La ricolorazione o la trasformazione di immagini con opacità o canale alfa non possono essere ottenute in una singola configurazione della pipeline PXP. Sarebbero necessari due o più passaggi.
- L'indirizzo del buffer deve essere allineato a 64 byte: impostare `LV_DRAW_BUF_ALIGN` a 64 in "lv_conf.h". Non è richiesto alcun allineamento di passo: impostare `LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN` a 1 in "lv_conf.h".

Setup del progetto:

- Aggiungere i file sorgente relativi a PXP (e i relativi header, se disponibili) al progetto:
 - "src/draw/nxp/pxp/lv_draw_buf_pxp.c": callback del buffer di disegno
 - "src/draw/nxp/pxp/lv_draw_pxp_fill.c": area di riempimento

- "src/draw/nxp/pxp/lv_draw_pxp_img.c": immagine blit (con ricolorazione o trasformazione opzionale)
 - "src/draw/nxp/pxp/lv_draw_pxp_layer.c": fusione dei livelli
 - "src/draw/nxp/pxp/lv_draw_pxp.c": inizializzazione dell'unità di disegno
 - "src/draw/nxp/pxp/lv_pxp_cfg.c": init,_deinit, run/wait del dispositivo PXP
 - "src/draw/nxp/pxp/lv_pxp_osa.c": astrazione del sistema operativo (FreeRTOS o bare metal)
 - "src/draw/nxp/pxp/lv_pxp_utils.c": helper delle funzioni
- Il codice relativo a PXP dipende da due driver forniti dall'SDK MCU. Questi driver devono essere aggiunti al progetto:
 - fsl_pxp.c: Driver PXP
 - fsl_cache.c: Funzioni di gestione della cache della CPU

Configurazione di default di PXP:

- L'implementazione dipende da più funzioni specifiche del sistema operativo. La struttura `pxp_cfg_t` con puntatori di callback viene utilizzata come parametro per la funzione `lv_pxp_init()`. Implementazione di default per FreeRTOS in `lv_pxp_osa.c`.
 - `pxp_interrupt_init()`: Inizializza l'interrupt PXP (configurazione HW, configurazione del sistema operativo)
 - `pxp_interrupt_deinit()`: Deinizializza l'interrupt PXP (configurazione HW, configurazione del sistema operativo)
 - `pxp_run()`: Avvia il processo PXP. Utilizza un meccanismo specifico del sistema operativo per bloccare il thread di disegno.
 - `pxp_wait()`: Attende il completamento di PXP.

Acceleratore VGLite

Il motore VGLite può gestire funzionalità di disegno aggiuntive in LVGL. La CPU è disponibile per altre operazioni mentre VGLite è in esecuzione. È necessario un RTOS per bloccare il thread di disegno LVGL e passare a un altro task o sospendere la CPU per risparmiare energia.

Configurazione di base:

- Selezionare il motore NXP VGLite in "lv_conf.h": Impostare `LV_USE_DRAW_VGLITE` a 1. Il simbolo `SDK_OS_FREE_RTOS` deve essere definito in modo che l'implementazione "osal" [OS Abstraction Layer] del driver FreeRTOS sia abilitata.
- Abilitare le asserzioni VGLite in "lv_conf.h": Impostare `:c:macro:`LV_USE_VGLITE_ASSERT`` a 1. Le asserzioni VGLite verificheranno il codice di stato dell'API del driver e, in caso di errore, potranno interrompere l'esecuzione del programma nel caso in cui `:c:macro:`LV_ASSERT_HANDLER`` sia impostato su `while(1);` (Halt per default). In caso contrario, verrà registrato solo un messaggio di errore tramite `LV_LOG_ERROR`.

Inizializzazione di base:

Inizializza la GPU VGLite prima di chiamare `lv_init()` specificando la larghezza/altezza della finestra di tessellatura. I valori di default per la larghezza e l'altezza della tessellatura e la dimensione del buffer dei comandi si trovano nel file SDK "vglite_support.h".

```
#if LV_USE_DRAW_VGLITE
#include "vg_lite.h"
#include "vglite_support.h"
#endif
...
#if LV_USE_DRAW_VGLITE
if(vg_lite_init(DEFAULT_VG_LITE_TW_WIDTH, DEFAULT_VG_LITE_TW_HEIGHT) != VG_LITE_SUCCESS)
{
    PRINTF("VGLite init error. STOP.");
    vg_lite_close();
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

while (1)
{
    ;
}

if (vg_lite_set_command_buffer_size(VG_LITE_COMMAND_BUFFER_SIZE) != VG_LITE_SUCCESS)
{
    PRINTF("VGLite set command buffer. STOP.");
    vg_lite_close();
    while (1)
    ;
}
#endif

```

L'inizializzazione del disegno di VGLite viene eseguita automaticamente in `lv_init()` una volta abilitato VGLite, non è richiesto alcun codice utente:

```

#if LV_USE_DRAW_VGLITE
    lv_draw_vglite_init();
#endif

```

Durante l'inizializzazione di VGLite, verrà creata una nuova unità di disegno `lv_draw_vglite_unit_t` con le callback aggiuntive:

```

lv_draw_vglite_unit_t * draw_vglite_unit = lv_draw_create_unit(sizeof(lv_draw_vglite_unit_t));
draw_vglite_unit->base.unit.evaluate_cb = _vglite_evaluate;
draw_vglite_unit->base.unit.dispatch_cb = _vglite_dispatch;
draw_vglite_unit->base.unit.delete_cb = _vglite_delete;

```

e verrà generato un thread aggiuntivo `_vglite_render_thread_cb()` per gestire le attività di disegno supportate.

```

#if LV_USE_VGLITE_DRAW_THREAD
    lv_thread_init(&draw_vglite_unit->thread, "vglitedraw", LV_THREAD_PRIO_HIGH, _vglite_render_thread_cb, 2 * 1024, draw_vglite_unit);
#endif

```

Se `LV_USE_VGLITE_DRAW_THREAD` non è definito, non verrà creato alcun thread di disegno aggiuntivo e l'attività di disegno di VGLite verrà eseguita sullo stesso thread principale di LVGL.

`_vglite_evaluate()` verrà chiamato dopo la creazione di ogni attività e analizzerà se l'attività è supportata da VGLite o meno. Se supportato, all'attività verranno assegnati un punteggio preferito e l'ID dell'unità di disegno. Uno score uguale a 100 è lo score di default della CPU. Uno score più piccolo indica che VGLite è in grado di disegnarlo più velocemente.

`_vglite_dispatch()` è la callback del dispatcher VGLite, che accetta un task pronto per il disegno (con `DRAW_UNIT_ID_VGLITE` impostato) e la passa all'unità di disegno VGLite per l'elaborazione.

`_vglite_delete()` pulirà l'unità di disegno VGLite.

Configurazione avanzata:

- Abilitare la divisione blit VGLite in "lv_conf.h": Impostare :c:macro: `LV_USE_VGLITE_BLIT_SPLIT` a 1. Abilitando la soluzione alternativa per la divisione blit si attenuerà qualsiasi problema di degradazione della qualità su schermi con dimensioni superiori a 352 pixel.

```
#define VGLITE_BLIT_SPLIT_THR 352
```

- Per default, la soglia del "blit split" è impostata su 352. I blit [Block Image Transfer] con larghezza o altezza superiori a questo valore verranno eseguiti in più passaggi. Il valore deve essere un multiplo dell'allineamento "stride" in px. Per la maggior parte dei formati colore, l'allineamento è di 16 px (ad eccezione dei formati indice). La trasformazione non sarà supportata una volta con la divisione blit.
- Abilitare l'attività di disegno VGLite in modo sincrono in "lv_conf.h": Impostare :c:macro: `LV_USE_VGLITE_DRAW_ASYNC` a 1. È possibile mettere in coda più task di disegno e scaricarle una volta sulla GPU in base allo stato di inattività della GPU. Se la GPU è occupata, l'attività verrà messa in coda e il dispatcher VGLite richiederà una nuova attività disponibile. Se la GPU è inattiva, la coda con eventuali attività in sospeso verrà scaricata sulla GPU. Lo stato di completamento dell'attività di disegno verrà inviato al thread LVGL principale in modo asincrono.

Funzionalità supportate:

Diverse funzionalità di disegno in LVGL possono essere scaricate sul motore VGLite. La CPU è disponibile per altre operazioni mentre la GPU è in esecuzione. È necessario un RTOS per bloccare il thread di disegno LVGL e passare a un'altra attività o sospendere la CPU per risparmiare energia.

Le attività di disegno supportate sono disponibili in "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite.c":

```
switch(t->type) {
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_LABEL:
        lv_draw_vglite_label(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_FILL:
        lv_draw_vglite_fill(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_BORDER:
        lv_draw_vglite_border(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_IMAGE:
        lv_draw_vglite_img(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_ARC:
        lv_draw_vglite_arc(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_LINE:
        lv_draw_vglite_line(t, t->draw_dsc);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_LAYER:
        lv_draw_vglite_layer(t, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_TRIANGLE:
        lv_draw_vglite_triangle(t, t->draw_dsc);
        break;
    default:
        break;
}
```

Tutte le operazioni seguenti possono essere eseguite anche con opacità opzionale.

- Riempire l'area con il colore (con raggio o gradiente).
- Eseguire il blit [Block Image Transfer] dell'immagine sorgente (qualsiasi formato da `_vglite_src_cf_supported()`) sulla destinazione (qualsiasi formato da `_vglite_dest_cf_supported()`).
- Ricolorare l'immagine sorgente.
- Ridimensionare e ruotare (90, 180, 270 gradi) l'immagine sorgente RGB565.
- Fusione dei livelli (con gli stessi formati supportati per il blitting).
- Disegnare lettere (lettere bitmap blit / font raster).
- Disegnare bordi completi (LV_BORDER_SIDE_FULL).
- Disegnare archi (con bordi arrotondati).
- Disegnare linee (con trattini o bordi arrotondati).
- Disegnare triangoli colorati (con gradiente).

Limitazioni note:

- Allineamento dell'immagine sorgente: Il requisito di allineamento dei byte per un pixel dipende dal formato specifico del pixel. Sia l'indirizzo del buffer che il passo del buffer devono essere allineati. Come regola generale, l'allineamento è impostato su 16 pixel. Questo fa sì che l'allineamento dell'indirizzo del buffer sia di 32 byte per RGB565 e di 64 byte per ARGB8888.
- Per la destinazione del pixel engine (PE), l'allineamento dovrebbe essere di 64 byte per tutti i layout di buffer a mosaico (4x4). Il pixel engine non ha requisiti di allineamento aggiuntivi per i layout di buffer lineari (VG_LITE_LINEAR).

Setup del progetto:

- Aggiungere i file sorgente correlati a VGLite (e i gli header corrispondenti, se disponibili) al progetto:
 - "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_buf_vglite.c": callback del buffer di disegno
 - "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_arc.c": disegno dell'arco
 - "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_border.c": disegno del bordo

- "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_fill.c": riempimento dell'area
- "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_img.c": immagine blit (con ricolorezione o trasformazione facoltativa)
- "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_label.c": disegno dell'etichetta
- "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_layer.c": fusione livelli
- "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_line.c": disegno linee
- "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite_triangle.c": disegna triangoli
- "src/draw/nxp/vglite/lv_draw_vglite.c": inizializzazione dell'unità di disegno
- "src/draw/nxp/vglite/lv_vglite_buf.c": init/get buffer vglite
- "src/draw/nxp/vglite/lv_vglite_matrix.c": imposta la matrice vglite
- "src/draw/nxp/vglite/lv_vglite_path.c": crea i dati del percorso vglite
- "src/draw/nxp/vglite/lv_vglite_utils.c": helper delle funzioni

Acceleratore G2D

Configurazione di base:

- Selezionare il motore NXP G2D in "lv_conf.h": Impostare `LV_USE_G2D` a 1.
- Per utilizzare G2D come unità di disegno, selezionare in "lv_conf.h": Impostare `LV_USE_DRAW_G2D` a 1.
- Abilitare le asserzioni G2D in "lv_conf.h": Impostare :c:macro: `LV_USE_G2D_ASSERT` a 1. Esistono alcune asserzioni G2D che possono interrompere l'esecuzione del programma nel caso in cui :c:macro: `LV_ASSERT_HANDLER` sia impostato su `while(1);` (Halt per default). In caso contrario, verrà registrato solo un messaggio di errore tramite `LV_LOG_ERROR`.

Inizializzazione di base:

L'inizializzazione del disegno G2D viene eseguita automaticamente in `lv_init()` una volta che G2D è abilitato come unità di disegno, non è richiesto alcun codice utente:

```
#if LV_USE_DRAW_G2D
    lv_draw_g2d_init();
#endif
```

Durante l'inizializzazione di G2D, verrà creata una nuova unità di disegno `lv_draw_g2d_unit_t` con le callback aggiuntive, se `LV_USE_DRAW_G2D` è impostato a 1:

```
lv_draw_g2d_unit_t * draw_g2d_unit = lv_draw_create_unit(sizeof(lv_draw_g2d_unit_t));
draw_g2d_unit->base_unit.evaluate_cb = _g2d_evaluate;
draw_g2d_unit->base_unit.dispatch_cb = _g2d_dispatch;
draw_g2d_unit->base_unit.delete_cb = _g2d_delete;
```

e verrà generato un thread aggiuntivo `_g2d_render_thread_cb()` per gestire le attività di disegno supportate.

```
#if LV_USE_G2D_DRAW_THREAD
    lv_thread_init(&draw_g2d_unit->thread, LV_THREAD_PRIO_HIGH, _g2d_render_thread_cb, 2 * 1024, draw_g2d_unit);
#endif
```

Se `LV_USE_G2D_DRAW_THREAD` non è definito, non verrà creato alcun thread di disegno aggiuntivo e l'attività di disegno G2D verrà eseguita sullo stesso thread principale LVGL.

`_g2d_evaluate()` verrà chiamato dopo la creazione di ogni attività e analizzerà se l'attività è supportata da G2D o meno. Se supportato, all'attività verranno assegnati un punteggio preferito e l'ID dell'unità di disegno. Uno score uguale a 100 è lo score di default della CPU. Uno score più piccolo indica che G2D è in grado di disegnarlo più velocemente.

`_g2d_dispatch()` è la callback del dispatcher G2D, che prenderà un'attività pronta per essere disegnata (con `DRAW_UNIT_ID_G2D` impostato) e la passerà all'unità di disegno G2D per l'elaborazione.

`_g2d_delete()` pulirà l'unità di disegno G2D.

Funzionalità supportate:

Diverse funzionalità di disegno in LVGL possono essere demandate al motore G2D. La CPU è disponibile per altre operazioni mentre G2D è in esecuzione. È necessario il sistema operativo Linux per bloccare il thread di disegno LVGL e passare a un altro task o sospendere la CPU per risparmiare energia.

Le attività di disegno supportate sono disponibili in "src/draw/nx/g2d/lv_draw_g2d.c":

```
switch(t->type) {
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_FILL:
        lv_draw_g2d_fill(u, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    case LV_DRAW_TASK_TYPE_IMAGE:
        lv_draw_g2d_img(u, t->draw_dsc, &t->area);
        break;
    default:
        break;
}
```

- Riempire l'area con un colore (senza raggio, senza gradiente) + opacità opzionale.
- Blit [Block Image Transfer] dell'immagine sorgente ARGB8888 sulla destinazione. ARGB8888 + opacità opzionale.
- Ridimensionare l'immagine sorgente ARGB8888.

Limitazioni note:

- G2D/PXP può ruotare solo ad angoli di 90°.
- La rotazione non è supportata per le immagini non allineate a blocchi di 16x16 pixel. G2D/PXP è impostato per elaborare blocchi 16x16 per ottimizzare il sistema in termini di larghezza di banda di memoria e tempo di elaborazione delle immagini. Il motore di output essenzialmente tronca tutti i pixel di output dopo che è stato scritto il numero desiderato di pixel. Quando si ruota un'immagine sorgente e l'output non è divisibile per la dimensione del blocco, i pixel errati potrebbero essere troncati e l'immagine di output finale potrebbe apparire spostata.
- La ricoloreazione o la trasformazione di immagini con opacità o canale alfa non possono essere ottenute in una singola configurazione della pipeline G2D/PXP. Sarebbero necessari due o più passaggi.
- L'indirizzo del buffer deve essere allineato a 64 byte: impostare `LV_DRAW_BUF_ALIGN` a 64 in "lv_conf.h". Non è richiesto alcun allineamento di passo: impostare `LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN` a 1 in "lv_conf.h".

Setup del progetto:

- Aggiungere i file sorgente relativi a G2D (e i relativi header, se disponibili) al progetto:
 - "src/draw/nxp/g2d/lv_draw_buf_g2d.c": callback del buffer di disegno
 - "src/draw/nxp/g2d/lv_draw_g2d_fill.c": riempimento dell'area
 - "src/draw/nxp/g2d/lv_draw_g2d_img.c": immagine blit (con ricoloreazione o trasformazione opzionale)
 - "src/draw/nxp/g2d/lv_draw_g2d.c": inizializzazione dell'unità di disegno
 - "src/draw/nxp/g2d/lv_draw_g2d_buf_map.c": mappa hash per i buffer g2d
 - "src/draw/nxp/g2d/lv_g2d_utils.c": helper delle funzioni

4.4.5 Renesas

Driver Nativi

Renesas è un partner ufficiale di LVGL. Pertanto, LVGL include il supporto nativo per [Dave2D](#) (la GPU di Renesas) e gestiamo anche progetti Renesas pronti all'uso.

Dave2D

Dave2D è in grado di accelerare la maggior parte delle operazioni di disegno di LVGL:

- Disegno di rettangoli, anche con gradienti
- Disegno, ridimensionamento e rotazione di immagini
- Disegno di lettere
- Disegno di triangoli
- Disegno di linee

Poiché Dave2D lavora in background, la CPU è libera per altre attività. In pratica, durante il rendering, Dave2D può ridurre l'utilizzo della CPU dalla metà a un terzo, a seconda dell'applicazione.

GLCDC

GLCDC è una periferica di uscita grafica multistadio disponibile in diversi MCU Renesas. È in grado di pilotare pannelli LCD tramite un'interfaccia RGB altamente configurabile.

Maggiori informazioni sono disponibili nella [pagina dei driver](#).

Driver MPU

Le MPU Renesas (ovvero la famiglia RZ/G) possono utilizzare questi driver MPU LVGL.

Wayland

L'utilizzo del driver Wayland è supportato sulle schede madri con un desktop Wayland, ovvero un compositore Wayland.

fbdev

Il driver video LVGL fbdev (frame buffer) può essere utilizzato quasi sempre.

RA Family

Schede supportate nella RA Family:

- **EK-RA8D1**
- **EK-RA8P1**
- **EK-RA6M3G**

Esecuzione del Progetto

- L'IDE ufficiale di Renesas si chiama e² studio. Essendo basato su Eclipse, funziona anche su Windows, Linux e Mac. I componenti della famiglia RA richiedono determinate versioni minime del Flexible Software Package (FSP). Per informazioni, consultare i singoli file README.md nei repository applicabili. Gli FSP possono essere scaricati [qui](#). Si noti che a partire dalla versione 6.0 di FSP, LVGL fa ora parte della sezione middleware dei componenti. Pertanto, quando si clonano le ultime versioni dei repository delle schede LVGL supportate, non è più necessario l'aggiornamento ricorsivo dei sottomoduli git.
- JLink viene utilizzato per il debug e può essere scaricato [qui](#).
- Clonare il repository pronto all'uso per la scheda selezionata, per versioni FSP precedenti alla 6.0:

```
git clone https://github.com/lvgl/lv_port_renesas_ek-ra8d1.git --recurse-submodules
```

Scaricare il file .zip da GitHub non funziona perché non scarica i sottomoduli.

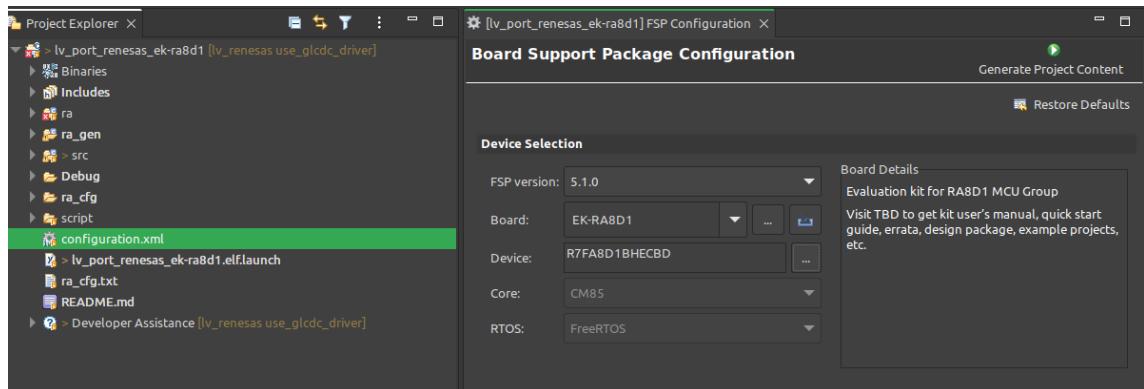
- Clonare il repository pronto all'uso per la scheda selezionata, per versioni FSP dalla 6.0 in poi:

```
git clone https://github.com/lvgl/lv_port_renesas_ek-ra8d1.git
```

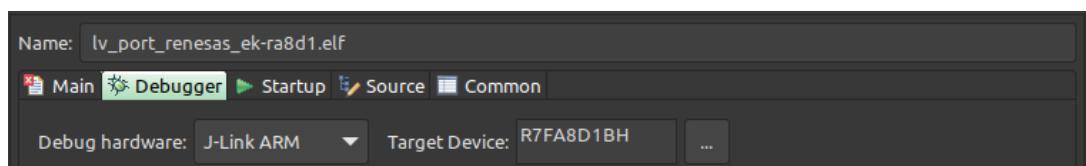
- Aprire e² studio, andare su File -> Import project e selezionare General / Existing projects into workspace.
- Selezionare la cartella clonata e premere Finish.
- Doppio-click su configuration.xml. Questo attiverà la Configuration Window.

Il Flexible Software Package (FSP) di Renesas include il supporto per i livelli BSP e HAL, esteso a diverse varianti di RTOS e altri stack middleware. I componenti saranno disponibili tramite la generazione di codice, incluso il punto di ingresso in "main.c".

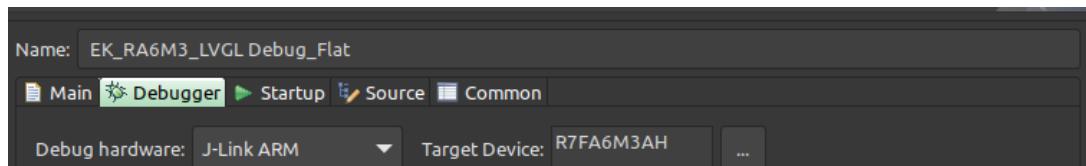
Premere Generate Project Content nell'angolo in alto a destra.



- Compilare il progetto premendo Ctrl + Alt + B
- Cliccare sul pulsante Debug (). Se viene richiesto Debug Configurations, sul tab Debugger selezionare il J-Link ARM come Debug hardware e l'IC appropriato come Target Device:
 - R7FA8D1BH per EK-RA8D1
 - R7FA6M3AH per EK-RA6M3G



– R7FA6M3AH per EK-RA6M3G



Nota

Sulle schede EK-RA8D1, il DIP switch 7 SW1 (al centro della board) deve essere impostato su ON, tutti gli altri su OFF.

Si noti inoltre che l'apertura di un progetto precedentemente creato su FSP prima della versione 6.0 aprirà una finestra di dialogo che chiederà all'utente se desidera migrare al nuovo FSP v6.0. La migrazione non interromperà il progetto.

Modificare il progetto

Aprire una demo

Il punto di ingresso del task principale è contenuto in `src/LVGL_thread_entry.c`.

È possibile disabilitare le demo LVGL (o semplicemente commentarle) e chiamare alcune funzioni `lv_example_..()`, oppure aggiungere codice personalizzato.

Configurazione

`src/lv_conf.h` (o `src/lv_conf_user.h`) contiene le impostazioni più importanti per LVGL. Ovvero:

- `LV_COLOR_DEPTH` per impostare la profondità di colore predefinita di LVGL
- `LV_MEM_SIZE` per impostare la RAM massima disponibile per LVGL
- `LV_USE_DAVE2D` per abilitare la GPU

I componenti hardware e software possono essere modificati visivamente utilizzando la Configuration Window.

A partire e² Studio 2025-04.1 e FSP 6.0.0, LVGL è un componente gestito.

Supporto

In caso di problemi o domande, aprire una "issue" nel repository corrispondente.

RX Family

Schede supportate nella RX Family:

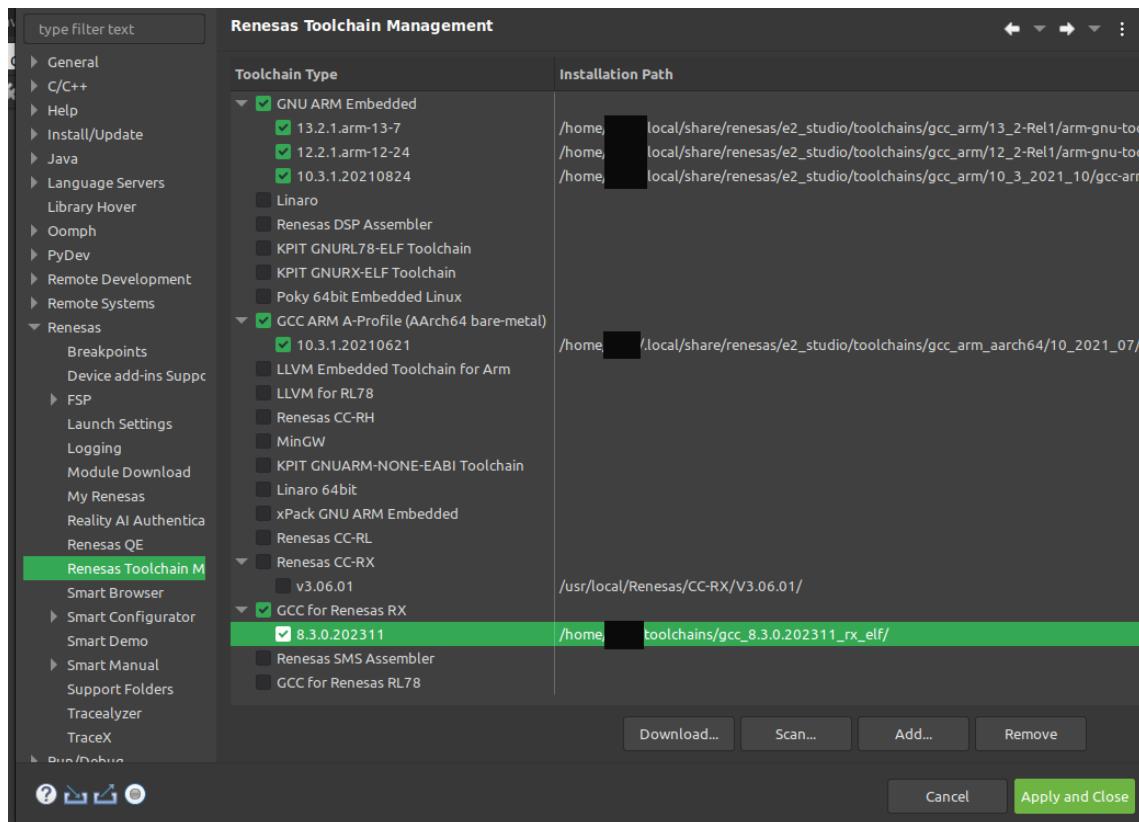
- **RX72N Envision Kit**

Esecuzione del Progetto

- L'IDE ufficiale di Renesas si chiama e² studio. Essendo basato su Eclipse, funziona anche su Windows, Linux e Mac. Può essere scaricato [qui](#).
- Scaricare e installare il driver necessario per il debugger
 - per Windows: [64 bit qui](#) e [32 bit qui](#)
 - per Linux: [qui](#)
- RX72 richiede un compilatore esterno per il core RXv3. Una versione gratuita e open source è disponibile [qui](#) dopo la registrazione.

Il compilatore deve essere attivato in e² studio:

- Si va su Help -> Add Renesas Toolchains
- Si preme il pulsante Add...
- Si seleziona la cartella di installazione della toolchain



- Clonare il repository già pronto lv_port_renesas_rx72n-envision-kit:

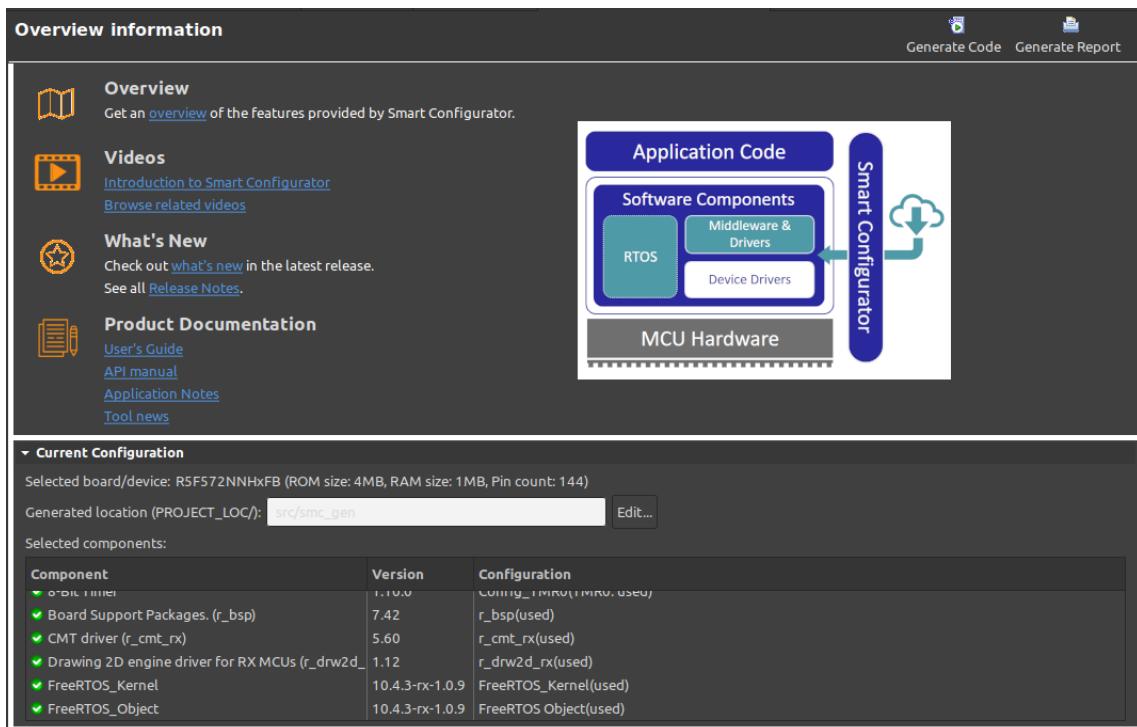
```
git clone https://github.com/lvgl/lv_port_renesas_rx72n-envision-kit.git --recurse-submodules
```

Scaricare il file .zip da GitHub non funziona perché non scarica i sottomoduli.

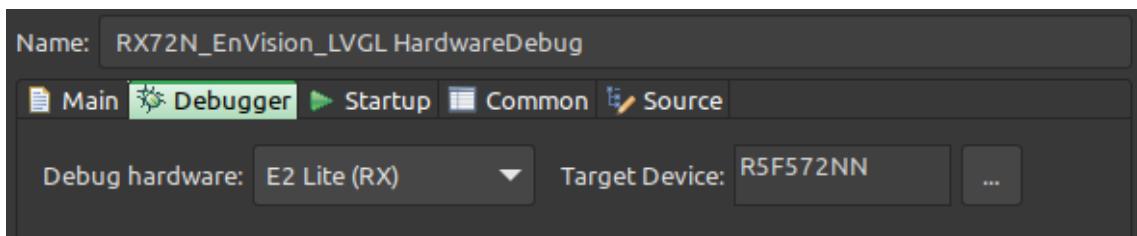
- Aprire e² studio, andare su File -> Import project e selezionare General / Existing projects into workspace
- Selezionare la cartella clonata e premere Finish.
- Doppio-click su RX72N_EnVision_LVGL.scfg per attivare la Configuration Window.

Lo Smart Configurator (SMC) di Renesas include il supporto per i layer BSP e HAL esteso a più varianti RTOS e altri stack middleware. I componenti saranno disponibili tramite la generazione di codice, incluso il punto di ingresso dell'applicazione.

Premere Generate Code nell'angolo in alto a destra.



- Compilare il progetto premendo **Ctrl + Alt + B**
- Cliccare sul pulsante Debug (). Se viene richiesto Debug Configurations, sul tab Debugger selezionare il E2 Lite come Debug hardware e R5F572NN come Target Device:



Nota

Assicurarsi che entrambi i canali del DIP switch SW1 (accanto a ECN1) siano OFF.

Modificare il progetto

Aprire una demo

Il punto di ingresso del task principale è contenuto in `src/LVGL_thread_entry.c`.

È possibile disabilitare le demo LVGL (o semplicemente commentarle) e chiamare alcune funzioni `lv_example_..()`, oppure aggiungere codice personalizzato.

Configurazione

`src/lv_conf.h` contiene le impostazioni più importanti per LVGL. Ovvero:

- `LV_COLOR_DEPTH` per impostare la profondità di colore predefinita di LVGL
- `LV_MEM_SIZE` per impostare la RAM massima disponibile per LVGL
- `LV_USE_DAVE2D` per abilitare la GPU

I componenti hardware e software possono essere modificati visivamente utilizzando la Configuration Window.

Supporto

In caso di problemi o domande, aprire una "issue" nel repository corrispondente.

RZ/G Family

Schede supportate nella RZ/G Family:

- **RZ/G2L-EVKIT**
- **RZ/G2UL-EVKIT**

Esecuzione del Progetto

- Le schede RZ/G sono MPU con supporto per Linux. I progetti vengono sviluppati utilizzando un SDK con toolchain CLI cross-compilatore in un ambiente PC Linux (WSL, Docker, ecc. possono essere utilizzati su Windows).
- La G2L ha un desktop Wayland e il progetto appare come una finestra Wayland. La G2UL non ha un desktop, quindi il progetto è a schermo intero e utilizza il driver fbdev.
- L'SDK attualmente utilizza LVGL v8.3, quindi questo progetto utilizza questa versione per rispecchiare la versione dell'SDK, anche se LVGL è linkato staticamente. È possibile provare a utilizzare versioni più recenti di LVGL. Consultare la [v8-to-v9 Migration Guide](#) per gli aspetti da considerare.
- Clonare il repository pronto all'uso per la board selezionata:

```
git clone https://github.com/lvgl/lv_port_renesas_rz-g2l-evkit --recurse-submodules
```

Scaricare il file .zip da GitHub non funziona perché non scarica i sottomoduli.

- Seguire le istruzioni nel file README.md del progetto per ottenere l'immagine della scheda SD e il programma di installazione della toolchain, compila e carica il progetto sulla scheda.
- Interrompere eventuali demo avviate automaticamente (su G2UL eseguire `systemctl stop demo-launcher` nel terminale).
- Esecuzione del progetto

```
./lvgl_demo_benchmark
```

Modificare il progetto

Aprire una demo

Il punto di ingresso è contenuto in `src/main.c`.

È possibile disabilitare le demo LVGL (`lv_demo_benchmark()`) (o semplicemente commentarle) e chiamare alcune funzioni `lv_example_...()`, oppure aggiungere codice personalizzato.

Configurazione

Modificare `lv_conf.h` e `lv_drv_conf.h` per configurare LVGL. L'immagine della board contiene LVGL e `lv_drivers` come librerie linkabili dinamicamente. Questo progetto compila LVGL staticamente per la personalizzazione e per il porting del benchmark LVGL v9 da LVGL v8.3.

Supporto

In caso di problemi o domande, aprire una "issue" nel repository corrispondente.

RZ/A Family

Schede supportate nella RZ/A Family:

- **RZ/A3M**

Esecuzione del Progetto

- Le schede RZ/A sono MPU con un focus su applicazioni bare metal e RTOS. I progetti vengono creati utilizzando e² Studio IDE, disponibile per Windows, Mac e Linux.
- Clonare il repository pronto all'uso per la propria board:

```
git clone https://github.com/lvgl/lv_port_renesas-ek-rz_a3m --recurse-submodules
```

Scaricare il file .zip da GitHub non funziona perché non scarica i sottomoduli.

- Seguire le istruzioni nel file README.md del progetto per compilare e flashare il progetto sulla board.

Modificare il progetto

Aprire una demo

Il punto di ingresso è contenuto in `src/LVGL_thread_entry.c`.

È possibile disabilitare le demo LVGL (`lv_demo_benchmark()`) (o semplicemente commentarle) e chiamare alcune funzioni `lv_example_...()`, oppure aggiungere codice personalizzato.

Configurazione

Modificare `lv_conf.h` per configurare LVGL.

Esegirà automaticamente qualsiasi demo abilitata in `lv_conf.h`. È possibile consultare `lv_conf.defaults` per un riepilogo delle configurazioni modificate rispetto a quelle di default.

Supporto

In caso di problemi o domande, aprire una "issue" nel repository corrispondente.

Board Supportate

Nome della Board	CPU	Memoria	Display	Board video	Link
EK-RA8D1					Repository delle demo
	480 MHz Arm Cortex-M85	1MB SDRAM interna 64MB SDRAM esterna 2MB flash interna 64MB octo-SPI flash esterna	4.5" 480x854 2-lane MIPI		
EK-RA8P1					Repository demo
	1 GHz Arm Cortex-M85	1872KB interna 128MB esterna 1MB flash interna	7" 1024x600 Parallel RGB888		
EK-RA6M3G					Repository demo
	120 MHz Arm Cortex-M4	640kB SRAM interna 2MB SRAM interna 32MB QSPI flash esterna	4.3" 480x272 Parallel RGB565		
RX72N Envision Kit					Repository demo
	240 MHz Renesas RXv3	1MB SRAM interna 4MB SRAM interna 32MB QSPI flash esterna	4.3" 480x272 Parallel RGB565		
RZ/G2L-EVKIT					Repository demo
	1.2 GHz Arm Cortex-A55	2GB DDR4 SDRAM	1920x1080 Micro-HDMI		
RZ/G2UL-EVK					Repository demo
	1.0 GHz Arm Cortex-A55	1GB DDR4 SDRAM	1280x800 Parallel RGB888 con Micro-HDMI		
RZ/A3M					Repository demo
	1.0 GHz Arm Cortex-A55	128MB DDR3L-SDRAM interna 128KB SRAM	4.3" 1280x720 MIPI		
4.4. Fornitori di chip		interna 128MB QSPI NAND flash esterna 32MB QSPI			158

4.4.6 STM32

LVGL può essere aggiunto a STM32CubeIDE in modo simile a qualsiasi altro IDE basato su Eclipse.

Inclusione di LVGL in un Progetto

- Creare o aprire un progetto in STM32CubeIDE.
- Copiare l'intera cartella LVGL in *[project_folder]/Drivers/lvgl*.
- Nel riquadro **Project Explorer** di STM32CubeIDE: cliccare col pulsante destro del mouse sulla cartella LVGL copiata (potrebbe essere necessario aggiornare la vista prima che venga visualizzata) e selezionare **Add/remove include path....** Se questa opzione non viene visualizzata o non funziona, si possono controllare i path degli include del progetto nel menu **Project -> Properties**, quindi andare a **C/C++ Build -> Settings -> Include paths** e assicurarsi che la directory LVGL sia elencata.

Ora che i file sorgente sono inclusi nel progetto, seguire le istruzioni per [aggiungere LVGL al progetto](#) e creare il file *lv_conf.h*, quindi inizializzare il display.

Esempio Bare Metal

Un esempio minimale che utilizza STM32CubeIDE e HAL. * Quando si impone **Pinout and Configuration** utilizzando il **Device Configuration Tool**, selezionare **System Core -> SYS** e assicurarsi che **Timebase Source** sia impostato su **SysTick**. * Configurare eventuali altre periferiche (incluso il pannello LCD) e inizializzarle in *main.c*. * `#include "lvgl.h"` nel file *main.c*. * Creare alcuni frame buffer come variabili globali:

```
/* Frame buffers
 * Static or global buffer(s). The second buffer is optional
 * TODO: Adjust color format and choose buffer size. DISPLAY_WIDTH * 10 is one suggestion. */
#define BYTES_PER_PIXEL (LV_COLOR_FORMAT_GET_SIZE(LV_COLOR_FORMAT_RGB565)) /* will be 2 for RGB565 */
#define BUFF_SIZE (DISPLAY_WIDTH * 10 * BYTES_PER_PIXEL)
static uint8_t buf_1[BUFF_SIZE];
static uint8_t buf_2[BUFF_SIZE];
```

- **Nella funzione `main()`, dopo aver inizializzato la CPU,** le periferiche e il pannello LCD, chiamare `lv_init()` per inizializzare LVGL. Si può poi creare il driver video usando `lv_display_create()` e registrare i frame buffer usando `lv_display_set_buffers()`.

```
/*Initialise LVGL UI library
lv_init();

lv_display_t * disp = lv_display_create(WIDTH, HEIGHT); /* Basic initialization with horizontal and vertical resolution in pixels */
lv_display_set_flush_cb(disp, my_flush_cb); /* Set a flush callback to draw to the display */
lv_display_set_buffers(disp, buf_1, buf_2, sizeof(buf_1), LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL); /* Set an initialized buffer */
```

- Creare alcuni widget fittizi per testare l'output:

```
/* Change Active Screen's background color /
lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0x003a57), LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_text_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0xffffffff), LV_PART_MAIN);

/* Create a spinner */
lv_obj_t * spinner = lv_spinner_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(spinner, 64, 64);
lv_obj_align(spinner, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, 0);
```

- Aggiungere una chiamata a `lv_timer_handler()` all'interno del ciclo `while(1)`:

```
/* Infinite loop */
while (1)
{
    lv_timer_handler();
    HAL_Delay(5);
}
```

- Aggiungere una chiamata a `lv_tick_inc()` all'interno della funzione `SysTick_Handler()`. Aprire il file *stm32xxxx_it.c* (il nome dipenderà dalla propria MCU specifica) e aggiornare la funzione `SysTick_Handler()`:

```
void SysTick_Handler(void)
{
    /* USER CODE BEGIN SysTick_IRQn 0 */

    HAL_SYSTICK_IRQHandler();
    lv_tick_inc(1);
    #ifdef USERTOS_SYSTICK
        osSysTickHandler();
    #endif

    /* USER CODE END SysTick_IRQn 0 */
    HAL_IncTick();
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/* USER CODE BEGIN SysTick_IRQn 1 */
/* USER CODE END SysTick_IRQn 1 */
}
```

- Infine, scrivere la funzione di callback, `my_flush_cb`, che invierà il buffer del display al pannello LCD. Di seguito è riportato un esempio, ma varierà a seconda della configurazione.

```
void my_flush_cb(lv_display_t * disp, const lv_area_t * area, lv_color_t * color_p)
{
    //Set the drawing region
    set_draw_window(area->x1, area->y1, area->x2, area->y2);

    int height = area->y2 - area->y1 + 1;
    int width = area->x2 - area->x1 + 1;

    //We will do the SPI write manually here for speed
    HAL_GPIO_WritePin(DC_PORT, DC_PIN, GPIO_PIN_SET);
    //CS low to begin data
    HAL_GPIO_WritePin(CS_PORT, CS_PIN, GPIO_PIN_RESET);

    //Write colour to each pixel
    for (int i = 0; i < width * height; i++) {
        uint16_t color_full = (color_p->red << 11) | (color_p->green << 5) | (color_p->blue);
        parallel_write(color_full);

        color_p++;
    }

    //Return CS to high
    HAL_GPIO_WritePin(CS_PORT, CS_PIN, GPIO_PIN_SET);

    /* IMPORTANT!!!
     * Inform the graphics library that you are ready with the flushing */
    lv_display_flush_ready(disp);
}
```

Esempio FreeRTOS

Un esempio minimo che utilizza STM32CubeIDE, HAL e CMSISv1 (FreeRTOS). *Notare che non abbiamo utilizzato i mutex in questo esempio, tuttavia LVGL NON è "thread safe" e quindi è consigliabile utilizzare i mutex.* Vedere: [Considerazioni sui Thread](#) * #include "lvgl.h" * Creare i propri frame buffer come variabili globali:

```
/* Frame buffers
 * Static or global buffer(s). The second buffer is optional */
#define BYTES_PER_PIXEL (LV_COLOR_FORMAT_GET_SIZE(LV_COLOR_FORMAT_RGB565)) /* will be 2 for RGB565 */
/* TODO: Declare your own BUFF_SIZE appropriate to your system. */
#define BUFF_SIZE (DISPLAY_WIDTH * 10 * BYTES_PER_PIXEL)
static uint8_t buf_1[BUFF_SIZE];
static uint8_t buf_2[BUFF_SIZE];
```

- Nella funzione `main`, dopo aver inizializzato le periferiche (SPI, GPIO, LCD ecc.), inizializzare LVGL usando `lv_init()`, creare un nuovo driver video usando `lv_display_create()` e registrare i frame buffer usando `lv_display_set_buffers()`.

```
/* Initialise LVGL UI library */
lv_init();
lv_display_t *display = lv_display_create(WIDTH, HEIGHT); /* Create the display */
lv_display_set_flush_cb(display, my_flush_cb); /* Set a flush callback to draw to the display */
lv_display_set_buffers(display, buf_1, buf_2, sizeof(buf_1), LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL); /* Set an initialized buffer */

/* Register the touch controller with LVGL - Not included here for brevity. */
```

- Creare alcuni widget fittizi per testare l'output:

```
/* Change Active Screen's background color */
lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0x003a57), LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_text_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0xffffffff), LV_PART_MAIN);

/* Create a spinner */
lv_obj_t * spinner = lv_spinner_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(spinner, 64, 64);
lv_obj_align(spinner, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, 0);
```

- Creare due thread per chiamare `lv_timer_handler()` e `lv_tick_inc()`. Ci sarà bisogno di due handle osThreadId per CMSISv1. In questo caso, non è necessario che siano accessibili globalmente, tuttavia la generazione del codice STM32Cube lo fa di default. Se si usa CMSIS e la generazione del codice STM32Cube, il risultato dovrebbe essere simile a questo:

```
//Thread Handles
osThreadId lvgl_tickHandle;
osThreadId lvgl_timerHandle;

/* definition and creation of lvgl_tick */
osThreadDef(lvgl_tick, LVGLTick, osPriorityNormal, 0, 1024);
lvgl_tickHandle = osThreadCreate(osThread(lvgl_tick), NULL);

//LVGL update timer
osThreadDef(lvgl_timer, LVGLTimer, osPriorityNormal, 0, 1024);
lvgl_timerHandle = osThreadCreate(osThread(lvgl_timer), NULL);
```

- E creare le funzioni del thread:

```
/* LVGL timer for tasks. */
void LVGLTimer(void const * argument)
{
    for(;;)
    {
        lv_timer_handler();
        osDelay(20);
    }
}
/* LVGL tick source */
void LVGLTick(void const * argument)
{
    for(;;)
    {
        lv_tick_inc(10);
        osDelay(10);
    }
}
```

- Infine, creare la funzione `my_flush_cb` per inviare il frame buffer all'LCD. Le specifiche di questa funzione variano a seconda delle funzionalità della MCU in uso. Di seguito è riportato un semplice esempio di interfaccia LCD parallela; adattarla in base alle specifiche capacità del proprio display e della MCU.

```
void my_flush_cb(lv_display_t * display, const lv_area_t * area, uint8_t * px_map)
{
    uint16_t * color_p = (uint16_t *)px_map;

    //Set the drawing region
    set_draw_window(area->x1, area->y1, area->x2, area->y2);

    int height = area->y2 - area->y1 + 1;
    int width = area->x2 - area->x1 + 1;

    //Begin SPI Write for DATA
    HAL_GPIO_WritePin(DC_PORT, DC_PIN, GPIO_PIN_SET);
    HAL_GPIO_WritePin(CS_PORT, CS_PIN, GPIO_PIN_RESET);

    //Write colour to each pixel
    for (int i = 0; i < width * height; i++) {
        parallel_write(color_p);
        color_p++;
    }

    //Return CS to high
    HAL_GPIO_WritePin(CS_PORT, CS_PIN, GPIO_PIN_SET);

    /* IMPORTANT!!!
     * Inform the graphics library that you are ready with the flushing */
    lv_display_flush_ready(display);
}
```

Supporto DMA2D

LVGL supporta DMA2D, una funzionalità di alcuni MCU STM32 che può migliorare le prestazioni durante i riempimenti "blending" e immagini. Alcune linee di prodotti STM32, come STM32F4, STM32F7, STM32L4, STM32U5 e STM32H7, includono modelli con supporto DMA2D.

L'integrazione di LVGL con DMA2D può essere abilitata impostando `LV_USE_DRAW_DMA2D` a 1 in `lv_conf.h`.

Con `LV_USE_DRAW_DMA2D_INTERRUPT` impostato a 0 e `LV_USE_OS` impostato a `LV_OS_NONE`, DMA2D disegnerà alcuni riempimenti e immagini contemporaneamente al rendering software, ove possibile. Se `LV_USE_DRAW_DMA2D_INTERRUPT` è impostato a 1 e `LV_USE_OS` impostato a `LV_OS_FREERTOS` (o un altro sistema operativo), la differenza principale sarà che il core rimarrà inattivo invece di "busywait" in attesa del completamento di un trasferimento DMA2D.

Se `LV_USE_DRAW_DMA2D_INTERRUPT` è abilitato, è necessario chiamare `lv_draw_dma2d_transfer_complete_in-
terrupt_handler` ogni volta che viene ricevuto l'interrupt globale DMA2D "transfer complete".

DMA2D consente inoltre di combinare layer con formato colore su `LV_COLOR_FORMAT_ARGB1555` sopra i layer `LV_COLOR_FORMAT_RGB565`.

Se il dispositivo STM ha una GPU NeoChrom, si può usare invece il *Nema GFX renderer*.

4.5 Driver

4.5.1 Display

Driver Framebuffer Linux

Panoramica

Il framebuffer Linux (fbdev) è un sottosistema Linux utilizzato per visualizzare la grafica. Si tratta di un'API indipendente dall'hardware che consente al software nello spazio utente di accedere al framebuffer (la parte della memoria video di un computer contenente un frame video corrente) utilizzando solo le funzionalità di base del kernel Linux e la sua interfaccia del file system del dispositivo, evitando la necessità di librerie che implementino i driver video nello spazio utente.

Prerequisiti

Il sistema dispone di un dispositivo framebuffer configurato (solitamente in `/dev/fb0`).

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver framebuffer in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite `KConfig`. È inoltre possibile configurare la modalità di rendering.

```
#define LV_USE_LINUX_FBDEV           1
#define LV_LINUX_FBDEV_RENDER_MODE   LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL
```

Utilizzo

Per impostare un display basato su framebuffer, creare prima un display con `lv_linux_fbdev_create`. Successivamente, si imposta il nodo del dispositivo framebuffer sul display (di solito è `/dev/fb0`).

```
lv_display_t *disp = lv_linux_fbdev_create();
lv_linux_fbdev_set_file(disp, "/dev/fb0");
```

Se lo schermo rimane nero o disegna solo parzialmente, si può provare ad abilitare il rendering diretto tramite `LV_DIRECT_RENDER_MODE_DIRECT`. Inoltre, si può attivare una modalità di aggiornamento forzato con `lv_linux_fbdev_set_force_refresh(true)`. Questo di solito ha un impatto sulle prestazioni e non dovrebbe essere abilitato a meno che non sia realmente necessario.

Nascondere il cursore

Si potrebbe vedere un cursore lampeggiante sullo schermo. Il metodo per nasconderlo varia a seconda della piattaforma. Ad esempio, ecco come si può fare su un Raspberry Pi:

1. Modificare il file `/boot/cmdline.txt`.
2. Aggiungere `vt.global_cursor_default=0`.

Errori comuni

Problema della risoluzione di default

Quando il kernel Linux si inizializza, imposta sottosistemi come il framebuffer (fbdev) per gestire l'output del display. Se è collegato un display HDMI, il kernel lo rileva e alloca una porzione di RAM come framebuffer, che contiene i dati pixel per il rendering delle immagini.

Tuttavia, un problema comune si verifica quando il display non viene acceso durante il processo di avvio. Se la scheda madre viene accesa prima dello schermo, il kernel potrebbe configurare erroneamente la risoluzione del framebuffer. Di conseguenza, sia la risoluzione visibile che quella virtuale possono essere errate, causando problemi di visualizzazione.

Questo problema si verifica spesso con le connessioni HDMI in cui il display viene acceso dopo che il sistema si è già avviato.

Il seguente comando restituisce le impostazioni correnti del dispositivo framebuffer specificato, come risoluzione, profondità di pixel e timing.

```
fbset -fb /dev/fb0
```

Per evitare problemi relativi al display, si consiglia di assicurarsi che tutti i dispositivi, incluso il display HDMI, siano collegati e accesi prima di accendere la scheda madre.

FT81x

Un driver framebuffer minimale per i controller smart display EVE FT81x. Funziona anche per BT81x.

Al momento è supportata la modalità di rendering parziale a buffer singolo Al momento potrebbe non supportare DSPI o QSPI.

Testato a 32 MHz su FT812 e a 23 MHz su BT817.

Utilizzo

```
#define FB_SIZE          800 * 2 * 50
#define MAX_TRANSFER_SIZE  FB_SIZE

static void spi_cb(lv_display_t * disp, lv_ft81x_spi_operation operation, void * data, uint32_t length)
{
    spi_device_handle_t spi = lv_ft81x_get_user_data(disp);
    switch(operation) {
        case LV_FT81X_SPI_OPERATION_CS_ASSERT:
            gpio_set_level(CS_PIN, 0);
            break;
        case LV_FT81X_SPI_OPERATION_CS_DEASSERT:
            gpio_set_level(CS_PIN, 1);
            esp_rom_delay_us(10); /* tiny delay in case a CS_ASSERT immediately follows */
            break;
        case LV_FT81X_SPI_OPERATION_SEND:
            spi_transaction_t trans = {0};
            while(length) {
                uint32_t sz = length < MAX_TRANSFER_SIZE ? length : MAX_TRANSFER_SIZE;
                trans.length = sz * 8;
                trans.rxlengt = 0;
                trans.tx_buffer = data;
                spi_device_polling_transmit(spi, &trans);
                length -= sz;
                data += sz;
            }
            break;
        case LV_FT81X_SPI_OPERATION_RECEIVE:
            spi_transaction_t trans = {0};
            trans.length = length * 8;
            trans.rxlengt = length * 8;
            trans.rx_buffer = data;
            spi_device_polling_transmit(spi, &trans);
            break;
    }
}

int main() {
/* ... */

// reset the ft81x
gpio_set_level(PD_PIN, 0);
vTaskDelay(6 / portTICK_PERIOD_MS);
gpio_set_level(PD_PIN, 1);
vTaskDelay(21 / portTICK_PERIOD_MS);

/* ... */

// taken from https://github.com/lvgl/lvgl_esp32_drivers/blob/9fed1cc47b5a45fec6bae08b55d2147d3b50260c/lvgl_tft/EVE_config.h
// NHD-5.0-800x480FT-Cxx-xxx 800x480 5.0" Newhaven, resistive or capacitive, FT81x
// EVE_NHD_50
#define EVE_VSYNC0      (0L)
#define EVE_VSYNC1      (3L)
#define EVE_VOFFSET     (32L)
#define EVE_VCYCLE      (525L)
#define EVE_HSYNC0      (0L)
#define EVE_HSYNC1      (48L)
#define EVE_HOFFSET     (88L)
#define EVE_HCYCLE      (928L)
#define EVE_PCLKPOL    (0L)
#define EVE_SWIZZLE     (0L)
#define EVE_PCLK        (2L)
#define EVE_CSPREAD     (1L)

lv_ft81x_parameters_t params = {
    .hor_res = 800,
    .ver_res = 480,

    .hcycle = EVE_HCYCLE,
    .hoffset = EVE_HOFFSET,
    .hsync0 = EVE_HSYNC0,
    .hsync1 = EVE_HSYNC1,
    .vcycle = EVE_VCYCLE,
    .voffset = EVE_VOFFSET,
    .vsync0 = EVE_VSYNC0,
    .vsync1 = EVE_VSYNC1,
    .swizzle = EVE_SWIZZLE,
    .pclkpol = EVE_PCLKPOL,
    .cspread = EVE_CSPREAD,
    .pclk = EVE_PCLK,

    .has_crystal = true,
    .is_bt81x = false
};

static uint8_t fb[FB_SIZE] __attribute__((aligned(4)));
lv_display_t * disp = lv_ft81x_create(&params, fb, FB_SIZE, spi_cb, spi);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/* ... */
```

Risoluzione dei problemi

Se il "backlight" [retroilluminazione] non si accende (o è troppo luminoso o troppo fioco), provare a modificare il valore di `PWM_DUTY_BACKLIGHT_ON` in `lv_ft81x.c`, che può variare a seconda della board.

Driver generico per controller LCD compatibile con MIPI DCS

Panoramica

Da Wikipedia:

MIPI Alliance è un'alleanza commerciale globale che sviluppa specifiche tecniche per l'ecosistema mobile, in particolare per gli smartphone, ma include anche i settori influenzati dalla tecnologia mobile. MIPI è stata fondata nel 2003 da Arm, Intel, Nokia, Samsung, STMicroelectronics e Texas Instruments.

MIPI Alliance ha pubblicato una serie di specifiche relative ai dispositivi di visualizzazione, tra cui DBI (Display Bus Interface), DSI (Display Serial Interface) e DCS (Display Command Set). Di solito, quando si parla di un display compatibile con MIPI, si pensa a un dispositivo con interfaccia seriale DSI. Tuttavia, la specifica Display Bus Interface include una serie di altre interfacce legacy, come l'interfaccia seriale SPI o l'interfaccia parallela compatibile con i8080, che vengono spesso utilizzate per interfacciare i display LCD con microcontrollori di fascia bassa. Inoltre, la specifica DCS contiene un set di comandi standard, supportato da un gran numero di controller LCD TFT legacy, inclusi i popolari SOC Sitronix (ST7735, ST7789, ST7796) e Ilitek (ILI9341). Questi comandi forniscono un'interfaccia comune per configurare l'orientamento del display, la risoluzione del colore, varie modalità di alimentazione e forniscono l'accesso generico alla memoria video. Oltre a questo set di comandi standard, ogni chip controller LCD dispone di una serie di comandi specifici del fornitore per configurare i livelli del generatore di tensione, le temporizzazioni o le curve gamma.

Nota

È importante comprendere che questo driver LCD MIPI generico non è un driver hardware per display con interfaccia seriale DSI ("MIPI"). Invece, implementa il set di comandi MIPI DCS utilizzato in molti controller LCD con bus SPI o i8080 e fornisce un framework comune per i controller display specifici per chip.

Suggerimento

Sebbene si tratti di un driver generico, può essere utilizzato per supportare chip compatibili che non dispongono di un driver specifico.

Prerequisiti

Non ci sono prerequisiti.

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver LCD MIPI generico in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite KConfig.

```
#define LV_USE_GENERIC_MIPI 1
```

Nota

`LV_USE_GENERIC_MIPI` viene abilitato automaticamente quando viene abilitato un driver compatibile.

Utilizzo

È necessario implementare due funzioni dipendenti dalla piattaforma:

```
/* Send short command to the LCD. This function shall wait until the transaction finishes. */
int32_t my_lcd_send_cmd(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}

/* Send large array of pixel data to the LCD. If necessary, this function has to do the byte-swapping. This function can do the transfer in the background. */
int32_t my_lcd_send_color(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}
```

L'unica differenza tra le funzioni `my_lcd_send_cmd()` e `my_lcd_send_color()` è che `my_lcd_send_cmd()` viene utilizzata per inviare comandi brevi e ci si aspetta che completi la transazione al suo ritorno (in altre parole, dovrebbe essere bloccante), mentre `my_lcd_send_color()` viene utilizzata solo per inviare dati pixel ed è consigliabile utilizzare DMA per trasmettere i dati in background. È possibile implementare anche metodi più sofisticati, come l'accodamento dei trasferimenti e la loro pianificazione in background.

Si noti che, sebbene il flushing del display sia gestito dal driver, è responsabilità dell'utente chiamare `lv_display_flush_ready()` al termine del trasferimento del colore. In caso di trasferimento DMA, questa operazione viene solitamente eseguita in una callback di "transfer ready".

Nota

Sebbene sia accettabile utilizzare un'implementazione bloccante anche per il trasferimento dei pixel, le prestazioni ne risentiranno.

Suggerimento

È necessario prestare attenzione a non inviare un comando mentre è in corso un trasferimento attivo in background. È responsabilità dell'utente implementare questa funzionalità interrogando l'hardware, interrogando una variabile globale (che viene reimpostata al termine del trasferimento) o utilizzando un semaforo o un altro meccanismo di blocco.

Si noti inoltre che il driver non gestisce l'allocazione del "draw buffer" [buffer di disegno], poiché anche questa potrebbe dipendere dalla piattaforma. Pertanto, è necessario allocare i buffer e assegnarli all'oggetto display come di consueto chiamando `lv_display_set_buffers()`.

Il driver può essere utilizzato per creare più display. In una configurazione di questo tipo, le callback devono essere in grado di distinguere tra i display. In genere si implementa un set separato di callback per ciascun display. Si noti inoltre che l'utente deve occuparsi dell'arbitraggio del bus quando più dispositivi sono collegati ad esso.

Esempio

Nota

È possibile trovare una guida passo passo e l'implementazione effettiva dei callback su un STM32F746 utilizzando STM32CubeIDE e le librerie ST HAL qui: [Guida passo passo: come utilizzare i driver LCD LVGL v9 con i dispositivi STM32](#)

```
#include "src/drivers/display/st7789/lv_st7789.h"

#define LCD_H_RES          240
#define LCD_V_RES          320
#define LCD_BUF_LINES      60

lv_display_t *my_disp;
...

/* Initialize LCD I/O bus, reset LCD */
static int32_t my_lcd_io_init(void)
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

{
    ...
    return HAL_OK;
}

/* Send command to the LCD controller */
static void my_lcd_send_cmd(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...

/* Send pixel data to the LCD controller */
static void my_lcd_send_color(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...

    /* This must be called to signal that the transfer has finished.
     * It is typically called in a "DMA transfer complete" callback
     * long after `my_lcd_send_color` has returned.
     */
    lv_display_flush_ready(disp);
}

int main(int argc, char ** argv)
{
    ...

    /* Initialize LVGL */
    lv_init();

    /* Initialize LCD bus I/O */
    if (my_lcd_io_init() != 0)
        return;

    /* Create the LVGL display object and the LCD display driver */
    my_disp = lv_lcd_generic_mipi_create(LCD_H_RES, LCD_V_RES, LV_LCD_FLAG_NONE, my_lcd_send_cmd, my_lcd_send_color);

    /* Set display orientation to landscape */
    lv_display_set_rotation(my_disp, LV_DISPLAY_ROTATION_90);

    /* Configure draw buffers, etc. */
    uint8_t * buf1 = NULL;
    uint8_t * buf2 = NULL;

    uint32_t buf_size = LCD_H_RES * LCD_BUF_LINES * lv_color_format_get_size(lv_display_get_color_format(my_disp));

    buf1 = lv_malloc(buf_size);
    if(buf1 == NULL) {
        LV_LOG_ERROR("display draw buffer malloc failed");
        return;
    }
    /* Allocate secondary buffer if needed */
    ...

    lv_display_set_buffers(my_disp, buf1, buf2, buf_size, LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL);

    ui_init(my_disp);

    while(true) {
        ...

        /* Periodically call the lv_timer handler */
        lv_timer_handler();
    }
}

```

Argomenti avanzati

Creazione di flag

Il terzo argomento della funzione `lv_lcd_generic_mipi_create()` è un array di flag. Questo può essere utilizzato per configurare l'orientamento e l'ordinamento RGB del pannello se le impostazioni di default non funzionano. In particolare, il driver MIPI generico accetta i seguenti flag:

LV_LCD_FLAG_NONE
LV_LCD_FLAG_MIRROR_X
LV_LCD_FLAG_MIRROR_Y
LV_LCD_FLAG_BGR

È possibile passare più flag combinandoli tramite OR, ad esempio, `LV_LCD_FLAG_MIRROR_X | LV_LCD_FLAG_BGR`.

Elenchi di comandi personalizzati

Sebbene i driver specifici per chip facciano del loro meglio per inizializzare correttamente il controller LCD, è possibile che diversi pannelli TFT richiedano configurazioni diverse. In particolare, una corretta impostazione della gamma è fondamentale per una buona riproduzione dei colori. Purtroppo, trovare un buon set di parametri non è facile. Di solito il produttore del pannello fornisce un codice di esempio con le impostazioni di registro consigliate.

È possibile utilizzare la funzione `my_lcd_send_cmd()` per inviare un comando arbitrario al controller LCD. Tuttavia, per semplificare l'invio di un numero elevato di parametri, il driver MIPI generico supporta l'invio di un elenco di comandi personalizzati al controller. I comandi devono essere inseriti in un array di `uint8_t`:

```

static const uint8_t init_cmd_list[] = {
    <command 1>, <number of parameters>, <parameter 1>, ... <parameter N>,
    <command 2>, <number of parameters>, <parameter 1>, ... <parameter N>,
    ...
    LV_LCD_CMD_DELAY_MS, LV_LCD_CMD_EOF           /* terminate list: this is required! */
};

...
lv_lcd_generic_mipi_send_cmd_list(my_disp, init_cmd_list);

```

È possibile aggiungere un ritardo tra i comandi utilizzando lo pseudo-comando LV_LCD_CMD_DELAY_MS, seguito dal ritardo specificato in unità di 10 ms. Per terminare l'elenco dei comandi, è necessario utilizzare un ritardo con valore LV_LCD_CMD_EOF, come mostrato sopra.

Vedere un esempio concreto di invio di un elenco di comandi [qui](#).

Driver per controller LCD ILI9341

Panoramica

[ILI9341](#) è un driver SOC a chip singolo da 262.144 colori per display a cristalli liquidi a-TFT con risoluzione di 240 RGB x 320 punti, composto da un driver sorgente a 720 canali, un driver di gate a 320 canali, 172.800 byte di GRAM per dati di visualizzazione grafica di 240 RGB x 320 punti e un circuito di alimentazione. ILI9341 supporta l'interfaccia MCU parallela con bus dati a 8/9/16/18 bit, l'interfaccia RGB con bus dati a 6/16/18 bit e l'interfaccia periferica seriale (SPI) a 3/4 linee.

Il [driver](#) del controller LCD ILI9341 è un driver indipendente dalla piattaforma, basato sul [drive generico MIPI](#). Implementa l'inizializzazione del display, supporta la rotazione del display e implementa il callback di flush del display. L'utente deve implementare solo due funzioni specifiche della piattaforma per inviare un comando o dati pixel al controller tramite SPI o bus parallelo. In genere, queste vengono implementate richiamando le funzioni della libreria SDK appropriate sulla piattaforma specificata.

Prerequisiti

Non ci sono prerequisiti.

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver ILI9341 in lv_conf.h, tramite la definizione del compilatore cmake o tramite KConfig.

```
#define LV_USE_ILI9341 1
```

Utilizzo

È necessario implementare due funzioni dipendenti dalla piattaforma:

```

/* Send short command to the LCD. This function shall wait until the transaction finishes. */
int32_t my_lcd_send_cmd(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}

/* Send large array of pixel data to the LCD. If necessary, this function has to do the byte-swapping. This function can do the transfer in the background. */
int32_t my_lcd_send_color(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}

```

Per creare un display basato su ILI9341, utilizzare la funzione

```

/**
 * Create an LCD display with ILI9341 driver
 * @param hor_res      horizontal resolution
 * @param ver_res      vertical resolution
 * @param flags        default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
 * @param send_cmd     platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
 * @param send_color   platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)
 * @return             pointer to the created display
 */
lv_display_t * lv_ilis9341_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
                                    lv_ilis9341_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_ilis9341_send_color_cb_t send_color_cb);

```

Per ulteriori dettagli e un esempio pratico, consultare la [documentazione generica del driver MIPI](#).

i Nota

È possibile trovare una guida passo passo e l'implementazione effettiva dei callback su un STM32F746 utilizzando STM32CubeIDE e le librerie ST HAL qui: [Guida passo passo: come utilizzare i driver LCD LVGL v9 con i dispositivi STM32](#)

Guida passo passo: come utilizzare i driver LCD LVGL v9 con i dispositivi STM32**Introduzione**

Questa guida intende fornire istruzioni dettagliate su come configurare l'HAL STM32Cube con i nuovi driver per display TFT-LCD introdotti in LVGL v9.0. Il codice di esempio è stato testato sulla scheda Nucleo-F746ZG basata su STM32F746 con un pannello LCD basato su ST7789 connesso tramite SPI. L'applicazione stessa e il codice di configurazione hardware sono stati generati con il tool STM32CubeIDE 1.14.0.

💡 Suggerimento

ST Micro fornisce i propri driver TFT-LCD nel pacchetto di estensione software X-CUBE-DISPLAY. Sebbene questi driver possano essere utilizzati anche con LVGL, i driver LCD LVGL non dipendono da questo pacchetto.

I driver LCD LVGL sono concepiti come un'API alternativa e semplice da usare per implementare il supporto LCD per i progetti basati su LVGL su qualsiasi piattaforma. Inoltre, anche nella versione iniziale supportiamo più controller LCD di quanti ne fornisca attualmente X-CUBE-DISPLAY e prevediamo di aggiungere il supporto per un numero ancora maggiore di controller LCD in futuro.

Si noti tuttavia che, a differenza di X-CUBE-DISPLAY, i driver LCD LVGL non implementano la parte di comunicazione, che sia SPI, bus parallelo i2C o altro. È responsabilità dell'utente implementarli e ottimizzarli sulla piattaforma scelta. LVGL fornirà solo esempi per le piattaforme più diffuse.

Seguendo i passaggi descritti, si otterrà un programma completamente funzionante, utilizzabile come base per un progetto basato su LVGL. Se si ha fretta e non si è interessati ai dettagli, si può trovare il progetto finale [qui](#). Si dovrà solo configurare LVGL per utilizzare il driver corrispondente al proprio hardware (se diverso dall'ST7789) e implementare la funzione `ui_init()` per creare i propri widget.

i Nota

Questo esempio non intende rappresentare la migliore implementazione possibile, né la soluzione consigliata. Si basa esclusivamente sui driver HAL forniti da ST Micro, che privilegiano la portabilità rispetto alle prestazioni. Ciò nonostante, le prestazioni sono molto buone, grazie all'efficiente implementazione dei driver basata su DMA.

i Nota

Sebbene l'esempio utilizzi FreeRTOS, questo non è un requisito obbligatorio per i driver dei display LCD LVGL.

È possibile trovare frammenti di codice sorgente di questa guida nell'esempio `lv_port_lcd_stm32_template.c`.

Configurazione hardware

In questo esempio utilizzeremo la periferica SPI1 per collegare il microcontrollore al pannello LCD. Oltre ai pin SPI controllati dall'hardware SCK e MOSI, abbiamo bisogno di alcuni pin di uscita aggiuntivi per la selezione del chip, la selezione dei comandi/dati e il reset dell'LCD:

pin	configurazione	LCD	label utente
PA4	GPIO_Output	CS	LCD_CS
PA5	SPI1_SCK	SCK	--
PA7	SPI1_MOSI	SDI	--
PA15	GPIO_Output	RESET	LCD_RESET
PB10	GPIO_Output	DC	LCD_DCX

Istruzioni passo passo

1. Creare un nuovo progetto in File/New/STM32.
2. Selezionare il processore/scheda target.
3. Impostare il nome e la posizione del progetto.
4. Impostare il "Targeted Project Type" su STM32Cube e premere Finish.
5. Rispondi "Yes" per inizializzare le periferiche col loro "Mode" di default? Dopo la creazione del progetto, il file di configurazione (.ioc) si apre automaticamente.
6. Passare alla scheda "Pinout & Configuration".
7. Nella categoria "System Core" passare a RCC.
8. Impostare "High Speed Clock" a "BYPASS Clock Source" e "Low Speed Clock" a "Crystal/Ceramic Resonator".
9. Nella categoria "System Core" selezionare SYS e impostare "Timebase Source" su un valore diverso da SysTick (nel nostro esempio, TIM2).
10. Passare alla ""Clock Configuration".
11. Impostare la frequenza di clock HCLK al valore massimo (216 MHz per STM32F746).
12. Tornare alla scheda "Pinout & Configuration" e, nella categoria "Middleware and Software Packs", selezionare FREERTOS.
13. Selezionare "Interface: CMSIS_V1".
14. Nella scheda "Advanced Settings" abilitare USE_NEolib_REENTRANT. Abbiamo terminato.
15. Nella vista "Pinout" configurare PA5 su SPI1_SCK, PA7 su SPI1_MOSI (clic destro del mouse sul pin e si seleziona la funzione).
16. Nella categoria "Pinout & Configuration/Connectivity" selezionare SPI1.
17. Impostare "Mode" su "Transmit Only Master" e "Hardware NSS Signal" a Disable.
18. Nella sottofinestra "Configuration" passare a "Parameter Settings".
19. Impostare "Frame Format" su Motorola, "Data Size" su "8 Bits", "First Bit" su "MSB First".
20. Impostare il Prescaler al valore massimo in base alla scheda tecnica del controller LCD (ad esempio, 15 MBit/s). Impostare "CPOL/CPHA" come richiesto (lasciare i valori di default).
21. Impostare "NSSP Mode" su Disabled e "NSS Signal Type" su Software.
22. In "DMA Settings" aggiungere una nuova "Request" per SPI1_TX (quando si usa SPI1).
23. Impostare "Priority" su Medium, "Data Width" su "Half Word".
24. In "NVIC Settings" abilitare l'interrupt globale SPI1.
25. In "GPIO Settings" impostare "SPI1_SCK" su "Pull-down" e "Very High output speed" e impostare "User Label" su LCD_SCK.
26. impostare "SPI1_MOSI" su Pull-up e Very High, e rinominarlo LCD_SD1.

27. Selezionare la categoria "System Core/GPIO". Nella vista Pinout configurare pin aggiuntivi per la selezione del chip, il reset e la selezione dei comandi/dati. Chiamarli rispettivamente LCD_CS, LCD_RESET e LCD_DCX. Configurarli come "GPIO Output". (In questo esempio useremo PA4 per LCD_CS, PA15 per LCD_RESET e PB10 per LCD_DCX.)
28. Impostare LCD_CS su "No pull-up" e "no pull-down", "Low level" e "Very High speed".
29. Impostare LCD_RESET a "Pull-up" e "High level".
30. Impostare LCD_DCX su "No pull-up" e "no pull-down", "High level" e "Very High speed".
31. Aprire la scheda "Project Manager" e selezionare "Advanced Settings". Sul lato destro si trova la finestra "Register Callback". Selezionare SPI e impostarlo su ENABLE.
32. La configurazione hardware è pronta. Salvare la configurazione e lasciare che STM32Cube generi il codice sorgente.
33. Nell'alberatura del progetto, clonare il repository LVGL nella cartella "Middlewares/Third_Party" (questo tutorial utilizza il branch "release/v9.0" di LVGL):

```
git clone https://github.com/lvgl/lvgl.git -b release/v9.0
```

34. La clonazione dovrebbe creare una sottocartella 'lvgl' all'interno della cartella 'Third_Party'. Dalla cartella 'lvgl' copiare 'lv_conf_template.h' nella cartella 'Middlewares' e rinominarlo in 'lv_conf.h'. Aggiorna l'alberatura del progetto.
35. Aprire 'lv_conf.h' e alla riga 15 cambiare `#if 0` in `#if 1`.
36. Cercare la stringa `LV_USE_ST7735` e abilitare il driver LCD appropriato impostandone il valore su 1. Questo esempio utilizza il driver ST7789:

```
#define LV_USE_ST7789 1
```

37. Click destro sulla cartella 'Middlewares/Third_Party/lvgl/tests', selezionare "Resource Configurations/Exclude from Build...", selezionare sia Debug che Release, quindi premere OK.
38. Click destro sul nome del progetto e selezionare "Properties". Nel pannello "C/C++ Build/Settings" selezionare MCU GCC Compiler/Include paths. Nel menu a discesa Configuration selezionare "[All configurations]". Aggiungere il seguente "Include path":

```
..../Middlewares/Third_Party/lvgl
```

39. Aprire Core/Src/stm32xxx_it.c (il nome del file dipende dalla variante del processore). Aggiungere 'lv_tick.h' alla sezione "Private includes":

```
/* Private includes ..... */
/* USER CODE BEGIN Includes */
#include "../src/tick/lv_tick.h"
/* USER CODE END Includes */
```

40. Trovare la funzione `TIM2_IRQHandler`. Aggiungere una chiamata a `lv_tick_inc()`:

```
void TIM2_IRQHandler(void)
{
    /* USER CODE BEGIN TIM2_IRQHandler 0 */

    /* USER CODE END TIM2_IRQHandler 0 */
    HAL_TIM_IRQHandler(&htim2);
    /* USER CODE BEGIN TIM2_IRQHandler 1 */
    lv_tick_inc(1);
    /* USER CODE END TIM2_IRQHandler 1 */
}
```

41. Salvare il file, quindi aprire "Core/Src/main.c". Aggiungere le seguenti righe a "Private includes" (se il vostro LCD utilizza un driver diverso da ST7789, sostituite il path e l'header del driver con quelli appropriati):

```
/* Private includes ..... */
/* USER CODE BEGIN Includes */
#include "lvgl.h"
#include "../src/drivers/display/st7789/lv_st7789.h"
/* USER CODE END Includes */
```

42. Aggiungere le seguenti righe alle definizioni private (modificarle in base alle specifiche del vostro LCD):

```
#define LCD_H_RES      240
#define LCD_V_RES      320
#define BUS_SPI1_POLL_TIMEOUT 0x1000U
```

43. Aggiungere le seguenti righe a "Private variables":

```
osThreadId LvglTaskHandle;
lv_display_t *lcd_disp;
volatile int lcd_bus_busy = 0;
```

44. Aggiungere la seguente riga a "Private function prototypes":

```
void ui_init(lv_display_t *disp);
void LVGL_Task(void const *argument);
```

45. Aggiungere le seguenti righe dopo USER CODE BEGIN RTOS_THREADS:

```
osThreadDef(LvglTask, LVGL_Task, osPriorityIdle, 0, 1024);
LvglTaskHandle = osThreadCreate(osThread(LvglTask), NULL);
```

46. Copiare e incollare le funzioni di inizializzazione hardware e di callback di trasferimento dal codice di esempio dopo USER CODE BEGIN 4:

```
/* USER CODE BEGIN 4 */

void lcd_color_transfer_ready_cb(SPI_HandleTypeDef *hspi)
{
    /* CS high */
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_CS_GPIO_Port, LCD_CS_Pin, GPIO_PIN_SET);
    lcd_bus_busy = 0;
    lv_display_flush_ready(lcd_disp);
}

/* Initialize LCD I/O bus, reset LCD */
static int32_t lcd_i2c_init(void)
{
    /* Register SPI Tx Complete Callback */
    HAL_SPI_RegisterCallback(&hspi1, HAL_SPI_TX_COMPLETE_CB_ID, lcd_color_transfer_ready_cb);

    /* reset LCD */
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_RESET_GPIO_Port, LCD_RESET_Pin, GPIO_PIN_RESET);
    HAL_Delay(100);
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_RESET_GPIO_Port, LCD_RESET_Pin, GPIO_PIN_SET);
    HAL_Delay(100);

    HAL_GPIO_WritePin(LCD_CS_GPIO_Port, LCD_CS_Pin, GPIO_PIN_SET);
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_DCX_GPIO_Port, LCD_DCX_Pin, GPIO_PIN_SET);

    return HAL_OK;
}

/* Platform-specific implementation of the LCD send command function. In general this should use polling transfer. */
static void lcd_send_cmd(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t *param, size_t param_size)
{
    LV_UNUSED(disp);
    while (lcd_bus_busy); /* wait until previous transfer is finished */
    /* Set the SPI in 8-bit mode */
    hspi1.Init.DataSize = SPI_DATASIZE_8BIT;
    HAL_SPI_Init(&hspi1);
    /* DCX low (command) */
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_DCX_GPIO_Port, LCD_DCX_Pin, GPIO_PIN_RESET);
    /* CS low */
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_CS_GPIO_Port, LCD_CS_Pin, GPIO_PIN_RESET);
    /* send command */
    if (HAL_SPI_Transmit(&hspi1, cmd, cmd_size, BUS_SPI1_POLL_TIMEOUT) == HAL_OK) {
        /* DCX high (data) */
        HAL_GPIO_WritePin(LCD_DCX_GPIO_Port, LCD_DCX_Pin, GPIO_PIN_SET);
        /* for short data blocks we use polling transfer */
        HAL_SPI_Transmit(&hspi1, (uint8_t *)param, (uint16_t)param_size, BUS_SPI1_POLL_TIMEOUT);
        /* CS high */
        HAL_GPIO_WritePin(LCD_CS_GPIO_Port, LCD_CS_Pin, GPIO_PIN_SET);
    }
}

/* Platform-specific implementation of the LCD send color function. For better performance this should use DMA transfer.
 * In case of a DMA transfer a callback must be installed to notify LVGL about the end of the transfer.
 */
static void lcd_send_color(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t *param, size_t param_size)
{
    LV_UNUSED(disp);
    while (lcd_bus_busy); /* wait until previous transfer is finished */
    /* Set the SPI in 8-bit mode */
    hspi1.Init.DataSize = SPI_DATASIZE_8BIT;
    HAL_SPI_Init(&hspi1);
    /* DCX low (command) */
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_DCX_GPIO_Port, LCD_DCX_Pin, GPIO_PIN_RESET);
    /* CS low */
    HAL_GPIO_WritePin(LCD_CS_GPIO_Port, LCD_CS_Pin, GPIO_PIN_RESET);
    /* send command */
    if (HAL_SPI_Transmit(&hspi1, cmd, cmd_size, BUS_SPI1_POLL_TIMEOUT) == HAL_OK) {
        /* DCX high (data) */
        HAL_GPIO_WritePin(LCD_DCX_GPIO_Port, LCD_DCX_Pin, GPIO_PIN_SET);
        /* for color data use DMA transfer */
        /* Set the SPI in 16-bit mode to match endianness */
        hspi1.Init.DataSize = SPI_DATASIZE_16BIT;
        HAL_SPI_Init(&hspi1);
        lcd_bus_busy = 1;
        HAL_SPI_Transmit_DMA(&hspi1, param, (uint16_t)param_size / 2);
        /* NOTE: CS will be reset in the transfer ready callback */
    }
}
```

47. Aggiungere la funzione LVGL_Task(). Sostituire la chiamata `lv_st7789_create()` con il driver appropriato. È possibile modificare l'orientamento di default modificando il parametro di `lv_display_set_rotation()`. Sarà inoltre necessario creare i "display buffer". Questo esempio utilizza uno schema di doppio buffering con buffer parziali di dimensioni pari a 1/10. Nella maggior parte dei casi questo è un buon compromesso tra la dimensione della memoria richiesta e le prestazioni, ma si può sperimentare con altre impostazioni.

```
void LVGL_Task(void const *argument)
{
    /* Initialize LVGL */
    lv_init();

    /* Initialize LCD I/O */
    if (lcd_io_init() != 0)
        return;

    /* Create the LVGL display object and the LCD display driver */
    lcd_disp = lv_st7789.create(LCD_H_RES, LCD_V_RES, LV_LCD_FLAG_NONE, lcd_send_cmd, lcd_send_color);
    lv_display_set_rotation(lcd_disp, LV_DISPLAY_ROTATION_270);

    /* Allocate draw buffers on the heap. In this example we use two partial buffers of 1/10th size of the screen */
    lv_color_t * buf1 = NULL;
    lv_color_t * buf2 = NULL;

    uint32_t buf_size = LCD_H_RES * LCD_V_RES / 10 * lv_color_format_get_size(lv_display_get_color_format(lcd_disp));

    buf1 = lv_malloc(buf_size);
    if(buf1 == NULL) {
        LV_LOG_ERROR("display draw buffer malloc failed");
        return;
    }

    buf2 = lv_malloc(buf_size);
    if(buf2 == NULL) {
        LV_LOG_ERROR("display draw buffer malloc failed");
        lv_free(buf1);
        return;
    }

    lv_display_set_buffers(lcd_disp, buf1, buf2, buf_size, LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL);

    ui_init(lcd_disp);

    for(;;) {
        /* The task running lv_timer_handler should have lower priority than that running `lv_tick_inc` */
        lv_timer_handler();
        /* raise the task priority of LVGL and/or reduce the handler period can improve the performance */
        osDelay(10);
    }
}
```

48. Non resta che implementare `ui_init()` per creare lo screen. Ecco un semplice esempio di "Hello World":

```
void ui_init(lv_display_t *disp)
{
    lv_obj_t *obj;

    /* set screen background to white */
    lv_obj_t *scr = lv_screen_active();
    lv_obj_set_style_bg_color(scr, lv_color_white(), 0);
    lv_obj_set_style_bg_opa(scr, LV_OPA_100, 0);

    /* create label */
    obj = lv_label_create(scr);
    lv_obj_set_align(widget, LV_ALIGN_CENTER);
    lv_obj_set_height(widget, LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_set_width(widget, LV_SIZE_CONTENT);
    lv_obj_set_style_text_font(widget, &lv_font_montserrat_14, 0);
    lv_obj_set_style_text_color(widget, lv_color_black(), 0);
    lv_label_set_text(widget, "Hello World!");
}
```

NXP eLCDIF

Panoramica

eLCDIF è una periferica presente su alcuni dispositivi NXP in grado di pilotare pannelli di display tramite l'interfaccia RGB, supporta diverse profondità di colore e, sui dispositivi compatibili con MIPI-DSI, il suo output può essere indirizzato all'interfaccia fisica del display MIPI. Il driver NXP eLCDIF di LVGL è responsabile del "bind" [collegamento] del driver di basso livello dell'SDK MCUX di NXP al sottosistema di visualizzazione LVGL.

Prerequisiti

- Questo driver si basa sulla presenza dell'SDK MCUX di NXP nello stesso progetto.
- Attivare il driver impostando `LV_USE_NXP_ELCDIF` a 1 nel file "`lv_conf.h`".

Utilizzo

Il driver LVGL per eLCDIF presuppone che la piattaforma abbia già configurato il driver di basso livello del display, impostato il pin-mux, i clock, ecc. Richiede inoltre che l'indirizzo base della periferica e la struttura di configurazione siano già impostati.

Il codice seguente illustra l'utilizzo del driver in modalità `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT`. Si noti che in questa modalità di funzionamento l'applicazione è responsabile dell'allocazione dello spazio dei framebuffer e del loro passaggio al display. Nell'esempio seguente buffer1 e buffer2 sono il buffer corrente e quello successivo che verranno copiati sullo schermo, scambiati a ogni operazione di flush (gestita internamente dal driver del display). Si noti inoltre che, in "direct mode", ogni buffer dovrebbe avere spazio sufficiente per contenere almeno le dimensioni dello schermo, ovvero l'altezza per la larghezza per i byte di un pixel (dipendente dall'applicazione o supportato dal display). Nel codice seguente, questa dimensione è rappresentata da `buf_size`.

```
elcdif_rgb_mode_config_t config;
ELCDIF_RgbModeGetDefaultConfig(&config);

lv_display_t * g_disp = lv_nxp_display_elcdif_create_direct(LCDIF, config, buffer1, buffer2, buf_size);

lv_display_set_default(g_disp);
```

Per utilizzare il driver in modalità `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL`, è necessario allocare un buffer aggiuntivo, preferibilmente nella regione di memoria più veloce disponibile.

Lo swapping del buffer può essere attivato passando un secondo buffer della stessa dimensione al posto dell'argomento `NULL`. Si noti che in questo caso `BUF_SIZE` deve avere almeno uno spazio sufficiente a contenere dati pari a 1/10 delle dimensioni effettive del display.

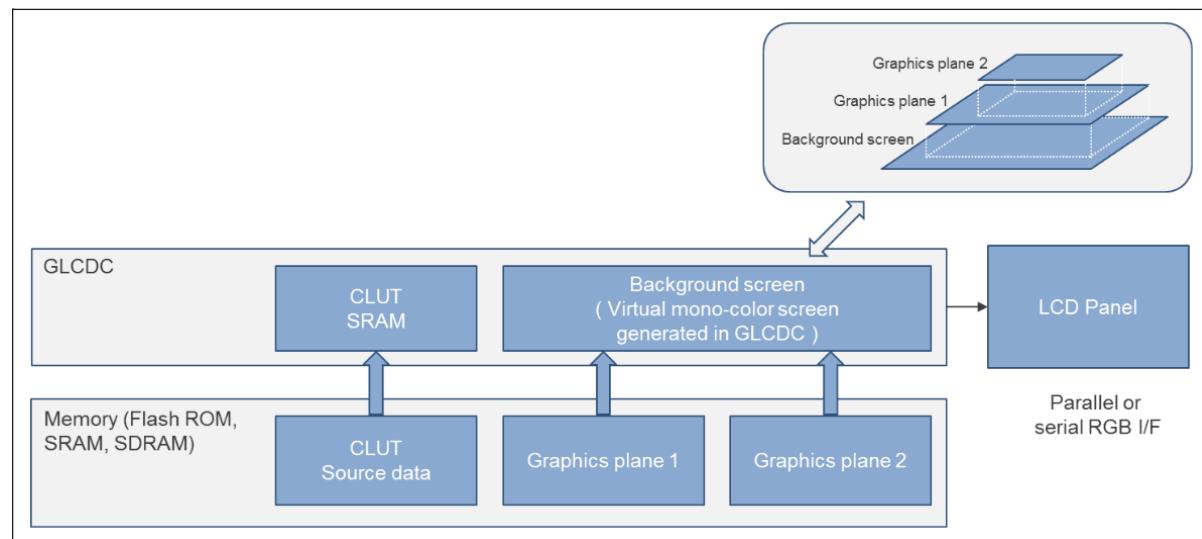
```
#define BUF_SIZE (DISPLAY_HEIGHT * DISPLAY_WIDTH / 10 * 2) /*1/10 screen size for RGB565 format*/
static uint8_t partial_draw_buf[BUF_SIZE];
lv_display_t * g_disp = lv_nxp_display_elcdif_create_partial(LCDIF, config, partial_draw_buf, NULL, BUF_SIZE);
```

In fase di runtime, la funzione di gestione eventi del driver eLCDIF deve essere chiamata all'interno del gestore di interrupt eLCDIF. Questa funzione è responsabile della notifica al sottosistema di visualizzazione LVGL del completamento dell'operazione di flush:

```
void eLCDIF_IRQHandler(void)
{
    lv_nxp_display_elcdif_event_handler(g_disp);
}
```

Renesas GLCDC

Panoramica



GLCDC è una periferica di output grafico multistadio utilizzata nei microcontrollori Renesas. È progettata per generare automaticamente segnali di temporizzazione e dati per diversi pannelli LCD.

- Supporta pannelli LCD con interfaccia RGB (fino a 24 bit) e segnali di sincronizzazione (HSYNC, VSYNC e Data Enable opzionali)
- Supporta vari formati colore per i piani grafici in ingresso (RGB888, ARGB8888, RGB565, ARGB1555, ARGB4444, CLUT8, CLUT4, CLUT1)
- Supporta l'utilizzo della Color Look-Up Table (CLUT) per i piani grafici in ingresso (ARGB8888) con 512 word (32 bit/word)
- Supporta vari formati colore per l'output (RGB888, RGB666, RGB565, Serial RGB888)
- Può inserire due piani grafici sopra il piano di background e fonderli sullo schermo
- Genera un dot clock per il pannello. La sorgente di clock è selezionabile tra interna o esterna (LCD_EXTCLK).
- Supporta la regolazione della luminosità, del contrasto e la correzione gamma.
- Supporta gli interrupt GLCDC per gestire la commutazione del frame buffer o il rilevamento dell'underflow.

La configurazione di un progetto e l'ulteriore integrazione con l'ecosistema Renesas sono descritte in dettaglio nella [pagina Renesas](#). Consultare i seguenti repository per esempi pronti all'uso:

- [EK-RA8D1](#)
- [EK-RA6M3G](#)
- [RX72N Envision Kit](#)

Prerequisiti

- Questo diver si basa sul codice generato da e² studio. Omettere questo passaggio durante la configurazione del progetto causerà un errore di compilazione.
- Attivare il diver impostando `LV_USE_RENESAS_GLCDC` a 1 nel file `lv_conf.h`.

Utilizzo

Non è necessario implementare funzioni specifiche per la piattaforma.

Il codice seguente illustra l'utilizzo del diver in modalità `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT`.

```
lv_display_t * disp = lv_renesas_glcde_direct_create();
lv_display_set_default(disp);
```

Per utilizzare il driver in modalità `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL`, è necessario allocare un buffer aggiuntivo, preferibilmente nella regione di memoria più veloce disponibile.

Lo swapping del buffer può essere attivato passando un secondo buffer della stessa dimensione al posto dell'argomento NULL.

```
static lv_color_t partial_draw_buf[DISPLAY_HSIZE_INPUT0 * DISPLAY_VSIZE_INPUT0 / 10] BSP_PLACE_IN_SECTION(".sram") BSP_ALIGN_VARIABLE(1024);
lv_display_t * disp = lv_renesas_glcde_partial_create(partial_draw_buf, NULL, sizeof(partial_draw_buf));
lv_display_set_default(disp);
```

Nota

La modalità parziale può essere attivata tramite la macro nel file `src/board_init.c` dei progetti demo.

Rotazione dello schermo

La rotazione dello schermo basata su software è supportata in modalità parziale. Utilizza l'API comune, non è richiesta alcuna configurazione aggiuntiva:

```
lv_display_set_rotation(lv_display_get_default(), LV_DISP_ROTATION_90);
/* OR */
lv_display_set_rotation(lv_display_get_default(), LV_DISP_ROTATION_180);
/* OR */
lv_display_set_rotation(lv_display_get_default(), LV_DISP_ROTATION_270);
```

Assicurarsi che l'heap sia sufficientemente grande, poiché verrà allocato un buffer con le stesse dimensioni del buffer parziale.

Driver LTDC STM32

Alcuni STM32 dispongono di una periferica specializzata per la gestione dei display chiamata LTDC (LCD-TFT display controller).

Modalità di utilizzo con LVGL

Il driver all'interno di LVGL è progettato per funzionare con una periferica LTDC già configurata. Si basa sull'HAL per rilevare le informazioni sulla configurazione. Il formato colore del display LVGL creato corrisponderà al formato colore del layer LTDC. Utilizzare STM32CubeIDE o STM32CubeMX per generare il codice di inizializzazione LTDC.

Esistono diversi casi d'uso per il driver LVGL. Tutte le permutazioni delle opzioni seguenti sono ben supportate.

- buffer singolo o doppio
- modalità di rendering diretta o parziale
- Con sistema operativo e senza sistema operativo
- flushing parallelo con DMA2D (solo per la modalità di rendering parziale)

Se il sistema operativo è abilitato, verrà utilizzata una primitiva di sincronizzazione per dare al thread la possibilità di cedere il passo ad altri thread mentre è bloccato, migliorando l'utilizzo della CPU. Vedere [LV_USE_OS](#) in your lv_conf.h

Layer LTDC

Questo driver crea un display LVGL che si occupa solo di uno specifico layer della periferica LTDC, il che significa che è possibile creare due display LVGL LTDC che operano indipendentemente sui rispettivi layer.

Direct Render Mode

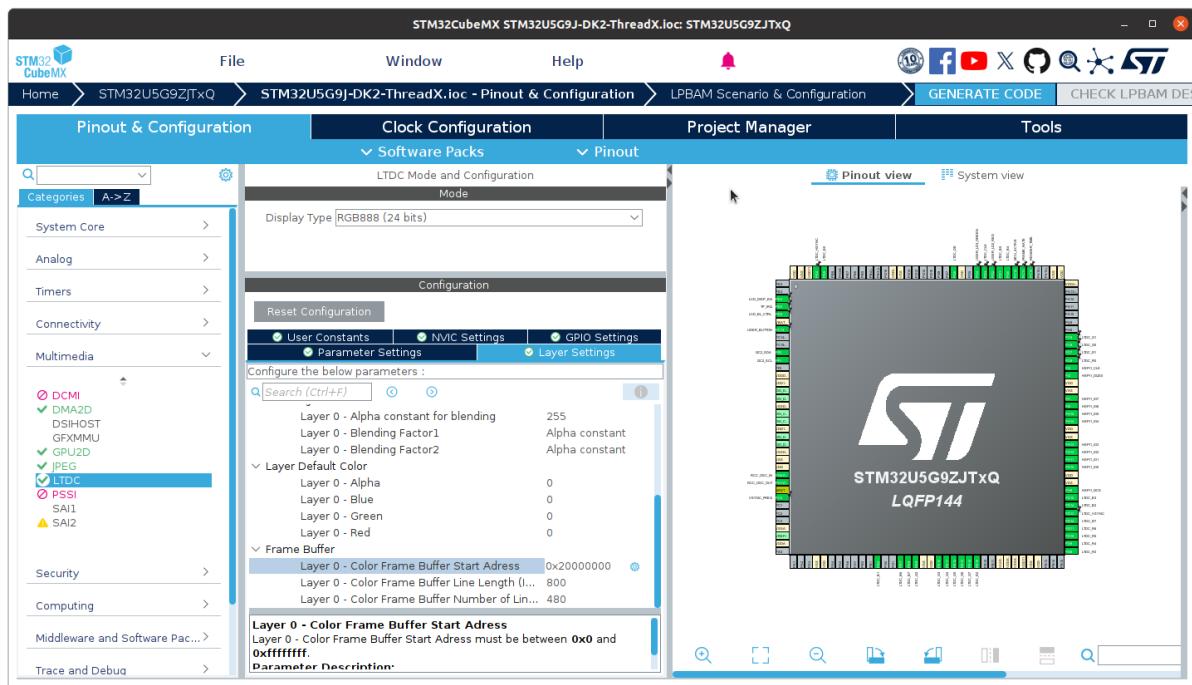
Per la modalità di rendering diretto, richiamare `lv_st_ltdc_create_direct()` in questo modo:

```
void * my_ltdc_framebuffer_address = (void *)0x20000000u;
uint32_t my_ltdc_layer_index = 0; /* typically 0 or 1 */
lv_display_t * disp = lv_st_ltdc_create_direct(my_ltdc_framebuffer_address,
                                              optional_other_full_size_buffer,
                                              my_ltdc_layer_index);
```

`my_ltdc_framebuffer_address` è il framebuffer configurato per l'utilizzo da parte di LTDC. `optional_other_full_size_buffer` può essere un altro buffer delle stesse dimensioni del framebuffer di default per la modalità a doppio buffer, oppure NULL in caso contrario. `my_ltdc_layer_index` è l'indice del layer LTDC per cui creare il display.

Per ottenere i migliori risultati visivi, si consiglia di utilizzare `optional_other_full_size_buffer` se la memoria disponibile è sufficiente. La modalità a buffer singolo è quella da utilizzare se la memoria è molto scarsa. Se la memoria disponibile è quasi sufficiente per la modalità diretta a doppio buffer, ma non del tutto, utilizzare la modalità di rendering parziale.

Per chiarire cosa sia esattamente `my_ltdc_framebuffer_address`, si tratta del valore di `pLayerCfg.FBStartAddress` quando il layer LTDC viene configurato utilizzando l'HAL STM32, che viene scritto nel registro CFBAR della periferica del layer LTDC.



Partial Render Mode

Per la modalità di rendering parziale, invocare `lv_st_ltcd_create_partial()` in questo modo:

```
static uint8_t partial_buf1[65536];
static uint8_t optional_partial_buf2[65536];
uint32_t my_ltcd_layer_index = 0; /* typically 0 or 1 */
lv_display_t * disp = lv_st_ltcd_create_partial(partial_buf1,
                                                optional_partial_buf2,
                                                65536,
                                                my_ltcd_layer_index);
```

Il driver utilizzerà le informazioni nella configurazione del layer LTDC per trovare il framebuffer del layer e scaricarlo.

Fornire un secondo buffer parziale può migliorare l'utilizzo della CPU e aumentare le prestazioni rispetto a un singolo buffer se `LV_ST_LTDC_USE_DMA2D_FLUSH` è abilitato.

Script del Linker

È necessario assicurarsi che la memoria del framebuffer LTDC sia effettivamente riservata nello script del linker. Questo è un file che normalmente ha l'estensione .ld. Nell'esempio seguente, 1125K è specificato perché la profondità di colore è 24 (3 byte per pixel), la larghezza del display è 800, l'altezza del display è 480 e 1K significa 1024 byte. $3 \times 800 \times 480 \div 1024 = 1125$. La somma delle voci RAM (FB_RAM + RAM) dev'essere uguale alla RAM totale del dispositivo.

```
/* Memories definition */
MEMORY
{
    FB_RAM (rwx) : ORIGIN = 0x20000000, LENGTH = 1125K /* single 24bit 800x480 buffer */
    RAM (rwx) : ORIGIN = 0x20119400, LENGTH = 1883K
    FLASH (rx) : ORIGIN = 0x08000000, LENGTH = 4096K
}
```

Rotazione del Display

Il driver supporta la rotazione del display con `lv_display_set_rotation(disp, rotation)` dove `rotation` è una tra `LV_DISP_ROTATION_90`, `LV_DISP_ROTATION_180` o `LV_DISP_ROTATION_270`. La rotazione è inizialmente `LV_DISP_ROTATION_0`.

La rotazione viene eseguita tramite software e funziona solo se il display è stato creato utilizzando `lv_st_ltcd_create_partial()`. `LV_ST_LTDC_USE_DMA2D_FLUSH` non avrà alcun effetto se si utilizza la rotazione.

DMA2D

`LV_ST_LTDC_USE_DMA2D_FLUSH` può essere abilitato per utilizzare DMA2D per svuotare i buffer parziali in parallelo con altre attività LVGL, indipendentemente dal fatto che il sistema operativo sia abilitato o meno. Se la visualizzazione non è parziale, non è necessario abilitare questa opzione.

Inoltre, è possibile combinare layer con formato colore `LV_COLOR_FORMAT_ARGB1555` sopra i layer `LV_COLOR_FORMAT_RGB565` utilizzando DMA2D.

Non deve essere abilitato contemporaneamente a `LV_USE_DRAW_DMA2D`. Vedere *DMA2D support*.

Ulteriori Informazioni

Si potrebbe essere interessati ad abilitare il *Nema GFX renderer* se l'STM32 ha una GPU NeoChrom.

`lv_port_riverdi_stm32u5` è un modo rapido per iniziare a usare LTDC su LVGL.

Driver del controller LCD ST7735

Panoramica

ST7735S è un controller/driver a chip singolo per LCD TFT-LCD grafico a 262K colori. È costituito da 396 circuiti di pilotaggio per linee sorgente e 162 per linee di gate. Questo chip è in grado di connettersi direttamente a un microprocessore esterno e accetta interfacce SPI (Serial Peripheral Interface) e interfacce parallele a 8/9/16/18 bit. I dati del display possono essere memorizzati nella RAM integrata del display da 132 x 162 x 18 bit. Può eseguire operazioni di lettura/scrittura dei dati di visualizzazione nella RAM senza bisogno di un clock esterno, riducendo al minimo il consumo energetico. Inoltre, grazie ai circuiti di alimentazione integrati necessari per pilotare i cristalli liquidi, è possibile realizzare un sistema di visualizzazione con un numero inferiore di componenti.

Il `driver` del controller LCD ST7735, è un driver "platform-agnostic" [indipendente dalla piattaforma], basato sul `driver generico MIPI`. Implementa l'inizializzazione del display, supporta la rotazione del display e implementa il callback di flush del display. L'utente deve implementare solo due funzioni specifiche della piattaforma per inviare un comando o dati pixel al controller tramite SPI o bus parallelo. In genere, queste vengono implementate richiamando le funzioni della libreria SDK appropriate sulla piattaforma specificata.

Prerequisiti

Non ci sono prerequisiti.

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver ST7735 in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite KConfig

```
#define LV_USE_ST7735 1
```

Utilizzo

È necessario implementare due funzioni dipendenti dalla piattaforma:

```
/* Send short command to the LCD. This function shall wait until the transaction finishes. */
int32_t my_lcd_send_cmd(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}

/* Send large array of pixel data to the LCD. If necessary, this function has to do the byte-swapping. This function can do the transfer in the background. */
int32_t my_lcd_send_color(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}
```

Per creare un display basato su ST7735 utilizzare la funzione

```
/*
 * Create an LCD display with ST7735 driver
 * @param hor_res      horizontal resolution
 * @param ver_res      vertical resolution
 * @param flags        default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
 * @param send_cmd     platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
 * @param send_color   platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)
 * @return             pointer to the created display
 */
lv_display_t * lv_st7735_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
                                lv_st7735_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_st7735_send_color_cb_t send_color_cb);
```

Per ulteriori dettagli e un esempio pratico, consultare la documentazione generica del driver MIPI.

Nota

È possibile trovare una guida passo passo e l'implementazione effettiva dei callback su un STM32F746 utilizzando STM32CubeIDE e le librerie ST HAL qui: *Guida passo passo: come utilizzare i driver LCD LVGL v9 con i dispositivi STM32*

Driver per Controller LCD ST7789

Panoramica

L'ST7789 è un controller/driver a chip singolo per TFT-LCD grafico a 262K colori. È costituito da 720 circuiti di pilotaggio per linee "source" e 320 per linee di gate. Questo chip è in grado di connettersi direttamente a un microprocessore esterno e accetta interfacce parallele a 8/9/16/18 bit. I dati del display possono essere memorizzati nella RAM integrata da 240x320x18 bit. Può eseguire operazioni di lettura/scrittura dei dati di visualizzazione nella RAM senza bisogno di un clock esterno, riducendo al minimo il consumo energetico. Inoltre, grazie al circuito di alimentazione integrato necessario per pilotare i cristalli liquidi, è possibile realizzare un sistema di visualizzazione con il minor numero di componenti.

Il **driver** del controller LCD ST7789 è un driver indipendente dalla piattaforma, basato sul **driver generico MIPI**. Implementa l'inizializzazione del display, supporta la rotazione del display e implementa il callback di flush del display. L'utente deve implementare solo due funzioni specifiche della piattaforma per inviare un comando o dati pixel al controller tramite SPI o bus parallelo. In genere, queste vengono implementate richiamando le funzioni della libreria SDK appropriate sulla piattaforma specificata.

Prerequisiti

Non ci sono prerequisiti.

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver ST7789 in lv_conf.h, tramite la definizione del compilatore cmake o tramite KConfig

```
#define LV_USE_ST7789 1
```

Utilizzo

È necessario implementare due funzioni dipendenti dalla piattaforma:

```
/* Send short command to the LCD. This function shall wait until the transaction finishes. */
int32_t my_lcd_send_cmd(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}

/* Send large array of pixel data to the LCD. If necessary, this function has to do the byte-swapping. This function can do the transfer in the background. */
int32_t my_lcd_send_color(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}
```

Per creare un display basato su ST7789 utilizzare la funzione

```
/*
 * Create an LCD display with ST7789 driver
 * @param hor_res      horizontal resolution
 * @param ver_res      vertical resolution
 * @param flags        default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
 * @param send_cmd     platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
 * @param send_color   platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)
 * @return             pointer to the created display
 */
lv_display_t * lv_st7789_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/* @param ver_res      vertical resolution
 * @param flags        default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
 * @param send_cmd    platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
 * @param send_color  platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)
 * @return             pointer to the created display
 */
lv_display_t * lv_st7789_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
                                lv_st7789_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_st7789_send_color_cb_t send_color_cb);

```

Per ulteriori dettagli e un esempio pratico, consultare la documentazione generica del driver MIPI.

Nota

È possibile trovare una guida passo passo e l'implementazione effettiva dei callback su un STM32F746 utilizzando STM32CubeIDE e le librerie ST HAL qui: *Guida passo passo: come utilizzare i driver LCD LVGL v9 con i dispositivi STM32*

Driver per Controller LCD ST7796

Panoramica

ST7796S è un controller/driver a chip singolo per display LCD TFT grafico a 262K colori. È costituito da 960 linee sorgente e 480 linee di gate per il pilotaggio dei circuiti. ST7796S è in grado di connettersi direttamente a un microprocessore esterno e accetta interfacce parallele a 8/9/16/18 bit, SPI; inoltre, fornisce anche un'interfaccia MIPI. I dati del display possono essere memorizzati nella RAM integrata da 320x480x18 bit. Può eseguire operazioni di lettura/scrittura della RAM dei dati del display senza clock esterno, riducendo al minimo il consumo energetico. Inoltre, grazie al circuito di alimentazione integrato necessario per pilotare i cristalli liquidi, è possibile realizzare un sistema di visualizzazione con un numero inferiore di componenti.

Il **driver** del controller LCD ST7796 è un driver indipendente dalla piattaforma, basato sul **rive** generico **MIP**. Implementa l'inizializzazione del display, supporta la rotazione del display e implementa il callback di flush del display. L'utente deve implementare solo due funzioni specifiche della piattaforma per inviare un comando o dati pixel al controller tramite SPI o bus parallelo. In genere, queste vengono implementate richiamando le funzioni della libreria SDK appropriate sulla piattaforma specificata.

Prerequisiti

Non ci sono prerequisiti.

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver ST7796 in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite KConfig

```
#define LV_USE_ST7796 1
```

Utilizzo

È necessario implementare due funzioni dipendenti dalla piattaforma:

```

/* Send short command to the LCD. This function shall wait until the transaction finishes. */
int32_t my_lcd_send_cmd(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}

/* Send large array of pixel data to the LCD. If necessary, this function has to do the byte-swapping. This function can do the transfer in the background. */
int32_t my_lcd_send_color(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t *param, size_t param_size)
{
    ...
}

```

Per creare un display basato su ST7796 utilizzare la funzione

```

/**
 * Create an LCD display with ST7796 driver
 * @param hor_res      horizontal resolution
 * @param ver_res      vertical resolution
 * @param flags        default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
 */

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
* @param send_cmd    platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
* @param send_color  platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)
* @return            pointer to the created display
*/
lv_display_t * lv_st7796_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
                                lv_st7796_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_st7796_send_color_cb_t send_color_cb);
```

Per ulteriori dettagli e un esempio pratico, consultare la documentazione generica del driver MIPI.

Nota

È possibile trovare una guida passo passo e l'implementazione effettiva dei callback su un STM32F746 utilizzando STM32CubeIDE e le librerie ST HAL qui: *Guida passo passo: come utilizzare i driver LCD LVGL v9 con i dispositivi STM32*

4.5.2 Driver Libinput

Panoramica

Libinput è uno stack di input per processi che devono fornire eventi da dispositivi di input di uso comune. Tra questi rientrano mouse, tastiere, touchpad, touchscreen e tavolette grafiche. Libinput gestisce le peculiarità specifiche del dispositivo e fornisce un'API di facile utilizzo per ricevere eventi dai dispositivi.

Prerequisiti

È installata la versione di sviluppo di libinput (di solito `libinput-dev`). Se il dispositivo di input richiede peculiarità, assicurarsi che siano installate (di solito in `/usr/share/libinput/*.quirks`). Per verificare se il dispositivo è configurato correttamente per l'utilizzo con libinput, è possibile eseguire `libinput list-devices`.

```
$ sudo libinput list-devices
...
Device:      ETPS/2 Elantech Touchpad
Kernel:     /dev/input/event5
Group:      10
Seat:       seat0, default
Size:       102x74mm
Capabilities:   pointer gesture
Tap-to-click: disabled
Tap-and-drag: enabled
...
```

Se il dispositivo non viene visualizzato, potrebbe essere necessario configurare udev e le regole udev appropriate per connetterlo.

Inoltre, per il supporto completo della tastiera, incluse lettere e modificatori, è necessario installare la versione di sviluppo di libxkbcommon (solitamente `libxkbcommon-dev`).

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver libinput in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite KConfig.

```
#define LV_USE_LIBINPUT 1
```

Il supporto completo della tastiera deve essere abilitato separatamente.

```
#define LV_LIBINPUT_XKB 1
#define LV_LIBINPUT_XKB_KEY_MAP { .rules = NULL, .model = "pc101", .layout = "us", .variant = NULL, .options = NULL }
```

Per trovare i valori corretti per la mappatura dei tasti, è possibile utilizzare il comando `setxkbmap -query`.

Utilizzo

Per impostare un dispositivo di input tramite il driver libinput, è sufficiente chiamare `lv_libinput_create` on il rispettivo tipo di dispositivo (`LV_INDEV_TYPE_POINTER` o `LV_INDEV_TYPE_KEYPAD`) e il path del nodo del dispositivo (ad esempio `/dev/input/event5`).

```
lv_indev_t *indev = lv_libinput_create(LV_INDEV_TYPE_POINTER, "/dev/input/event5");
```

Si noti che i touchscreen vengono trattati come dispositivi di puntamento (assoluti) dal driver libinput e richiedono `LV_INDEV_TYPE_POINTER`.

A seconda del sistema, i path dei nodi dei dispositivi potrebbero non essere stabili dopo i riavvi. In questo caso, è possibile utilizzare `lv_libinput_find_dev` per trovare il primo dispositivo con una funzionalità specifica.

```
char *path = lv_libinput_find_dev(LV_LIBINPUT_CAPABILITY_TOUCH, true);
```

Il secondo argomento controlla se tutti i dispositivi vengono nuovamente scansionati o meno. Se si hanno molti dispositivi collegati, l'operazione può risultare piuttosto lenta. Pertanto, è consigliabile specificare `true` solo alla prima chiamata quando si richiama questo metodo più volte di seguito. Per trovare tutti i dispositivi con una funzionalità specifica, utilizzare `lv_libinput_find_devs`.

Per collegare una tastiera a un'area di testo, creare un gruppo di input dedicato e impostarlo sia sull'indev che sulla textarea.

```
lv_obj_t *textarea = lv_textarea_create(...);
...
lv_group_t *keyboard_input_group = lv_group_create();
lv_indev_set_group(indev, Keyboard_input_group);
lv_group_add_obj(keyboard_input_group, textarea);
```

4.5.3 Driver Display/Input OpenGL ES

Panoramica

Il `driver` di visualizzazione/input **OpenGL ES** offre supporto per la simulazione del display LVGL e degli input da tastiera/mouse in una finestra del desktop creata tramite GLFW.

È un'alternativa a **Wayland**, **XCB**, **SDL** o **Qt**.

Lo scopo principale di questo driver è testare/eseguire il debug dell'applicazione LVGL in una finestra di simulazione **OpenGL**.

Prerequisiti

Il driver OpenGL utilizza GLEW GLFW per accedere al gestore finestre OpenGL.

1. Installare GLEW e GLFW: `sudo apt-get install libglew-dev libglfw3-dev`

Configurare il driver OpenGL

1. Librerie linkate richieste: `-IGL -IGLEW -lglfw`
2. Abilitare il supporto del driver OpenGL in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite `KConfig`

```
#define LV_USE_OPENGL_ES 1
```

Utilizzo di Base

```
#include "lvgl/lvgl.h"
#include "lvgl/examples/lv_examples.h"
#include "lvgl/demos/lv_demos.h"

#define WIDTH 640
#define HEIGHT 480

int main()
{
    /* initialize lvgl */
    lv_init();

    /* create a window and initialize OpenGL */
    lv_glfw_window_t * window = lv_glfw_window_create(WIDTH, HEIGHT, true);

    /* create a display that flushes to a texture */
    lv_display_t * texture = lv_opengles_texture_create(WIDTH, HEIGHT);
    lv_display_set_default(texture);

    /* add the texture to the window */
    unsigned int texture_id = lv_opengles_texture_get_texture_id(texture);
    lv_glfw_texture_t * window_texture = lv_glfw_window_add_texture(window, texture_id, WIDTH, HEIGHT);

    /* get the mouse indev of the window texture */
    lv_indev_t * mouse = lv_glfw_texture_get_mouse_indev(window_texture);

    /* add a cursor to the mouse indev */
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

LV_IMAGE_DECLARE(mouse_cursor_icon);
lv_obj_t * cursor_obj = lv_image_create(lv_screen_active());
lv_image_set_src(cursor_obj, &mouse_cursor_icon);
lv_indev_set_cursor(mouse, cursor_obj);

/* create Widgets on the screen */
lv_demo_widgets();

while (1)
{
    uint32_t time_until_next = lv_timer_handler();
    if(time_until_next == LV_NO_TIMER_READY) time_until_next = LV_DEF_REFR_PERIOD; /*handle LV_NO_TIMER_READY. Another option is to `sleep` for longer*/
    lv_delay_ms(time_until_next);
}

return 0;
}

```

Utilizzo Avanzato

Il driver OpenGL può disegnare le texture dall'utente. È possibile utilizzare una libreria di terze parti per aggiungere contenuto a una texture e il driver disegnerà la texture nella finestra.

```

#include "lvgl/lvgl.h"
#include <GL/glew.h>
#include <GLFW/glfw3.h>

#define WIDTH 640
#define HEIGHT 480

void custom_texture_example(void)
{
    //*****
    * MAIN WINDOW
    *****/

    /* create a window and initialize OpenGL */
    /* multiple windows can be created */
    lv_glfw_window_t * window = lv_glfw_window_create(WIDTH, HEIGHT, true);

    //*****
    * OPTIONAL MAIN TEXTURE
    *****/

    /* create a main display that flushes to a texture */
    lv_display_t * main_texture = lv_opengles_texture_create(WIDTH, HEIGHT);
    lv_display_set_default(main_texture);

    /* add the main texture to the window */
    unsigned int main_texture_id = lv_opengles_texture_get_texture_id(main_texture);
    lv_glfw_texture_t * window_main_texture = lv_glfw_window_add_texture(window, main_texture_id, WIDTH, HEIGHT);

    /* get the mouse indev of this main texture */
    lv_indev_t * main_texture_mouse = lv_glfw_texture_get_mouse_indev(window_main_texture);

    /* add a cursor to the mouse indev */
    LV_IMAGE_DECLARE(mouse_cursor_icon);
    lv_obj_t * cursor_obj = lv_image_create(lv_screen_active());
    lv_image_set_src(cursor_obj, &mouse_cursor_icon);
    lv_indev_set_cursor(main_texture_mouse, cursor_obj);

    /* create Widgets on the screen of the main texture */
    lv_demo_widgets();

    //*****
    * ANOTHER TEXTURE
    *****/

    /* create a sub display that flushes to a texture */
    const int32_t sub_texture_w = 300;
    const int32_t sub_texture_h = 300;
    lv_display_t * sub_texture = lv_opengles_texture_create(sub_texture_w, sub_texture_h);

    /* add the sub texture to the window */
    unsigned int sub_texture_id = lv_opengles_texture_get_texture_id(sub_texture);
    lv_glfw_texture_t * window_sub_texture = lv_glfw_window_add_texture(window, sub_texture_id, sub_texture_w, sub_texture_h);

    /* create Widgets on the screen of the sub texture */
    lv_display_set_default(sub_texture);
    lv_example_keyboard_2();
    lv_display_set_default(main_texture);

    /* position the sub texture within the window */
    lv_glfw_texture_set_x(window_sub_texture, 250);
    lv_glfw_texture_set_y(window_sub_texture, 150);

    /* optionally change the opacity of the sub texture */
    lv_glfw_texture_set_opa(window_sub_texture, LV_OPA_80);

    //*****
    * USE AN EXTERNAL OPENGL TEXTURE IN LVGL
    *****/

    unsigned int external_texture_id;
    glGenTextures(1, &external_texture_id);
    glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, external_texture_id);
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_LINEAR);
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_LINEAR);
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_S, GL_CLAMP_TO_EDGE);
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_T, GL_CLAMP_TO_EDGE);
    glPixelStorei(GL_UNPACK_ALIGNMENT, 1);
    LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);

#if LV_COLOR_DEPTH == 8
    const int texture_format = GL_RGB;
#elif LV_COLOR_DEPTH == 16
    const int texture_format = GL_RGB565;

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

Renderer con Cache delle Texture OpenGL

In LVGL è presente un renderer che memorizza nella cache le aree renderizzate tramite software come texture OpenGL. Le texture vengono recuperate dalla cache e riutilizzate quando viene rilevata una corrispondenza. Nella maggior parte dei casi, le prestazioni saranno notevolmente migliorate.

```
#define LV_USE_DRAW_OPENGLS 1
```

Limitazioni Note

- Le prestazioni saranno le stesse o leggermente peggiori se le aree disegnate non vengono mai trovate nella cache a causa di widget con colori o forme che variano continuamente. Un esempio è un'etichetta il cui colore è impostato su un valore casuale per ogni fotogramma, come nella scena "Multiple labels" della demo del benchmark.
 - I layer con pixel trasparenti e una trasparenza complessiva del layer non si fonderanno correttamente. L'effetto può essere osservato nella scena "Containers with opa_layer" della demo del benchmark negli angoli del bordo.
 - I layer con rotazione non sono attualmente supportati. Le immagini con rotazione funzionano correttamente.

4.5.4 Touchpad

Driver Linux Evdev

Panoramica

"Event device" (evdev) di Linux, è un'API indipendente dall'hardware che consente l'accesso agli eventi di input, ad esempio da un mouse o da un touchscreen. Viene esposto tramite l'interfaccia del file system del device Linux.

Prerequisiti

Il sistema dispone di un dispositivo di input configurato (solitamente in /dev/input/, ad esempio /dev/input/event0).

Configurazione del driver

Abilitare il supporto del driver evdev LVGL Linux in `lv_conf.h`.

```
#define LV_USE_EVDEV 1
```

Utilizzo

Per impostare un input di evento, creare prima un "input device" con `lv_eudev_create` impostandolo sul dispositivo di eventi Linux corretto. Quindi collegarlo al display LVGL con `lv_indev_set_display`.

```
lv_indev_t *touch = lv_eudev_create(LV_INDEV_TYPE_POINTER, "/dev/input/event0");
lv_indev_set_display(touch, disp);
```

Assicurarsi che un oggetto `lv_display_t` sia già stato creato per `disp`. Un esempio è mostrato di seguito, utilizzando il driver framebuffer Linux.

```
lv_display_t * disp = lv_linux_fbdev
lv_linux_fbdev_set_file(disp, "/dev/fb0"); _create();
```

Individuazione del dispositivo di input

Se non si riesce a determinare il dispositivo di input, eseguire prima

```
`$cat /proc/bus/input/devices`
```

Questo dovrebbe mostrare i dispositivi di input e ci saranno voci con la parola `event` che forniscono un indizio sul dispositivo da utilizzare, ad esempio `event1` sarebbe `/dev/input/event1`.

Si può usare `evtest` per visualizzare i dati da quella sorgente di eventi e verificare se è effettivamente quella desiderata.

Provare:

```
$evtest /dev/input/event1 sostituendo eventX con il dispositivo di eventi indicato sopra.
```

Rilevamento automatico dei dispositivi di input

È disponibile il supporto per la ricerca e l'aggiunta automatica di dispositivi di input in `/dev/input/`. I nuovi dispositivi verranno aggiunti automaticamente quando vengono connessi. Per abilitare questa funzionalità, è sufficiente chiamare `lv_eudev_discovery_start(NULL, NULL)`.

Si potrebbe voler reagire all'aggiunta di un nuovo dispositivo in modo che possa essere applicata un'immagine del cursore, ad esempio. È possibile fornire una funzione di callback che verrà richiamata quando viene aggiunto un nuovo dispositivo.

```
#include "lvgl/src/core/lv_global.h"

static void indev_deleted_cb(lv_event_t * e)
{
    if(LV_GLOBAL_DEFAULT()->deinit_in_progress) return;
    lv_obj_t * cursor_obj = lv_event_get_user_data(e);
    lv_obj_delete(cursor_obj);
}

static void discovery_cb(lv_indev_t * indev, lv_eudev_type_t type, void * user_data)
{
    LV_LOG_USER("new '%s' device discovered", type == LV_EVDEV_TYPE_REL ? "REL" :
               type == LV_EVDEV_TYPE_ABS ? "ABS" :
               type == LV_EVDEV_TYPE_KEY ? "KEY" :
               "unknown");

    if(type == LV_EVDEV_TYPE_REL) {
        LV_IMAGE_DECLARE(mouse_cursor.icon);
        lv_obj_t * cursor_obj = lv_image_create(lv_screen_active());
        lv_image_set_src(cursor_obj, &mouse_cursor.icon);
        lv_indev_set_cursor(indev, cursor_obj);
        lv_indev_add_event_cb(indev, indev_deleted_cb, LV_EVENT_DELETE, cursor_obj);
    }
}

int main()
{
    /* ... */
    lv_eudev_discovery_start(discovery_cb, NULL);
    /* ... */
}
```

Al momento della stesura di questo documento, questa funzionalità non è supportata in BSD.

FT6X36

TODO [da fare]

4.5.5 Driver per Display/Input Wayland

Panoramica

Il **driver Wayland** offre supporto per la simulazione del display LVGL e degli input da tastiera/mouse in una finestra del desktop.

È un'alternativa a **X11** o a **SDL2**

Lo scopo principale di questo driver è testare/debuggare l'applicazione LVGL. Può anche essere utilizzato per eseguire applicazioni in "modalità chiosco".

Dipendenze

Il driver Wayland richiede alcune dipendenze.

Su Ubuntu

```
sudo apt-get install libwayland-dev libxkbcommon-dev libwayland-bin wayland-protocols
```

Su Fedora

```
sudo dnf install wayland-devel libxkbcommon-devel wayland-utils wayland-protocols-devel
```

Configurazione del driver Wayland

1. Abilitare il driver Wayland in `lv_conf.h`

```
#define LV_USE_WAYLAND 1
```

2. Opzioni di configurazione facoltative:

Alcune impostazioni opzionali dipendono dall'abilitazione del supporto del buffer DMA (`LV_WAYLAND_USE_DMABUF`). La tabella seguente riassume le combinazioni valide e le relative limitazioni:

Tabella 2: Possibilità di configurazione

Opzione di configurazione	Senza DMABUF	Con DMABUF
<code>LV_DRAW_USE_G2D</code>	Non richiesto	Obbligatorio
<code>LV_WAYLAND_BUF_COUNT</code>	1	1 o 2
<code>LV_WAYLAND_RENDER_MODE</code>	<code>LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL</code>	<code>LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT</code> o <code>LV_DISPLAY_RENDER_MODE_FULL</code>
<code>LV_WAYLAND_WINDOW_DECORATIONS</code>	1 o 0	0
<code>LV_WAYLAND_WL_SHELL</code> (Obsoleto)	Facoltativo (1 o 0)	Facoltativo (1 o 0)

Note aggiuntive

- Il supporto DMABUF (`LV_WAYLAND_USE_DMABUF`) migliora le prestazioni e abilita più modalità di rendering, ma presenta requisiti e restrizioni specifici.
- `LV_WAYLAND_WINDOW_DECORATIONS` è richiesto solo per alcuni compositori (ad esempio, GNOME/Mutter o Weston).
- `LV_WAYLAND_WL_SHELL` Abilita il supporto per `wl_shell` ormai obsoleto. Utile solo quando il BSP sul target ha weston 9.x. (**Obsoleto** e verrà rimosso in una versione futura)

Esempio

Un simulatore di esempio è disponibile in questo [repo](#)

Utilizzo

1. In `main.c` `#include "lv_drivers/wayland/wayland.h"`
2. Abilitare il driver Wayland in `lv_conf.h` con `LV_USE_WAYLAND 1`
3. `LV_COLOR_DEPTH` dovrebbe essere impostato su 32 o su 16 in `lv_conf.h`
4. Aggiungere un display utilizzando `lv_wayland_window_create()`, possibilmente con una callback di chiusura per tracciare lo stato di ciascun display:

```
#define H_RES (800)
#define V_RES (480)

/* Create a display */
lv_disp_t * disp = lv_wayland_create_window(H_RES, V_RES, "Window Title", close_cb);
```

Come parte della chiamata precedente, il driver Wayland registrerà quattro dispositivi di input per ciascun display:

- un KEYPAD connesso agli eventi della tastiera Wayland
- un POINTER connesso agli eventi touch Wayland
- un POINTER connesso agli eventi del puntatore Wayland
- un ENCODER connesso agli eventi degli assi del puntatore Wayland

Gli handle per i dispositivi di input di ciascun display possono essere ottenuti utilizzando rispettivamente `lv_wayland_get_indev_keyboard()`, `lv_wayland_get_indev_touchscreen()`, `lv_wayland_get_indev_pointer()` e `lv_wayland_get_indev_pointeraxis()`.

Modalità fullscreen

Per impostare la finestra a schermo intero tramite programmazione, utilizzare la funzione `lv_wayland_window_setFullscreen()` rispettivamente con `true` o `false` per l'argomento `fullscreen`.

Modalità massimizzata

Per massimizzare la finestra tramite programmazione, utilizzare la funzione `lv_wayland_window_setMaximized()` rispettivamente con `true` o `false` per l'argomento `maximized`.

Gestore timer personalizzato

Chiamare sempre `lv_wayland_timer_handler()` nel proprio loop del timer invece del normale `lv_timer_handler()`.

Nota: `lv_wayland_timer_handler()` chiama internamente `lv_timer_handler()`

Questo consente al client Wayland di funzionare correttamente su Weston; il ridimensionamento dei buffer di memoria condivisa durante un commit non funziona correttamente su Weston.

Il wrapping della chiamata a `lv_timer_handler()` è necessario per avere un maggiore controllo su quando viene chiamata la callback di flush LVGL.

Building del driver Wayland

Un simulatore di esempio è disponibile in questo [repo](#)

Se è necessario utilizzare il driver con un altro sistema di build. I file sorgente e fli header per la shell XDG devono essere generati dalle definizioni per il protocollo della shell XDG.

Nell'esempio, CMake viene utilizzato per eseguire l'operazione richiamando l'utility `wayland-scanner`

Per eseguire questa operazione manualmente,

Assicurarsi che le dipendenze elencate all'inizio dell'articolo siano installate.

Il protocollo Wayland è definito utilizzando file XML presenti in `/usr/share/wayland-protocols`

Per generare i file richiesti, eseguire i seguenti comandi:

```
wayland-scanner client-header $SYSROOT/usr/share/wayland-protocols/stable/xdg-shell/xdg-shell.xml wayland_xdg_shell.h
wayland-scanner private-code $SYSROOT/usr/share/wayland-protocols/stable/xdg-shell/xdg-shell.xml wayland_xdg_shell.c
```

Quando `LV_WAYLAND_USE_DMABUF` è impostato a 1, devono essere generati anche i seguenti protocoli:

```
wayland-scanner client-header $SYSROOT/usr/share/wayland-protocols/stable/linux-dmabuf/linux-dmabuf-v1.xml wayland_linux_dmabuf.h
wayland-scanner private-code $SYSROOT/usr/share/wayland-protocols/stable/linux-dmabuf/linux-dmabuf-v1.xml wayland_linux_dmabuf.c
```

I file risultanti possono quindi essere integrati nel progetto. È consigliabile eseguire nuovamente `wayland-scanner` su ogni build per garantire che vengano generate le versioni corrette, che devono corrispondere alla versione della libreria a "dynamically linked" `wayland-client` installata sul sistema.

Stato attuale e obiettivi

- Aggiungere la modalità di rendering diretto
- Refactoring delle integrazioni della shell per evitare un'eccessiva compilazione condizionale
- Tecnicamente, il driver Wayland consente di creare più finestre, ma questa funzionalità è sperimentale.
- Aggiungere in futuro un supporto avanzato per la shell XDG per consentire la creazione di applicazioni desktop su piattaforme Unix-like, in modo simile a quanto avviene con il driver Win32.
- Aggiungere il supporto per Mesa; attualmente viene utilizzato `wl_shm`, ma non è la tecnica più efficace.

Segnalazioni di bug

Il driver Wayland è attualmente in fase di sviluppo, segnalazioni di bug, contributi e feedback sono sempre benvenuti.

È tuttavia importante creare problemi dettagliati quando si riscontra un problema; log e screenshot del problema sono di grande aiuto.

Abilitare `LV_USE_LOG` e avviare l'eseguibile del simulatore in questo modo.

```
WAYLAND_DEBUG=1 ./path/to/simulator_executable > /tmp/debug 2>&1
```

Questo creerà un file di log chiamato `debug` nella directory `/tmp`, eseguire il copia e incolla del contenuto del file nell'issue su GitHub. Il file di log contiene i log LVGL e i messaggi Wayland.

Assicurarsi di replicare il problema rapidamente, altrimenti i log diventano troppo grandi.

4.5.6 Driver Display/Input di Windows

Panoramica

Il `driver display/Input di Windows` offre supporto per la simulazione del display LVGL e degli input da tastiera/mouse in una finestra Win32 di Windows.

Lo scopo principale di questo driver è testare/debuggere l'applicazione LVGL in una finestra di simulazione di **Windows** tramite la **simulator mode**, o sviluppare un'applicazione desktop standard di **Windows** con LVGL tramite la **application mode**.

Queste sono le **somiglianze** tra la modalità simulatore e la modalità applicazione.

- Supporto per l'integrazione di dispositivi LVGL per puntatore, tastiera e encoder.
- Supporto per l'input touch di Windows.
- Supporto per l'integrazione del metodo di input di Windows.
- Supporto per il riconoscimento DPI per monitor (sia V1 che V2).
- Fornire interoperabilità basata su `HWND` per altre infrastrutture dell'interfaccia utente di Windows.

Queste sono le **differenze** tra la modalità simulatore e la modalità applicazione.

Modalità Simulatore

- Progettata per lo scenario di simulazione di dispositivi LVGL: simula il rendering LVGL su un pannello di display hardware.
- Mantiene costante la risoluzione del display LVGL per simulare al meglio il layout dell'interfaccia utente che verrà visualizzato sui dispositivi di produzione.
- Quando si modifica l'impostazione di ridimensionamento DPI di Windows, il backend di Windows estenderà il contenuto del display.

Modalità Applicazione

- Progettata per lo scenario di sviluppo di applicazioni desktop Windows.
- Supporta il ridimensionamento delle finestre e la risoluzione del display LVGL viene modificata dinamicamente.
- Quando si modifica l'impostazione di ridimensionamento DPI di Windows, viene modificato anche il valore DPI del display LVGL.
- La risoluzione impostata per lv_windows_create_display corrisponde alla dimensione della finestra anziché alla dimensione del client della finestra, per seguire le convenzioni di altre infrastrutture di interfaccia utente desktop di Windows.
- Le applicazioni basate su questa modalità dovrebbero adattare la modifica della risoluzione del display LVGL per supportare correttamente il ridimensionamento delle finestre.

Prerequisiti

Il requisito minimo del sistema operativo Windows per questo driver è Windows Vista RTM.

Se si utilizzano librerie `shim` API Windows come [YY-Thunks](#), il requisito minimo del sistema operativo Windows testato per questo driver è Windows XP RTM.

In base all'API GDI di Windows utilizzata da questo driver, è possibile che il requisito minimo del sistema operativo Windows per questo driver sia Windows 2000 RTM.

Configurare il Driver Windows

Abilitare il supporto del driver Windows in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite KConfig

```
#define LV_USE_WINDOWS 1
```

Utilizzo

```
#include <Windows.h>
#include "lvgl/lvgl.h"
#include "lvgl/examples/lv_examples.h"
#include "lvgl/demos/lv_demos.h"

int main()
{
    lv_init();

    int32_t zoom_level = 100;
    bool allow_dpi_override = false;
    bool simulator_mode = false;
    lv_display_t* display = lv_windows_create_display(
        L"LVGL Display Window",
        800,
        480,
        zoom_level,
        allow_dpi_override,
        simulator_mode);
    if (!display)
    {
        return -1;
    }

    lv_lock();

    lv_indev_t* pointer_device = lv_windows_acquire_pointer_indev(display);
    if (!pointer_device)
    {
        return -1;
    }
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_indev_t* keypad_device = lv_windows_acquire_keypad_indev(display);
if (!keypad_device)
{
    return -1;
}

lv_indev_t* encoder_device = lv_windows_acquire_encoder_indev(display);
if (!encoder_device)
{
    return -1;
}

lv_demo_widgets();

lv_unlock();

while (1)
{
    uint32_t time_till_next = lv_timer_handler();
    if(time_till_next == LV_NO_TIMER_READY) time_till_next = LV_DEF_REFR_PERIOD; /*handle LV_NO_TIMER_READY. Another option is to 'sleep' for longer*/
    lv_delay_ms(time_till_next);
}

return 0;
}

```

4.5.7 Driver Display/Input X11

Panoramica

Il **driver Display/Input X11** offre supporto per la simulazione del display LVGL e degli input da tastiera/mouse in una finestra del desktop X11.

È un'alternativa a **Wayland, XCB, SDL o Qt**.

Lo scopo principale di questo driver è testare/eseguire il debug dell'applicazione LVGL in una finestra di simulazione **Linux**.

Prerequisiti

Il driver X11 utilizza XLib per accedere al gestore delle finestre Linux.

1. Installare XLib: `sudo apt-get install libx11-6` (dovrebbe essere già installato)
2. Installare il pacchetto di sviluppo XLib: `sudo apt-get install libx11-dev`

Configurare il driver X11

1. Abilitare il supporto del driver X11 in `lv_conf.h`, tramite la definizione del compilatore `cmake` o tramite KConfig

```
#define LV_USE_X11 1
```

2. Opzioni di configurazione facoltative:

- Direct Exit

```
#define LV_X11_DIRECT_EXIT 1 /* preferred default - ends the application automatically if last window has been closed */
// or
#define LV_X11_DIRECT_EXIT 0 /* application is responsible for ending the application (e.g. by own LV_EVENT_DELETE handler */
```

- Double buffering

```
#define LV_X11_DOUBLE_BUFFER 1 /* preferred default */
// or
#define LV_X11_DOUBLE_BUFFER 0 /* not recommended */
```

- Render mode

```
#define LV_X11_RENDER_MODE_PARTIAL 1 /* LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL, preferred default */
// or
#define LV_X11_RENDER_MODE_DIRECT 1 /* LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT, not recommended for X11 driver */
// or
#define LV_X11_RENDER_MODE_DULL 1 /* LV_DISPLAY_RENDER_MODE_FULL, not recommended for X11 driver */
```

Utilizzo

Inizializzazione minima che apre una finestra e abilita il supporto per tastiera/mouse
(ad esempio, in main.c, LV_X11_DIRECT_EXIT dev'essere 1):

```
int main(int argc, char ** argv)
{
    ...

    /* initialize X11 display driver */
    lv_display_t * disp = lv_x11_window_create("LVGL X11 Simulation", monitor_hor_res, monitor_ver_res);

    /* initialize X11 input drivers (for keyboard, mouse & mousewheel) */
    lv_x11_inputs_create(disp, NULL);

    ...

    while(true)
    {
        ...

        /* Periodically call the lv_timer handler */
        lv_timer_handler();
    }
}
```

Inizializzazione completa con simbolo del puntatore del mouse e gestione dell'uscita dall'applicazione
(dipendente da LV_X11_DIRECT_EXIT (può essere 1 o 0))

```
bool terminated = false;

#if !LV_X11_DIRECT_EXIT
static void on_close_cb(lv_event_t * e)
{
    ...
    terminate = true;
}
#endif

int main(int argc, char ** argv)
{
    ...

    /* initialize X11 display driver */
    lv_display_t * disp = lv_x11_window_create("LVGL X11 Simulation", monitor_hor_res, monitor_ver_res);
    lv_display_add_event_cb(disp, on_close_cb, LV_EVENT_DELETE, disp);

    /* initialize X11 input drivers (for keyboard, mouse & mousewheel) */
    LV_IMAGE_DECLARE(my_mouse_cursor_icon);
    lv_x11_inputs_create(disp, &my_mouse_cursor_icon);

    #if !LV_X11_DIRECT_EXIT
    /* set optional window close callback to enable application cleanup and exit */
    lv_x11_window_set_close_cb(disp, on_close_cb, disp);
    #endif

    ...

    while(!terminated)
    {
        ...

        /* Periodically call the lv_timer handler */
        lv_timer_handler();
    }
}
```

4.5.8 Driver per Display/Input UEFI

Panoramica

Il **driver** display/input di **UEFI** offre supporto per l'utilizzo di LVGL con UEFI.

Prerequisiti

Sono necessari i seguenti protocolli disponibili:

- **EFI_LOADED_IMAGE_PROTOCOL_GUID**, per il supporto del file system (utilizzato per determinare il file system utilizzato per caricare l'applicazione)
- **EFI_SIMPLE_FILE_SYSTEM_PROTOCOL_GUID**, per il supporto del file system
- **EFI_SIMPLE_TEXT_INPUT_EX_PROTOCOL_GUID**, per il supporto della tastiera

- *EFI_SIMPLE_POINTER_PROTOCOL_GUID*, per il supporto del mouse
- *EFI_ABSOLUTE_POINTER_PROTOCOL_GUID*, per il supporto touch
- *EFI_GRAPHICS_OUTPUT_PROTOCOL_GUID*, per il disegno
- *EFI_EDID_ACTIVE_PROTOCOL_GUID*, per il disegno (facoltativo)

Configurare il driver UEFI

- Abilitare il supporto del driver UEFI in lv_conf.h

```
#define LV_USE_UEFI 1
```

- Abilitare le funzioni core della memoria, che sono wrapper per AllocatePool e FreePool (utilizzando memoria di tipo *EfiBootServicesData*) se non si desidera utilizzare le proprie implementazioni.

```
#define LV_UEFI_USE_MEMORY_SERVICES 1
```

- È possibile abilitare il supporto del file system per il file system da cui è stata caricata l'applicazione (lettera di default 'E')

```
#define LV_USE_FS_UEFI 1
```

- È necessario definire un file "include" che contenga le definizioni UEFI di base (protocolli e tipi); sono disponibili 2 file predefiniti che possono essere utilizzati per EDK2 e gnu-efi.

```
#define LV_USE_UEFI_INCLUDE <lvgl/src/drivers/uefi/lv_uefi_edk2.h>
// or
#define LV_USE_UEFI_INCLUDE <lvgl/src/drivers/uefi/lv_uefi_gnu_efi.h>
```

Utilizzo

```
#include "lvgl/lvgl.h"
#include "lvgl/examples/lv_examples.h"
#include "lvgl/demos/lv_demos.h"

EFI_STATUS EfiMain(EFI_HANDLE ImageHandle, EFI_SYSTEM_TABLE * SystemTable)
{
    lv_uefi_init(ImageHandle, SystemTable);
    lv_init();

    if(!lv_is_initialized()) return EFI_NOT_READY;

    EFI_HANDLE handle = NULL;
    lv_display_t* display = NULL;
    lv_indev_t* indev = NULL;
    lv_group_t* group = NULL;
    lv_obj_t* cursor = NULL;
    // used to get out of the main loop
    size_t counter;

    // Init the display
    handle = lv_uefi_display_get_active();
    if(handle == NULL) {
        handle = lv_uefi_display_get_any();
    }
    if(handle == NULL) {
        lv_deinit();
        return EFI_UNSUPPORTED;
    }

    display = lv_uefi_display_create(handle);
    lv_display_set_default(display);

    // Create the group
    group = lv_group_create();
    lv_group_set_default(group);

    // Create an image that can be used as cursor
    cursor = lv_image_create(lv_layer_top());
    lv_image_set_src(cursor, "cursor.png");

    // Create the input devices
    indev = lv_uefi_simple_text_input_indev_create();
    lv_indev_set_group(indev, lv_group_get_default());
    lv_uefi_simple_text_input_indev_add_all(indev);

    indev = lv_uefi_simple_pointer_indev_create(NULL);
    lv_uefi_simple_pointer_indev_add_all(indev);
    lv_indev_set_cursor(indev, cursor);

    indev = lv_uefi_absolute_pointer_indev_create(NULL);
    lv_uefi_absolute_pointer_indev_add_all(indev);

    lv_demo_widgets();

    // Run main loop for ~ 10 seconds
    counter = 0;
    while(counter < 10000) {
        counter++;
        gBS->Stall(1000);
    }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    lv_tick_inc(1);
    lv_timer_handler();
}

return EFI_SUCCESS;
}

```

4.5.9 Driver SDL

Panoramica

SDL (Simple DirectMedia Layer) offre un modo multipiattaforma per gestire grafica, input e contenuti multimediali, rendendolo una scelta eccellente per l'esecuzione di applicazioni LVGL su PC.

Prerequisiti

Installare SDL in base alla piattaforma.

- Linux `sudo apt install libsdl2-dev`
- MacOS `brew install sdl2`
- Windows <https://github.com/libsdl-org/SDL/releases>

Configurare il driver SDL

1. Librerie linkate richieste: -lSDL2
2. Abilita il supporto del driver SDL in `lv_conf.h`, nelle definizioni del compilatore CMake o in KConfig.

```

#define LV_USE SDL 1
#define LV SDL _INCLUDE_PATH <SDL2/SDL.h>
#define SDL_HOR_RES 400
#define SDL_VER_RES 400

```

Utilizzo di Base

```

#include <unistd.h>
#define SDL_MAIN_HANDLED      /*To fix SDL's "undefined reference to WinMain" issue*/
#include <SDL2/SDL.h>
#include "drivers/sdl/lv_sdl_mouse.h"
#include "drivers/sdl/lv_sdl_mousewheel.h"
#include "drivers/sdl/lv_sdl_keyboard.h"

static lv_display_t *lvDisplay;
static lv_indev_t *lvMouse;
static lv_indev_t *lvMouseWheel;
static lv_indev_t *lvKeyboard;

#if LV_USE_LOG != 0
static void lv_log_print_g_cb(lv_log_level_t level, const char * buf)
{
    LV_UNUSED(level);
    LV_UNUSED(buf);
}
#endif

int main()
{
    /* initialize lvgl */
    lv_init();

    // Workaround for sdl2 `~-m32` crash
    // https://bugs.launchpad.net/ubuntu/+source/libSDL2/+bug/1775067/comments/7
#ifndef WIN32
    setenv("DBUS_FATAL_WARNINGS", "0", 1);
#endif

    /* Register the log print callback */
    #if LV_USE_LOG != 0
    lv_log_register_print_cb(lv_log_print_g_cb);
    #endif

    /* Add a display
     * Use the 'monitor' driver which creates window on PC's monitor to simulate a display*/
    lvDisplay = lv_sdl_window_create(SDL_HOR_RES, SDL_VER_RES);
    lvMouse = lv_sdl_mouse_create();
    lvMouseWheel = lv_sdl_mousewheel_create();
    lvKeyboard = lv_sdl_keyboard_create();

    /* create Widgets on the screen */
    lv_demo_widgets();

    Uint32 lastTick = SDL_GetTicks();
    while(1) {
        SDL_Delay(5);
        Uint32 current = SDL_GetTicks();

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

    lv_tick_inc(current - lastTick); // Update the tick timer. Tick is new for LVGL 9
    lastTick = current;
    lv_timer_handler(); // Update the UI.
}

return 0;
}

```

Utilizzo di un IDE

LVGL con SDL è stato portato su vari IDE.

- **Eclipse con driver SDL:** Consigliato su Linux e Mac, supporta anche CMake
- **VSCode con driver SDL:** Consigliato su Linux (SDL) e Mac (SDL)
- **Linux Generico:** Progetto basato su CMake in cui è possibile passare facilmente da fbdev a DRM e SDL.

4.6 Renderer e GPU

4.6.1 Renderer Software

API

lv_draw_sw_blend.h
lv_draw_sw_blend_private.h
lv_draw_sw_blend_to_al88.h
lv_draw_sw_blend_to_argb8888.h
lv_draw_sw_blend_to_argb8888_premultiplied.h
lv_draw_sw_blend_to_i1.h
lv_draw_sw_blend_to_l8.h
lv_draw_sw_blend_to_rgb565.h
lv_draw_sw_blend_to_rgb565_swapped.h
lv_draw_sw_blend_to_rgb888.h
lv_draw_sw.h
lv_draw_sw_grad.h
lv_draw_sw_mask.h
lv_draw_sw_mask_private.h
lv_draw_sw_private.h
lv_draw_sw_utils.h

4.6.2 GPU Arm-2D

Arm-2D non è una GPU, ma **un livello di astrazione per GPU 2D dedicato ai microcontrollori**. Supporta tutti i processori Cortex-M, dal Cortex-M0 al più recente Cortex-M85.

Arm-2D accelera LVGL9 con due modalità: **Modalità Sincrona** e **Modalità Asincrona**.

- Quando sono disponibili **Helium** e **ACI (Arm Custom Instruction)**, si consiglia di utilizzare la **Modalità Sincrona** per accelerare LVGL.
- Quando sono disponibili GPU 2D basate su Arm-2D, ad esempio **GPU 2D basate su DMAC-350**, si consiglia di utilizzare la **Modalità Asincrona** per accelerare LVGL.

Arm-2D è un progetto open source su GitHub. Per ulteriori informazioni, consultare: <https://github.com/ARM-software/Arm-2D>.

Come si Usa

In generale:

- è possibile impostare la macro `LV_USE_DRAW_ARM2D_SYNC` a 1 e `LV_DRAW_SW_ASM` a `LV_DRAW_SW_ASM_HELIUM` in `lv_conf.h` per abilitare l'accelerazione sincrona Arm-2D per LVGL.
- È possibile impostare la macro `LV_USE_DRAW_ARM2D_ASYNC` a 1 in `lv_conf.h` per abilitare l'accelerazione asincrona Arm-2D per LVGL.

Se si utilizza CMSIS-Pack per il deploy di LVGL. Non è necessario definire manualmente la macro `LV_USE_DRAW_ARM2D_SYNC`, ma `lv_conf_cmsis.h` controllerà l'ambiente e imposterà `LV_USE_DRAW_ARM2D_SYNC` di conseguenza.

Considerazioni Progettuali

Come accennato in precedenza, Arm-2D è un layer di astrazione per GPU 2D; pertanto, se non è disponibile un acceleratore o un set di istruzioni dedicato (come Helium o ACI) per Arm-2D, l'aumento delle prestazioni per LVGL è trascurabile (a volte addirittura peggiore) per i normali processori Cortex-M.

Consigliamo vivamente di abilitare l'accelerazione Arm-2D per LVGL quando:

- I processori target sono **Cortex-M55, Cortex-M52 e Cortex-M85**
- I processori target supportano **Helium**.
- Il fornitore del dispositivo fornisce un driver compatibile con ARM-2D per i propri acceleratori 2D proprietari e/o ACI (Arm Customized Instruction).
- Il dispositivo target contiene **DMAC-350**

Esempi

- Un progetto MDK basato su Cortex-M55 (supporta Helium), disponibile per l'emulazione PC.

API

`lv_draw_sw_arm2d.h`

`lv_blend_arm2d.h`

4.6.3 Acceleratore di Elaborazione Pixel Expressif

API

`lv_draw_ppa.h`

`lv_draw_ppa_private.h`

4.6.4 Renderer GPU esterno EVE

EVE è un tipo di circuito integrato GPU esterno che accetta comandi di disegno di alto livello tramite SPI e invia la grafica renderizzata a un display tramite RGB parallelo.

Il vantaggio di utilizzare un chip EVE è che la responsabilità del rendering viene rimossa dalla MCU di controllo, che può quindi essere un componente con specifiche inferiori o dedicare più tempo di elaborazione ad altre attività. L'interfaccia SPI è più semplice da collegare rispetto all'RGB parallelo, soprattutto se il chip EVE è integrato in un display.

LVGL include un renderer per EVE. Le interfacce utente LVGL possono essere renderizzate da EVE e nella maggior parte dei casi sono praticamente indistinguibili dal renderer software.

Vedere anche il driver framebuffer [FT81x](#). Controlla gli stessi chip EVE, ma è un'implementazione più semplice e autonoma che utilizza il rendering software e invia tutti i pixel tramite SPI, quindi è molto più lenta.

Limitazioni

- Formato, dimensione e limite di conteggio delle immagini.
- Formato, dimensione e limite di conteggio del font.
- Il numero totale di attività renderizzate per aggiornamento ha un limite massimo.
- I layer non sono supportati.

Utilizzo

Parametri della Board

Trovare i parametri di visualizzazione e popolare una struct `lv_draw_eve_parameters_t` con essi.

Ecco un esempio di `lv_draw_eve_target_parameters.h` per Riverdi RVT50HQBNWC00-B che ha un BT817Q --- ovvero il chip EVE. Questi parametri sono stati presi dalla raccolta di configurazioni fornita dalla libreria EVE che supporta questo renderer. [Vedere qui](#). Controllare qui i parametri della propria scheda.

```
lv_draw_eve_parameters_t params = {
    .hor_res = 800,
    .ver_res = 480,
    .vsync0 = 0,
    .vsync1 = 4,
    .voffset = 8,
    .vcycle = 496,
    .hsync0 = 0,
    .hsync1 = 4,
    .hoffset = 8,
    .hcycle = 816,
    .pclk = 3,
    .pclkpol = 1,
    .swizzle = 0,
    .cspread = 0,
    .has_crystal = true,
    .has_gt911 = false,
    .backlight_freq = 4000,
    .backlight_pwm = 128,
};
```

Implementazione IO del chip EVE

L'utente deve implementare le funzionalità GPIO e SPI IO. Il renderer EVE LVGL chiamerà questa callback per eseguire la comunicazione SPI con il chip EVE.

```
static void op_cb(lv_display_t * disp, lv_draw_eve_operation_t operation,
                  void * data, uint32_t length)
{
    /* optional: get the `user_data` parameter you passed to `lv_draw_eve_display_create` */
    void * your_user_data = lv_draw_eve_display_get_user_data(disp);

    switch(operation) {
        case LV_DRAW_EVE_OPERATION_POWERDOWN_SET:
            /* setting the pin low powers down the EVE chip */
            your_gpio_write(PD_N_PIN, 0);
            break;
        case LV_DRAW_EVE_OPERATION_POWERDOWN_CLEAR:
            /* setting the pin high powers on the EVE chip */
            your_gpio_write(PD_N_PIN, 1);
            break;
        case LV_DRAW_EVE_OPERATION_CS_ASSERT:
            /* setting the pin low asserts the EVE chip SPI device */
            your_gpio_write(CS_N_PIN, 0);
            break;
        case LV_DRAW_EVE_OPERATION_CS_DEASSERT:
            /* setting the pin high de-asserts the EVE chip SPI device */
            your_gpio_write(CS_N_PIN, 1);
            break;
        case LV_DRAW_EVE_OPERATION_SPI_SEND:
            /* `data` is the data to send */
            your_spi_transmit(data, length);
            break;
        case LV_DRAW_EVE_OPERATION_SPI_RECEIVE:
            /* `data` is the destination for the data */
            your_spi_receive(data, length);
            break;
    }
}
```

Si dovrà anche inizializzare la periferica SPI e i pin GPIO.

22 MHz è stata la velocità SPI più elevata che ha funzionato durante i test con la scheda Riverdi e l'ESP32-S3. Si potrebbero non ottenere risultati con questa velocità, quindi si consiglia di convalidare con un valore `SPI_SPEED` di 10 (10 MHz) e di aumentarlo sperimentalmente durante i test.

Creazione di un display LVGL per EVE

Per creare il display LVGL per il renderer EVE, si chiama `lv_draw_eve_display_create(params, op_cb, your_user_data)` che restituisce il display creato. `your_user_data` può essere NULL. Dovrebbe essere chiamato dopo l'inizializzazione di GPIO e SPI. Si può scegliere di inizializzare l'IO la prima volta che viene chiamato `op_cb`.

Non sono necessari buffer per il renderer LVGL EVE perché nessun pixel viene scritto nei buffer del dispositivo che esegue LVGL. Quando è necessario disegnare qualcosa, una serie di comandi viene inviata a EVE.

Creazione di un Touch Indev

`lv_draw_eve_touch_create(disp)` crea un touch *Device di Input* (`lv_indev`) per il display.

Potrebbe essere necessario configurare l'indirizzo I2C del controller touch connesso a EVE. Vedere la sezione [Accesso al Registro EVE](#) per maggiori informazioni sull'accesso ai registri.

Ecco un esempio di impostazione del registro REG_TOUCH_CONFIG su un chip EVE BT817q per un touch screen capacitivo con un controller con indirizzo I2C 0x15.

```
/*
15: 0: capacitive, 1: resistive      CAPACITIVE
14: host mode                      NO
13: reserved
12: ignore short circuit protection NO
11: low-power mode                 NO
10-4: 7-bit i2c address            0x15
3: reserved
2: suppress 300ms startup          NO
1-0: 2-bit sampling clocks val    use 1 (the reset default)
*/
lv_draw_eve_memwritel6(disp, LV_EVE_REG_TOUCH_CONFIG, 0x0151);
```

Rotazione del Display

La rotazione efficiente del display è pienamente supportata tramite `lv_display_set_rotation()`. La rotazione dell'input touch viene gestita di conseguenza.

Accesso al Registro EVE

Le funzioni `lv_draw_eve_memread8()`, `lv_draw_eve_memread16()`, `lv_draw_eve_memread32()`, `lv_draw_eve_memwrite8()`, `lv_draw_eve_memwrite16()`, `lv_draw_eve_memwrite32()`, sono disponibili se necessario. Sono wrapper per EVE_memRead8, ecc.

Le definizioni dei registri e altre enumerazioni EVE sono disponibili includendo `lvgl.h` sotto il namespace con prefisso `LV_EVE_`. Ad esempio, `REG_ID` è disponibile come `LV_EVE_REG_ID` e `EVE_ROM_CHIPID` è disponibile come `LV_EVE_EVE_ROM_CHIPID`, ecc.

Ulteriori Informazioni

- https://brtchip.com/wp-content/uploads/Support/Documentation/Programming_Guides/ICs/EVE/FT81X_Series_Programmer_Guide.pdf
- https://brtchip.com/wp-content/uploads/2024/06/BRT_AN_033_BT81X-Series-Programming-Guide.pdf

4.6.5 Accelerazione NemaGFX

NemaGFX è un'API grafica di alto livello supportata da molte GPU 2.5D embedded. LVGL può utilizzarla per il rendering nativo della grafica LVGL.

Iniziare a usare il display Riverdi STM32U5 da 5 pollici

`lv_port_riverdi_stm32u5` è un "porting" pronto all'uso per il display embedded Riverdi STM32 da 5,0" (STM32U599NJH6Q o STM32U5A9NJH6Q) con supporto Nema. Seguire le istruzioni nel file readme per iniziare.

`lv_port_stm32u5g9j-dk2` è un "porting" pronto all'uso per il devkit STM32U5G9J-DK2 con display da 5,0" e GPU NeoChrom VG. Seguire le istruzioni nel file readme per iniziare.

Utilizzo e Configurazione

Abilitare il renderer impostando `LV_USE_NEMA_GFX` a 1 in `lv_conf.h`. Se si utilizza `LV_USE_NEMA_VG`, impostare `LV_NEMA_GFX_MAX_RESX` e `LV_NEMA_GFX_MAX_RESY` in base alle dimensioni del display che si utilizzerà, in modo che venga riservata sufficiente memoria statica per VG. Senza VG, il renderer software eseguirà più tipi di attività.

"libs/nema_gfx" contiene i binari precompilati per i driver GPU Nema.

`lv_port_riverdi_stm32u5` è già configurato per linkare i binari "cortex_m33_revC" durante la compilazione e `lv_port_stm32u5gj-dk2` configurato per linkare i binari "cortex_m33_NemaPVG" durante la compilazione.

"cortex_m33_revC" funziona su tutti i dispositivi STM32 m33 con core Nema, mentre "cortex_m33_NemaPVG" supporta inoltre l'accelerazione di tassellazione e moltiplicazione di matrici di cui sono capaci i core Nema U5F e U5G STM32.

Con un diverso progetto STM32CubeIDE, è possibile configurare le librerie da linkare cliccando col pulsante destro del mouse sul progetto nella barra laterale "Project Explorer", selezionando "Properties", andando su "C/C++ Build", "Settings", "MCU G++ Linker" e quindi su "Libraries". Aggiungere una voce in "Libraries (-l)" che sia "nemagfx-float-abi-hard". Aggiungere una voce in "Library search path (-L)" che sia un path per "libs/nema_gfx/lib/core/cortex_m33_revC/gcc" ad esempio "\${workspace_loc:\${ProjName}/Middlewares/LVGL/lvgl/libs/nema_gfx/lib/core/cortex_m33_revC/gcc}". Aggiungere anche la directory "libs/nema_gfx/include" ai percorsi di ricerca degli include. In "MCU GCC Compiler", "Include paths", aggiungere una voce a "Include paths (-I)" che corrisponde al percorso di "libs/nema_gfx/include" ad esempio "\${workspace_loc:\${ProjName}/Middlewares/LVGL/lvgl/libs/nema_gfx/include}". Cliccare su "Apply and Close".

Nota

```
cannot find -lnemagfx-float-abi-hard: No such file or directory
```

La versione della libreria per ST è stata aggiornata a revC quindi il componente del path `cortex_m33` deve essere aggiornato a `cortex_m33_revC` in STM32CubeIDE.

È supportato `LV_COLOR_DEPTH` a 32 e 16 bit.

Al momento della stesura di questo articolo, il supporto per `LV_USE_OS` è sperimentale e non ancora funzionante in `lv_port_riverdi_stm32u5`

NemaGFX richiede una semplice implementazione HAL per allocare memoria ed eventualmente bloccare le risorse. È possibile utilizzare un'implementazione HAL personalizzata per la propria piattaforma oppure utilizzare una delle implementazioni fornite impostando `LV_USE_NEMA_HAL` su un valore diverso da `LV_NEMA_HAL_CUSTOM`.

Immagini TSC

Questo motore di rendering può disegnare immagini TSC (ThinkSilicon Compression). I formati colore TSC 4/6/6A/12/12A fanno parte di `lv_color_format_t`. Tutti gli altri motori di rendering ignoreranno le immagini con questi formati colore. Definire una variabile descrittore di immagine con il formato colore TSC corrispondente e la GPU sarà in grado di disegnarla direttamente. Non è necessario specificare Stride perché verrà calcolato dal motore di rendering.

```
const lv_image_desc_t img_demo_widgets_avatar_tsc6a = {
    .header.cf = LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC6A,
    .header.w = 144,
    .header.h = 144,
    .data = img_demo_widgets_avatar_tsc6a_map,
    .data_size = sizeof(img_demo_widgets_avatar_tsc6a_map),
};
```

DMA2D

Il renderer Nema utilizza DMA2D per il flush in parallelo con il rendering in `lv_port_riverdi_stm32u5`.

Se l'STM non ha la GPU Nema, potrebbe comunque supportare DMA2D. DMA2D è una semplice periferica in grado di disegnare riempimenti e immagini indipendentemente dalla CPU. Vedere il [Supporto DMA2D](#) di LVGL.

API*lv_draw_nema_gfx.h***4.6.6 NXP PXP GPU****API***lv_draw_pxp.h***4.6.7 NXP VGLite GPU****API***lv_draw_vglite.h***4.6.8 NXP G2D GPU****API***lv_draw_g2d.h***4.6.9 Renderer SDL****API***lv_draw_sdl.h***4.6.10 STM32 DMA2D GPU****API***lv_draw_dma2d.h**lv_draw_dma2d_private.h***4.6.11 GPU Generica VG-Lite**

Si tratta di un'implementazione generica del backend di rendering VG-Lite, progettata per utilizzare l'API generica di VeriSilicon per gestire l'hardware GPU il più possibile.

Anche con diversi produttori di chip, purché utilizzino la stessa versione dell'API VG-Lite come backend di rendering, l'accelerazione del rendering LVGL può essere supportata senza la necessità di adattamenti LVGL.

Configurazione

1. Impostare `LV_USE_DRAW_VG_LITE` a 1 in `lv_conf.h` per abilitare il backend di rendering VG-Lite. Assicurarsi che l'hardware sia stato adattato all'API VG-Lite e che sia stato esposto il path assoluto a `vg_lite.h`, a cui lvgl può fare riferimento direttamente.
2. Per confermare il metodo di inizializzazione della GPU, ci sono due modi:
 - L'SDK richiama autonomamente la funzione di inizializzazione della GPU durante l'avvio del sistema e la GPU è disponibile all'avvio di LVGL; impostare `LV_VG_LITE_USE_GPU_INIT` a 0.
 - LVGL richiama attivamente la funzione di inizializzazione della GPU e l'SDK deve implementare la funzione pubblica `gpu_init()`. LVGL la richiamerà per completare l'inizializzazione hardware della GPU durante l'avvio; impostare `LV_VG_LITE_USE_GPU_INIT` a 1.
3. Impostare la configurazione `LV_VG_LITE_USE_ASSERT` per abilitare il controllo dei parametri di chiamata della GPU. A causa della complessità dei parametri utilizzati nelle chiamate della GPU, parametri errati possono causare un funzionamento anomalo dell'hardware della GPU, ad esempio dimenticando di aggiungere un simbolo di fine al path o non rispettando i requisiti di allineamento per il buffer stride. Per risolvere rapidamente tali problemi, è stato aggiunto un rigoroso controllo dei parametri prima di ogni chiamata a VG-Lite, che include

la convalida del buffer stride e il controllo dell'invertibilità della matrice. Quando viene rilevato un parametro di errore, verrà eseguita un'asserzione per visualizzarlo, consentendo all'utente di apportare tempestivamente correzioni e ridurre il tempo sprecato nella simulazione hardware. Si noti che l'abilitazione di questo controllo ridurrà le prestazioni del runtime. Si consiglia di abilitarlo in modalità Debug e di disabilitarlo nella versione Release.

4. Impostare la configurazione `LV_VG_LITE_FLUSH_MAX_COUNT` per specificare il metodo di "flush". VG-Lite utilizza due set di buffer di comando per il rendering delle istruzioni e un utilizzo efficace di questo meccanismo può migliorare notevolmente l'efficienza di disegno. Attualmente sono supportati due metodi di buffering:

- Impostare `LV_VG_LITE_FLUSH_MAX_COUNT` a zero (consigliato). Il backend di rendering otterrà lo stato di funzionamento della GPU ogni volta che scrive istruzioni di rendering nel buffer di comando.

Quando la GPU è inattiva, chiamerà immediatamente `vg_lite_flush` per notificare alla GPU di avviare il rendering e scambiare il buffer di comando. Quando la GPU è occupata, continuerà a riempire la cache del buffer di comando con le istruzioni di rendering. Il driver sottostante determinerà automaticamente se il buffer di comando è stato riempito. Quando sta per essere riempito, attenderà forzatamente la fine delle attività di disegno non completeate e scambierà il buffer dei comandi. Questo metodo può migliorare efficacemente l'utilizzo della GPU, soprattutto in scenari in cui si esegue il rendering del testo, poiché il tempo di disegno della GPU e il tempo di preparazione dei dati della CPU sono molto simili, consentendo a CPU e GPU di funzionare in parallelo.

- Impostare `LV_VG_LITE_FLUSH_MAX_COUNT` su un valore maggiore di zero, ad esempio 8. Dopo aver scritto 8 istruzioni di rendering nel buffer dei comandi, il backend di rendering chiamerà `vg_lite_flush` per notificare alla GPU di avviare il rendering e scambiare il buffer dei comandi.

5. Impostare la configurazione `LV_VG_LITE_USE_BOX_SHADOW` per utilizzare il rendering GPU per le ombreggiature. In effetti, l'hardware GPU non supporta effettivamente il rendering delle ombreggiature. Tuttavia, attraverso la sperimentazione, si è scoperto che un effetto ombra simile può essere ottenuto utilizzando più layer di bordi con diversi livelli di trasparenza. Si consiglia di abilitare questa configurazione in scenari in cui i requisiti di qualità delle ombre non sono elevati, in quanto può migliorare significativamente l'efficienza di rendering.
6. Impostare la configurazione `LV_VG_LITE_GRAD_CACHE_CNT` per specificare il numero di voci della cache del gradiente. Il disegno di gradienti include gradienti lineari e radiali. L'utilizzo di una cache può ridurre efficacemente il numero di volte in cui l'immagine del gradiente viene creata e migliorare l'efficienza del disegno. Ogni singolo gradiente consuma circa 4 KB di memoria della GPU. Se nell'interfaccia vengono utilizzati molti gradienti, si può provare ad aumentare il numero di voci nella cache dei gradienti. Se l'API VG-Lite restituisce l'errore `VG_LITE_OUT_OF_RESOURCES`, si può provare ad aumentare la dimensione del pool di memoria della GPU o a ridurre il numero di voci nella cache dei gradienti.
7. Impostare la configurazione `LV_VG_LITE_STROKE_CACHE_CNT` per specificare il numero di cache del path del tratto. Se i parametri del tratto non cambiano, i parametri del tratto generati in precedenza vengono recuperati automaticamente dalla cache per migliorare le prestazioni di rendering. La memoria occupata dal tratto è strettamente correlata alla lunghezza del percorso. Se l'API VG-Lite restituisce l'errore `VG_LITE_OUT_OF_RESOURCES`, si può provare ad aumentare la dimensione del pool di memoria della GPU o a ridurre il numero di voci nella cache dei gradienti.

NOTA: Il backend di rendering VG-Lite non supporta chiamate multi-thread, assicurarsi che `LV_USE_OS` sia sempre configurato come `LV_OS_NONE`.

Simulatore VG-Lite

LVGL integra un simulatore VG-Lite basato su ThorVG. Il suo scopo è semplificare il debug dell'adattamento VG-Lite e ridurre i tempi di debug e individuazione dei problemi sui dispositivi hardware. Per istruzioni dettagliate, vedere [Simulatore VG-Lite](#).

API

`lv_draw_vglite.h`

`lv_vglite_buf.h`

4.7 Framework

4.7.1 Arduino

La libreria [LVGL library](#) è disponibile direttamente come libreria Arduino.

Si noti che è necessario scegliere una scheda sufficientemente potente per eseguire LVGL e la propria GUI. Vedere i [requisiti di LVGL](#).

Ad esempio, ESP32 è un buon candidato per creare interfacce utente con LVGL.

Se si utilizza Arduino GIGA Display Shield (la documentazione [qui](#)), utilizzare la libreria [Arduino_H7_Video](#), inclusa nel pacchetto della scheda Arduino Mbed OS ([qui](#)), che fornisce compatibilità LVGL integrata.

Ottenere la libreria LVGL per Arduino

LVGL può essere installato tramite l'Arduino IDE Library Manager o come libreria .ZIP.

Si può fare il [Download](#) dell'ultima versione di LVGL da GitHub e copiarla semplicemente nella cartella della libreria di Arduino.

Configurare i driver

Per iniziare, si consiglia di utilizzare la libreria [TFT_eSPI](#) come driver TFT per semplificare i test. Per farla funzionare, configurare [TFT_eSPI](#) in base al tipo di display TFT modificando:

- `User_Setup.h`
- oppure selezionando una configurazione in `User_Setup_Select.h`

Entrambi i file si trovano nella cartella della libreria [TFT_eSPI](#).

Configurare LVGL

LVGL ha un proprio file di configurazione chiamato `lv_conf.h`. Una volta installato LVGL, seguire questi passaggi di configurazione:

1. Andare alla directory delle librerie installate di Arduino
2. Andare a `lvgl` e copiare `lv_conf_template.h` come `lv_conf.h` nella directory delle Librerie Arduino accanto alla cartella delle librerie di `lvgl`.
3. Aprire `lv_conf.h` e modificare il primo `#if 0` in `#if 1` per abilitare il contenuto del file
4. Impostare la profondità di colore del display in [LV_COLOR_DEPTH](#)

Infine, il layout con `lv_conf.h` dovrebbe apparire così:

```
arduino
|-libraries
  |-lvgl
    |-other_lib_1
    |-other_lib_2
    |-lv_conf.h
```

Inizializzare ed eseguire LVGL

Consultare [LVGL_Arduino.ino](#) per vedere come inizializzare LVGL. [TFT_eSPI](#) viene utilizzato come driver del display.

Nel file INO si può vedere come registrare un display e un touchpad per LVGL e chiamare un esempio.

Usare gli esempi e le demo

Notare che non esiste un file INO dedicato per ogni esempio. Invece, si può caricare un esempio chiamando la funzione `lv_example_....` Ad esempio `lv_example_btn1()`.

importante

A causa di alcune limitazioni del sistema di compilazione di Arduino, è necessario copiare lvgl/examples in lvgl/src/examples. Analogamente, per le demo lvgl/demos in lvgl/src/demos.

Debug e logging

LVGL può visualizzare informazioni di debug in caso di problemi. Nell'esempio LVGL_Arduino.ino è presente il metodo `my_print`, che invia queste informazioni di debug all'interfaccia seriale. Per abilitare questa funzionalità, è necessario modificare il file `lv_conf.h` e abilitare il logging nella sezione `log settings`:

```
/* Log settings */
#define USE_LV_LOG     1 /* Enable/disable the log module */

#ifndef LV_USE_LOG
/* How important log should be added:
 * LV_LOG_LEVEL_TRACE   A lot of logs to give detailed information
 * LV_LOG_LEVEL_INFO    Log important events
 * LV_LOG_LEVEL_WARN   Log if something unwanted happened but didn't cause a problem
 * LV_LOG_LEVEL_ERROR  Only critical issue, when the system may fail
 * LV_LOG_LEVEL_NONE   Do not log anything
*/
#define LV_LOG_LEVEL     LV_LOG_LEVEL_WARN
```

Dopo aver abilitato il modulo di log e impostato `LV_LOG_LEVEL` di conseguenza, il log di output viene inviato alla porta Seriale @ 115200 bps.

4.7.2 PlatformIO

TODO [da fare]

4.7.3 Tasmota e berry**Cos'è Tasmota?**

Tasmota è un firmware open source ampiamente utilizzato per dispositivi basati su ESP8266 e ESP32. Supporta un'ampia varietà di dispositivi, sensori e integrazioni con servizi di domotica e cloud. Il firmware Tasmota viene scaricato più di 200.000 volte al mese e vanta una community attiva e in crescita.

Tasmota offre accesso a centinaia di dispositivi supportati, supporto completo di MQTT, HTTP(S), integrazione con i principali sistemi di domotica, una miriade di sensori, IR, RF, Zigbee, Bluetooth, AWS IoT, Azure IoT, Alexa e molto altro.

Cos'è Berry?

Berry è un linguaggio di scripting embedded a tipizzazione dinamica ultraleggero. È progettato per dispositivi embedded a basse prestazioni. L'interprete di Berry include un compilatore one-pass e una VM basata su registri; tutto il codice è scritto in ANSI C99. Berry offre una sintassi molto simile a Python e si ispira alla VM LUA. È completamente integrato in Tasmota.

Punti di forza di Berry

Berry offre i seguenti vantaggi:

- Leggero: Un interprete ben ottimizzato con risorse molto ridotte. Ideale per l'uso nei microprocessori.
- Veloce: compilatore bytecode ottimizzato a passaggio singolo e macchina virtuale basata su registri.
- Potente: supporta la programmazione imperativa, la programmazione orientata agli oggetti e la programmazione funzionale.
- Flessibile: Berry è uno script di tipo dinamico ed è progettato per l'integrazione nelle applicazioni. Può fornire una buona scalabilità dinamica per il sistema host.
- Semplice: sintassi semplice e naturale, supporto per la garbage collection e interfaccia FFI (foreign function interface) facile da usare.
- Risparmio di RAM: Con la costruzione di oggetti in fase di compilazione, la maggior parte degli oggetti costanti viene memorizzata in segmenti di dati di codice di sola lettura, quindi l'utilizzo di RAM dell'interprete è molto basso all'avvio.

Tutte le funzionalità sono descritte nel [Berry Reference Manual](#)

Perché LVGL + Tasmota + Berry?

Nel 2021, Tasmota ha aggiunto il supporto completo di LVGL per i dispositivi basati su ESP32. Ha inoltre introdotto il linguaggio di scripting Berry, un linguaggio compatto simile a Python e completamente integrato in Tasmota.

È ora disponibile una mappatura completa di LVGL nel linguaggio Berry, simile a quella di MicroPython. Consente di utilizzare oltre il 98% di tutte le funzionalità di LVGL. È anche possibile scrivere widget personalizzati in Berry.

Versioni supportate: LVGL v8.0.2, LodePNG v20201017, Freetype 2.10.4

Tasmota + Berry + LVGL possono essere utilizzati per:

- Interfaccia grafica per prototipazione rapida.
- Abbreviare il ciclo di modifica e messa a punto dell'interfaccia utente grafica.
- Modellare la GUI in modo più astratto definendo widget compositi riutilizzabili, sfruttando le funzionalità del linguaggio Berry come Ereditarietà, Chiusure, Gestione delle Eccezioni...
- Rendere LVGL accessibile a un pubblico più vasto. Non è necessario conoscere il C per creare una buona GUI su un sistema embedded.

È in fase di sviluppo anche un'interfaccia di livello superiore compatibile con OpenHASP.

Che aspetto ha?

In breve: Simile a MicroPython, è molto simile all'API C, ma orientata agli oggetti per i componenti LVGL.

Immergiamoci subito in un esempio!

Un semplice esempio

```
lv.start()          # start LVGL
scr = lv.screen_active()    # get default screen
btn = lv.btn(scr)        # create button
btn.center()
label = lv.label(btn)    # create a label in the button
label.set_text("Button") # set a label to the button
```

Come si usa?

Si può iniziare in meno di 10 minuti su un M5Stack o un dispositivo equivalente in meno di 10 minuti con questo breve tutorial

Dove si possono trovare maggiori informazioni?

- Documentazione di Tasmota
- Documentazione di Berry
- Documentazione di Berry per Tasmota LVGL

4.8 IDE

4.8.1 MDK

TODO [da fare]

4.8.2 Simulatore su PC

Si può provare LVGL **utilizzando solo il PC** (ovvero senza alcuna scheda di sviluppo). LVGL verrà eseguito in un ambiente di simulazione sul PC, dove chiunque può scrivere e sperimentare applicazioni LVGL reali.

L'utilizzo del simulatore su un PC presenta i seguenti vantaggi:

- Indipendenza dall'hardware: si scrive il codice, lo si esegue sul PC e se ne visualizza il risultato su un monitor.
- Multiplataforma: Qualsiasi sistema Windows, Linux o macOS può eseguire il simulatore per PC.
- Portabilità: Il codice scritto è portabile, il che significa che si può semplicemente copiarlo durante la migrazione su hardware embedded.
- Facile Validazione: Il simulatore è anche molto utile per segnalare bug perché fornisce una piattaforma comune per tutti gli utenti.
- Una migliore esperienza per gli sviluppatori: Su PC i debugger sono solitamente più veloci e migliori, si può loggare su file, aggiungere molte `printf`, eseguire la profilazione e così via.

Selezionare un IDE

Il simulatore è compatibile con diversi IDE (Integrated Development Environment). Scegli l'IDE preferito, leggerne il suo file README su GitHub, scaricare il progetto e caricarlo nell'IDE.

- [Eclipse con driver SDL](#): Consigliato su Linux e Mac, supporta anche CMake
- [VisualStudio](#): Consigliato su Windows
- [VSCode con driver SDL](#): Consigliato su Linux (SDL) e Mac (SDL)
- [CodeBlocks](#): Consigliato su Windows
- [PlatformIO con driver SDL](#): Consigliato su Linux e Mac, ma supporta anche un ambiente STM32
- [Linux Generico](#): Progetto basato su CMake in cui è possibile passare facilmente da fbdev a DRM e SDL.
- [MDK con FastModel](#): Per Windows

Progetto esterno non gestito dall'organizzazione LVGL:

- [QT Creator](#): Multiplataforma

Driver integrati

LVGL include diversi *driver integrati*.

Anche se un progetto di simulazione include, ad esempio, SDL, è possibile sostituirlo facilmente abilitando un altro driver in `lv_conf.h` e chiamando la sua funzione `create`.

Ad esempio, per utilizzare il dispositivo frame buffer di Linux al posto di SDL, è sufficiente abilitare `LV_USE_LINUX_FBDEV` e chiamare

```
lv_display_t *display = lv_linux_fbdev_create();
lv_linux_fbdev_set_file(display, "/dev/fb0")
```

4.9 (RT)OS

4.9.1 Buildroot

Buildroot è un set di Makefile e patch che semplifica e automatizza il processo di creazione di un ambiente Linux completo e avviabile per un sistema embedded, utilizzando al contempo la cross-compilazione per consentire la creazione per più piattaforme target su un singolo sistema di sviluppo basato su Linux.

Configurazione Rapida

È disponibile un repository Git che include tutto il necessario per testare la configurazione di Buildroot senza seguire la guida. È pensato per scopi di test e può essere utilizzato se si ha già familiarità con i concetti e l'architettura di Buildroot.

Ottenere il repository

```
git clone --recurse-submodules https://github.com/lvgl/lv_buildroot.git
```

Creare l'immagine

```
./build.sh
```

A questo punto, si ha un'immagine che può essere flashata su una SD e utilizzata.

Ora compilare l'SDK e installarlo

```
cd output
make sdk
mkdir -p ~/sdk
tar -xzf images/aarch64-buildroot-linux-gnu_sdk-buildroot.tar.gz -C ~/sdk
```

L'SDK è installato. Compilare l'applicazione.

```
cd ./application/lv_benchmark
source ./setup-build-env.sh
cmake -B build -S .
make -j $(nproc) -C build
cd ../..
```

Installare il binario in rootfs_overlay

```
cp application/lv_benchmark/bin/lvgl-app resources/board/rootfs_overlay/usr/bin/
```

Rigenerare l'immagine con l'overlay rootfs aggiornato.

```
cd output
make
```

Andare su [Eseguire il flashing dell'immagine](#) per testare il sistema.

Immagine personalizzata RPi4

Questo capitolo offre una guida dettagliata per la creazione di un'immagine personalizzata per Raspberry Pi 4 (RPi4). Verranno introdotti i componenti e i concetti chiave di Buildroot. Il processo descritto qui può essere adattato per l'utilizzo con altre schede. Per funzionalità avanzate non trattate in questa guida, consultare il [Manuale di Buildroot](#)

Questa guida è stata realizzata su Ubuntu 22.04

Preparare l'area di lavoro

L'area di lavoro è strutturata per utilizzare Buildroot senza alcuna modifica. Eseguire i seguenti comandi:

```
mkdir rpi4_buildroot_lvgl && cd rpi4_buildroot_lvgl
mkdir resources && cd resources
mkdir board
mkdir configs
touch Config.in && touch external.desc && touch external.mk
echo "name: rpi4_lvgl" >> external.desc
echo "desc: rpi4_lvgl custom build" >> external.desc
cd ..
```

Ogni utilità di gestione cartelle verrà spiegata nel corso della guida.

Ottenere Buildroot

Innanzitutto, secondo il suo [manuale](#), Buildroot richiede l'installazione di determinati pacchetti prima di avviare la compilazione. Installiamoli utilizzando il gestore pacchetti di Ubuntu.

```
sudo apt install sed make binutils gcc g++ bash patch gzip bzip2 perl tar \
  cpio python3 unzip rsync wget libncurses-dev
```

Ora che abbiamo soddisfatto tutti i prerequisiti, scarichiamo una versione stabile di Buildroot.

```
git clone --branch 2024.08 --depth 1 https://github.com/buildroot/buildroot.git
```

Creare un'immagine RPi4

Vediamo se esiste già una configurazione per RPi4 in Buildroot:

```
cd buildroot
make list-defconfigs | grep rasp
```

È disponibile una build per RPi4 a 62 bit: `raspberrypi4_64_defconfig`.

Si possono trovare tutte le configurazioni anche nel repository Buildroot `buildroot > configs`

Iniziare con questa configurazione come base, ma deve essere modificata per soddisfare i requisiti di lvgl. Quindi copiamo questa base e teniamola fuori da Buildroot.

```
# move to the project root
cp buildroot/configs/raspberrypi4_64_defconfig resources/configs/raspberrypi4_lvgl_defconfig
```

Creare un nuovo file `build.sh` nella radice del progetto con questo contenuto:

```
#!/bin/bash
SCRIPTPATH=$( cd "$(dirname "$0")" >/dev/null 2>&1 ; pwd -P )

cd $SCRIPTPATH
mkdir -p output
cd buildroot
make defconfig O=../output BR2_DEFCONFIG=../resources/configs/raspberrypi4_lvgl_defconfig
```

Rendere questo file eseguibile.

```
chmod +x build.sh
./build.sh
```

L'esecuzione di questo script crea una cartella di output che contiene tutto ciò che il processo genererà:

- Risorse recuperate
- Toolchain
- Immagini

Questo aiuta a mantenere pulita la directory Buildroot. Quando lo script viene eseguito, viene creata una cartella (quasi) vuota denominata `output`, poiché il processo di build non è ancora iniziato.

Modifichiamo la configurazione con `menuconfig`.

```
cd output
make menuconfig
```

Modificare queste configurazioni:

- Nome host di sistema in `lvgl-buildroot` in `system_configuration > System hostname`.
- Password di root in `lvgl-buildroot` in `system_configuration > Root password`.
- Abilitare SSH in `target-packages > Networking applications > openssh`

Creare l'immagine

```
make
```

Cosa è successo?

Esploriamo il contenuto della cartella di output e cosa contiene.

build

Questa cartella contiene i file intermedi e gli artefatti della build per i vari pacchetti in fase di compilazione. Ogni pacchetto ha una propria sottodirectory all'interno della cartella `build`, dove avviene il processo di compilazione. Include file come file di configurazione, codice sorgente e file oggetto generati durante il processo di compilazione.

host

La cartella `host` contiene file e binari compilati per il sistema host anziché per il sistema target. Include strumenti e utilità necessari per compilare i pacchetti o per eseguire il sistema di build stesso. Può contenere compilatori, strumenti di compilazione e librerie necessari per supportare il processo di compilazione per il sistema target.

images

Questa directory contiene le immagini di output finali generate per il sistema target, come immagini del file system, immagini del kernel o immagini del bootloader. A seconda della configurazione, si potrebbero trovare file come `rootfs.tar`, `zImage`, `uImage`, o altri, pronti per essere distribuiti sull'hardware target.

target

La cartella `target` contiene i file specificamente destinati al sistema di destinazione. Questo include il file system di root e qualsiasi file aggiuntivo che verrà incluso nell'ambiente di destinazione. La struttura all'interno di questa cartella spesso imita la struttura delle directory di un sistema Linux standard, con directory come `bin`, `lib`, `etc`, `usr` e altre, che contengono i file binari, le librerie, i file di configurazione e altri componenti necessari per il corretto funzionamento del sistema target.

Eseguire il flashing dell'immagine

Inserire la scheda SD nel laptop e controllarne il punto di montaggio. In genere è etichettata come `sda` o `sdb`, ma si può usare il comando `lsblk` per confermare questa informazione.

Se è montata su `/dev/sda`, si esegue il seguente comando:

```
sudo dd if=images/sdcard.img of=/dev/sda
```

Come indicato in `images`, l'immagine di output si trova in `images` e si chiama `sdcard.img`.

Collegare un cavo Ethernet al RPi4 e assicurarsi che il laptop e l'RPi4 siano sulla stessa rete.

Si può usare `ifconfig` o `ip` a per trovare il proprio indirizzo IP. Poi, si usa `nmap` o qualsiasi altro strumento per scansionare la rete e trovare l'indirizzo IP del RPi4.

```
nmap -sn <YOUR_IP_ADDRESS>/24 | grep lvgl
```

Tutto questo può essere fatto con l'UART invece che con SSH se non si vuol connettere l'RPi4 alla rete.

Applicazione LVGL

Questa sezione fornisce informazioni sui passaggi da seguire per ottenere un'applicazione personalizzata che utilizzi LVGL in esecuzione sulla scheda.

Aggiornare RootFS

A seconda dell'applicazione, potrebbe essere necessario aggiornare il `rootfs`. Prendiamo come esempio la compilazione di LVGL con DRM. Il sistema deve avere `libdrm` installato.

```
cd output
make menuconfig
```

Per cercare un pattern di stringhe nella configurazione, premere / seguito dal pattern desiderato. Ad esempio, cercare `libdrm`. Si dovrebbe trovare `BR2_PACKAGE_LIBDRM` impostato su `[=n]`. Il campo "Location" indica dove trovare questa opzione. Premendo il tasto numerico corrispondente (9-0), è possibile accedere direttamente all'opzione.

Nella finestra `Search Results`, la sezione `Depends` elenca i pacchetti o le opzioni richiesti che devono essere abilitati (o disabilitati) per rendere configurabile il pacchetto target. Per qualsiasi pacchetto che si desidera aggiungere, queste dipendenze devono essere soddisfatte; in caso contrario, l'opzione rimarrà nascosta.

Una volta completata la configurazione del pacchetto, si compila l'ambiente per aggiungere i pacchetti (`make` nella cartella `output`).

Per verificare che la libreria sia stata installata, possiamo trovarla nella sysroot di destinazione:

```
find build/ -name "*libdrm*"
```

Si dovrebbero vedere la cartella "include" e i file .so.

Generare l'SDK e configurare l'ambiente

Generare un SDK utilizzabile per la cross-compilazione dell'applicazione per il target (RPi4).

make sdk

Viene generato un file .tar.gz in output/images. Questo è l'SDK!

Per utilizzarlo, estrarlo ovunque.

```
mkdir -p ~/sdk  
tar -xzf images/aarch64-buildroot-linux-gnu_sdk-buildroot.tar.gz -C ~/sdk  
cd ..
```

Per configurare l'ambiente

```
mkdir application && cd application  
touch setup-build-env.sh && chmod +x setup-build-env.sh
```

Lo script `setup-build-env.sh` si presenta così:

```
#!/bin/bash

SDK_PATH="$HOME/sdk/aarch64-buildroot-linux-gnu_sdk-buildroot"

export PATH="${SDK_PATH}/bin:${PATH}"

export SYSROOT="${SDK_PATH}/aarch64-buildroot-linux-gnu/sysroot"

export CROSS_COMPILE="aarch64-buildroot-linux-gnu-"

export CC="${CROSS_COMPILE}gcc"
export CXX="${CROSS_COMPILE}g++"
export LD="${CROSS_COMPILE}ld"
export AR="${CROSS_COMPILE}ar"
export AS="${CROSS_COMPILE}as"

export CFLAGS="--sysroot=${SYSROOT}"
export LDFLAGS="--sysroot=${SYSROOT}"
```

Build dell'applicazione

L'ambiente è ora configurato e siamo pronti per compilare un'applicazione utilizzando il repository `lv_benchmark` ispirato a `lv_port_linux`.

Tornare alla radice del progetto e clonare il repository:

```
git clone --recurse-submodules https://github.com/EDGEMTech/lv_benchmark.git
```

15.000.000

```
make -j $(nproc) -C build
```

Verificare che l'eseguibile di output sia stato comp

```
file bin/lvgl-app
```

L'out

- ARM aarch64
 - interpreter /lib/ld-linux-aarch64.so.1

Impostare un overlay rootfs

In Buildroot, un overlay rootfs (o overlay del filesystem di root) è un meccanismo che consente di aggiungere file, directory e configurazioni personalizzate direttamente nel filesystem di root dell'immagine target durante il processo di build. È un modo per estendere o modificare il contenuto del filesystem di root senza alterare i pacchetti di base o ricompilare tutto.

Creare la struttura di overlay rootfs e includere l'eseguibile dell'applicazione compilata.

```
mkdir -p resources/board/rootfs_overlay/usr/bin
cp application/lv_benchmark/bin/lvgl-app resources/board/rootfs_overlay/usr/bin/
```

Aggiornare la configurazione.

```
cd output
make menuconfig
```

Trovare l'opzione dell'overlay rootfs `System configuration > Root filesystem overlay directories` e utilizzare il path relativo all'overlay rootfs con l'applicazione (`./resources/board/rootfs_overlay`) e salvare la configurazione.

Ora utilizzare il comando `make` per applicare l'overlay rootfs e verificare che la sysroot sia stata aggiornata come previsto.

```
find . -name lvgl-app
```

Eseguire il flashing dell'immagine ed eseguire l'applicazione di benchmark sulla board.

4.9.2 FreeRTOS

TODO [da fare]

4.9.3 MQX RTOS

Consultare la homepage di MQX RTOS

TODO [da fare]

4.9.4 NuttX RTOS

Cos'è NuttX?

NuttX è un sistema operativo real-time (RTOS) maturo e sicuro, con particolare attenzione alla conformità agli standard tecnici e alle dimensioni ridotte. È scalabile da microcontrollori e microprocessori da 8 bit a 64 bit ed è conforme agli standard Portable Operating System Interface (POSIX) e American National Standards Institute (ANSI), nonché a molti sottosistemi simili a Linux. Il modo migliore per pensare a NuttX è considerarlo come un piccolo Unix/Linux per microcontrollori.

Punti di Forza di NuttX

- **Piccolo** - Si adatta e funziona su microcontrollori con soli 32 kB di Flash e 8 kB di RAM.
- **Conforme** - Si impegna a essere il più compatibile possibile con POSIX e Linux.
- **Versatile** - Supporta numerose architetture (ARM, ARM Thumb, AVR, MIPS, OpenRISC, RISC-V a 32 e 64 bit, RX65N, x86-64, Xtensa, Z80/Z180, ecc.).
- **Modulare** - Il suo design modulare consente agli sviluppatori di selezionare solo ciò che conta davvero e di utilizzare i moduli per includere nuove funzionalità.
- **Popolare** - NuttX è utilizzato da molte aziende in tutto il mondo. Probabilmente è già stato utilizzato un prodotto con NuttX senza sapere che eseguiva NuttX.
- **Prevedibile** - NuttX è un kernel "Realtime preemptible", quindi lo si può usare per creare applicazioni prevedibili per il controllo in tempo reale.

Perché NuttX + LVGL?

Sebbene NuttX abbia una propria libreria grafica chiamata [NX](#), LVGL è una buona alternativa perché gli utenti potrebbero trovare demo più accattivanti e riutilizzare il codice di progetti precedenti. LVGL è una libreria GUI di alto livello [Basata su Componenti Object-Oriented](#), che potrebbe adattarsi perfettamente a un RTOS con funzionalità avanzate come NuttX. LVGL è implementato in C e le sue API sono in C.

Ecco alcuni vantaggi dell'utilizzo di LVGL in NuttX

- Sviluppare prima la GUI in Linux e, una volta completata, compilarla per NuttX. Niente di più, nessuna perdita di tempo.
- Di solito, lo sviluppo di GUI per RTOS di basso livello richiede più iterazioni per ottenere il risultato desiderato, dove ogni iterazione consiste in **Modifica del codice > Build > Flash > Run**. Utilizzando LVGL, Linux e NuttX si può ridurre questo processo e testare tutto sul computer e, una volta completato, compilarlo su NuttX e il gioco è fatto.

NuttX + LVGL potrebbero essere utilizzati per

- Delle demo della GUI per dimostrare le capacità grafiche della scheda.
- Prototipazione rapida della GUI per la presentazione MVP (Minimum Viable Product).
- Visualizzazione dei dati dei sensori direttamente e facilmente sulla scheda senza utilizzare un computer.
- Prodotti finali con una GUI senza touchscreen (ad esempio, un'interfaccia per stampante 3D che utilizza un encoder rotativo per l'inserimento dei dati).
- Prodotti finali con touchscreen (e tutti i tipi di ammennicoli).

Come iniziare con NuttX e LVGL?

Ci sono molte board nella [NuttX mainline](#) con supporto per LVGL. Usiamo la [STM32F429IDISCOVERY](#) come esempio, perché è una scheda molto popolare.

Per prima cosa si devono installare i prerequisiti sul sistema.

Utilizziamo Windows Subsystem for Linux

```
$ sudo apt-get install automake bison build-essential flex gcc-arm-none-eabi gperf git libncurses5-dev libtool libusb-dev libusb-1.0.0-dev pkg-config kconfig-frontends openocd
```

Ora creiamo un'area di lavoro in cui salvare i nostri file.

```
$ mkdir ~/nuttxspace
$ cd ~/nuttxspace
```

Cloniamo i repository NuttX e Apps.es

```
$ git clone https://github.com/apache/incubator-nuttx nuttx
$ git clone https://github.com/apache/incubator-nuttx-apps apps
```

Simulatore NuttX

Il simulatore NuttX consente di eseguire NuttX e LVGL sul PC. Questo può essere particolarmente utile per sviluppare interfacce utente LVGL con feedback visivo immediato e anche per sviluppare app NuttX indipendenti dalla piattaforma.

Configurare NuttX per utilizzare la board sim e LVGL Demo

```
$ ./tools/configure.sh sim:lvgl_fb
$ make
```

Se tutto è andato bene, si avrà il file nuttx

```
$ ls -l nuttx
-rwxr-xr-x 1 root root 2819920 May 12 15:01 nuttx
```

Esecuzione del Simulatore NuttX

```
$ ./nuttx
```

Utilizzando il terminale NSH> avviare la demo LVGL:

```
nsh> lvglDemo
```

NuttX On-Device

Se non si ha una STM32F429I-DISCO, questa procedura sarà simile per altre schede.

Configurare NuttX per utilizzare la scheda stm32f429i-disco e la demo LVGL

```
$ ./tools/configure.sh stm32f429i-disco:lvgl
$ make
```

Se tutto è andato a buon fine, si dovrebbe avere il file nuttx.bin da flashare sulla scheda:

```
$ ls -l nuttx.bin
-rwxrwxr-x 1 alan alan 287144 Jun 27 09:26 nuttx.bin
```

Flashare il firmware sulla scheda usando OpenOCD

```
$ sudo openocd -f interface/stlink-v2.cfg -f target/stm32f4x.cfg -c init -c "reset halt" -c "flash write_image erase nuttx.bin 0x08000000"
```

Resetare la scheda e, usando il terminale 'NSH>', avviare la demo LVGL:

```
nsh> lvglDemo
```

Utilizzo Personalizzato

L'app di esempio chiamata lvglDemo usa l'integrazione NuttX di LVGL per eseguire le demo in NuttX.

<https://github.com/apache/nuttx-apps/tree/master/examples/lvglDemo>

Viene utilizzata da tutte le configurazioni di LVGL. Vedere sim:lvgl_fb e sim:lvgl_lcd.

La si può usare come riferimento per aggiungere LVGL alla propria app NuttX. Iniziamo copiando il contenuto di lvglDemo.c. Gestisce i driver dei display basati su fb e lcd, il driver di input touchscreen e libuv.

Supporto Driver NuttX

- **fbdev** - LVGL può creare un display per i dispositivi /dev/fb*.
- **lcd** - LVGL può creare un display per i dispositivi /dev/lcd*.
- **input/uinput touchscreen** - LVGL può creare uno o più indev per dispositivi touch che utilizzano il sistema input/uinput NuttX.
- **libuv** - LVGL supporta l'utilizzo di libuv come "event loop manager". Le app libuv possono integrarsi perfettamente.

Non è ancora disponibile il supporto per le tastiere input/uinput. Il driver della tastiera sim NuttX X11 emette codici tasto non standard, quindi l'integrazione di LVGL con esso non sarebbe generica, se fosse aggiunto.

Altre integrazioni

- Integrazione del profiler LVGL+NuttX
- Heap opzionale della cache immagini dedicato

Configurazioni

La libreria LVGL è una "app" di NuttX. È possibile configurare LVGL in menuconfig.

```
$ ./tools/configure.sh stm32f429i-disco:lvgl
$ make menuconfig
```

Il file Kconfig di LVGL fornisce le opzioni di configurazione disponibili per il sistema di build di NuttX. Le configurazioni LVGL in menuconfig si trovano in **Application Configuration > Graphics Support > Light and Versatile Graphic Library (LVGL) > LVGL configuration**.

Per trovare la posizione di una configurazione specifica, premere il tasto "/" per aprire un'interfaccia di ricerca.

Ecco alcune configurazioni utilizzabili per personalizzare la configurazione di NuttX e LVGL:

- **LV_USE_NUTTX_INDEPENDENT_IMAGE_HEAP** - È possibile abilitare o disabilitare l'heap delle immagini LVGL in NuttX. Per default, è disabilitato. Se lo si abilita, LVGL utilizzerà invece l'heap NuttX.

Utilizzare **LV_STDLIB_CLIB** per **LV_USE_STDLIB_MALLOC**, **LV_USE_STDLIB_STRING** o **LV_USE_STDLIB_SPRINTF** è ragionevole, poiché NuttX implementa completamente queste API della libreria standard. La scelta di utilizzare malloc di NuttX dipende dal fatto che si desideri che LVGL allochi dall'heap globale di NuttX o utilizzi il proprio.

Dov'è LV_OS_NUTTX?

NuttX cerca di essere compatibile con POSIX ove possibile, il che significa che supporta i pthread (thread POSIX). Per abilitare le funzionalità del sistema operativo in LVGL su NuttX, impostare **LV_USE_OS** a **LV_OS_PTH-READ**. Il motivo principale per cui si abilitano le funzionalità del sistema operativo è il rendering multi-core. Vedere **LV_DRAW_SW_DRAW_UNIT_CNT**. Altrimenti non è necessario impostarlo.

Utilizzo di una Versione Specifica di LVGL

Ecco i passaggi per utilizzare l'ultima versione (o qualsiasi) di LVGL in NuttX.

Assicurarsi innanzitutto che gli artefatti di build siano stati cancellati. Questo rimuoverà il file LVGL e lo ZIP decompresso esistenti, se presenti.

```
$ make distclean
```

Ora si può usare git clone per l'ultima versione di LVGL nell'albero delle app di NuttX. Persisterà anche dopo make distclean perché il sistema di build non rimuoverà lvgl se si tratta di un repository Git.

```
$ cd /path/to/nuttxspace/apps/graphics/lvgl
$ git clone https://github.com/lvgl/lvgl.git
```

Infine, si deve copiare il contenuto di apps/graphics/lvgl/lvgl/Kconfig al centro di apps/graphics/lvgl/Kconfig. Vedere la sezione "PASTE THE CONTENTS ..." qui sotto.

apps/graphics/lvgl/Kconfig:

```
# For a description of the syntax of this configuration file,
# see the file kconfig-language.txt in the NuttX tools repository.
#
menuconfig GRAPHICS_LVGL
    bool "Light and Versatile Graphic Library (LVGL)"
    default n
    ---help---
        Enable support for the LVGL GUI library.

if GRAPHICS_LVGL
    (PASTE THE CONTENTS OF apps/graphics/lvgl/lvgl/Kconfig HERE)

    config LV_OPTLEVEL
        string "Customize compilation optimization level"
        default ""

endif # GRAPHICS_LVGL
```

Dove si possono trovare maggiori informazioni?

- Questo post del blog: [LVGL on LPCXpresso54628](#)
- Mailing list NuttX: [Apache NuttX Mailing List](#)

4.9.5 PX5 RTOS

Vedere la [homepage](#) di PX5 RTOS

TODO [da fare]

4.9.6 QNX

Cos'è QNX?

QNX è un sistema operativo commerciale rilasciato per la prima volta nel 1980. Il sistema operativo si basa su un design a microkernel, con file system, stack di rete e vari altri driver, ognuno dei quali eseguito in un proprio processo con uno spazio di indirizzamento separato.

Per maggiori dettagli, consultare www.qnx.com.

Punti di forza di QNX

- Solo a 64 bit, funziona su x86_64 e ARMv8
- Richiede una MMU poiché la progettazione impone la separazione tra i processi
- Supporto per migliaia di processi e milioni di thread
- Fino a 64 core, fino a 16 TB di RAM
- Supporto per la virtualizzazione (come host e guest)
- Compatibilità POSIX completa
- Certificazione di sicurezza secondo vari standard automobilistici, industriali e medicali

Come eseguire LVGL su QNX?

Esistono due modi per utilizzare LVGL nei progetti QNX. Il primo è simile a come LVGL viene utilizzato su altri sistemi. Il secondo consiste nel compilare LVGL come libreria 'shared' o statica.

Includere LVGL nel Progetto

Seguire le istruzioni generiche per iniziare a usare LVGL. Dopo aver copiato `lv_conf_template.h` in `lv_conf.h` si apportano le seguenti modifiche a quest'ultimo:

1. Abilitare il supporto QNX:

```
#define LV_USE_QNX 1
```

2. Impostare la profondità di colore a 32:

```
#define LV_COLOR_DEPTH 32
```

3. (Facoltativo) Abilitare il doppio buffering:

```
#define LV_QNX_BUF_COUNT 2
```

Compilare LVGL come libreria

Notare che questo metodo è un'alternativa all'inclusione di LVGL nel progetto. Se si sceglie di compilare una libreria, non è necessario seguire le istruzioni della sezione precedente.

La directory di livello superiore qnx include un file make ricorsivo per compilare LVGL, sia come libreria condivisa che come libreria statica per le architetture supportate. Per compilare tutte le librerie, è sufficiente richiamare make in questa directory:

```
# cd $(LVGL_ROOT)/env_support/qnx  
# make
```

Se si preferisce compilare per un'architettura e una variante specifiche, si va alla directory appropriata e si esegue make da lì. Ad esempio, per creare una libreria condivisa per ARMv8:

```
# cd $(LVGL_ROOT)/env_support/qnx/aarch64/so.lib  
# make
```

Come regola generale, se si desidera avere una sola applicazione LVGL nel sistema, è meglio utilizzare una libreria statica. Se ce n'è più di una, e soprattutto se vengono eseguite contemporaneamente, è meglio utilizzare la libreria condivisa.

Prima di creare la libreria, è consigliabile modificare \$(LVGL_ROOT)/env_support/qnx/lv_conf.h, ad esempio per aggiungere font o disabilitare il doppio buffering.

Scrivere un'Applicazione LVGL

Per creare un'applicazione LVGL per QNX, seguire questi passaggi nel codice:

1. Inizializzare la libreria.
 2. Creare una finestra.
 3. Aggiungere i dispositivi di input.
 4. Creare l'interfaccia utente.
 5. Eseguire il "loop" di eventi.

I passaggi 2, 3 e 5 utilizzano chiamate specifiche per QNX, ma il resto del codice dovrebbe essere identico a quello di un'applicazione LVGL scritta per qualsiasi altra piattaforma.

Il codice seguente mostra come creare un'applicazione "Hello World":

```
#include <lvgl.h>

int
main(int argc, char **argv)
{
    /* Initialize the library. */
    lv_init();

    /* Create a 800x480 window. */
    lv_qnx_display_t *disp = lv_qnx_window_create(800, 480);
    lv_qnx_window_set_title(disp, "LVGL Example");

    /* Add keyboard and mouse devices. */
    lv_qnx_add_keyboard_device(disp);
    lv_qnx_add_pointer_device(disp);

    /* Generate the UI. */
    lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0x003a57), LV_PART_MAIN);

    lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
    lv_label_set_text(label, "Hello world");
    lv_obj_set_style_text_color(lv_screen_active(), lv_color_hex(0xffffffff), LV_PART_MAIN);
    lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

    /* Run the event loop until it exits. */
    return lv_qnx_event_loop(disp);
}
```

Building dell'Applicazione

Il building dell'applicazione consiste nel compilare il codice sorgente con gli header LVGL e poi nel linkarlo alla libreria. Questo può essere fatto in molti modi, utilizzando diversi sistemi di build. Di seguito è riportato un semplice file make per l'esempio precedente, che compila per ARMv8 con la libreria "shared":

```
CC=qcc -Vgcc_ntoarch64le

LVGL_ROOT=$(HOME)/src/lvgl
CFLAGS=-I$(LVGL_ROOT)/env_support/qnx -I$(LVGL_ROOT)
LDFLAGS=-lscreen -llvgl -L$(LVGL_ROOT)/env_support/qnx/aarch64/sole

lvgl_example: lvgl_example.c
    $(CC) $(CFLAGS) -Wall -o $@ < $(LDFLAGS)
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
clean:
rm -f *.o *~ lvgl_example
```

4.9.7 RT-Thread RTOS

Cos'è RT-Thread?

RT-Thread è un sistema operativo real-time (RTOS) [open source](#), neutrale e basato sulla community. RT-Thread è disponibile in **versione Standard** e **versione Nano**. Per i sistemi a microcontrollore (MCU) con risorse limitate, la versione Nano, che richiede solo 3 KB di memoria Flash e 1,2 KB di RAM, può essere personalizzata con strumenti di facile utilizzo. Per i dispositivi IoT ricchi di risorse, RT-Thread può utilizzare lo strumento di gestione dei **pacchetti software online**, insieme agli strumenti di configurazione del sistema, per ottenere un taglio modulare rapido e intuitivo, importare senza problemi pacchetti software complessi e ottenere così funzioni complesse come l'interfaccia grafica di Android e gli effetti di scorrimento touch, gli effetti di interazione vocale intelligente e così via.

Caratteristiche Principali

- Progettato per dispositivi con risorse limitate, il kernel minimo richiede solo 1,2 KB di RAM e 3 KB di Flash.
- Una varietà di interfacce standard, come POSIX, CMSIS, ambiente applicativo C++.
- Ha componenti ricchi e un [ecosistema di pacchetti](#) prospero e in rapida crescita
- Stile di codice elegante, facile da usare, leggere e padroneggiare.
- Elevata scalabilità. RT-Thread ha un'architettura software scalabile di alta qualità, "loose coupling" [accoppiamento libero], modularità, è facile da personalizzare ed espandere.
- Supporta applicazioni ad alte prestazioni.
- Supporta tutti i principali strumenti di compilazione come GCC, Keil e IAR.
- Supporta un'ampia gamma di [architetture e chip](#)

Come eseguire LVGL su RT-Thread?

[更多](#) [documentazione cinese]

LVGL è registrato come [software package](#) di RT-Thread. Utilizzando [Env tool](#) o [RT-Thread Studio IDE](#), gli utenti di RT-Thread possono scaricare facilmente il codice sorgente di LVGL e integrarlo nel progetto RT-Thread.

La community RT-Thread ha portato LVGL su diversi BSP [Board Support Package]:

BSP	BSP
Simulatore QEMU	Infineon psoc6-evaluationkit-062S2
Simulatore di Visual Studio	Renesas ra6m3-ek
Nuvoton numaker-iot-m487	Renesas ra6m4-cpk
Nuvoton numaker-pfm-m487	Renesas ra6m3-hmi
Nuvoton nk-980iot	STM32H750 ART-Pi
Nuvoton numaker-m2354	STM32F469 Discovery
Nuvoton nk-n9h30	STM32F407 explorer
Nuvoton numaker-m032ki	STM32L475 pandora
Nuvoton numaker-hmi-ma35d1	NXP imxrt1060-evk
Nuvoton numaker-iot-m467	Raspberry PICO
Nuvoton numaker-m467hj	NXP LPC55S69
synwit swm341	

Tutorial

- Introduzione a RT-Thread e a come eseguire LVGL su RT-Thread nei simulatori
- Come importare un progetto BSP con il codice più recente in RT-Thread Studio
- Come usare LVGL con RT-Thread Studio nella board STM32F469 Discovery
- Canale YouTube di RT-Thread
- Centro di documentazione di RT-Thread

4.9.8 Torizon OS

Torizon OS è una piattaforma software open source che mira a semplificare lo sviluppo e la manutenzione di software Linux embedded.

Utilizzando i container Docker, consente agli sviluppatori di concentrarsi sull'applicazione anziché creare e gestire una distribuzione personalizzata.

Questa guida spiega come creare un'immagine Docker contenente LVGL e una semplice applicazione demo che può essere distribuita su qualsiasi dispositivo Toradex con TorizonOS.

Prerequisiti

Per seguire questa guida è ovviamente necessario disporre di un SoM Toradex e di una board carrier. Ulteriori informazioni sono disponibili sul [sito web](#) di Toradex.

i Nota

È necessario avere familiarità con alcuni principi fondamentali di Docker per poter comprendere e seguire questa guida. Inoltre, Docker deve essere presente sull'host di sviluppo.

La documentazione di Toradex è una risorsa utile. Questo articolo contiene molti riferimenti ad essa.

Configurazione della scheda

Si inizia installando TorizonOS utilizzando Toradex Easy Installer.. Seguire le [guide](#) ufficiali di avvio.

Nell'Easy Installer, selezionare TorizonCore come sistema operativo da installare.

Copiare l'indirizzo IP assegnato al dispositivo dal server DHCP sulla propria rete. L'indirizzo viene visualizzato nell'angolo in basso a destra. Verrà utilizzato in seguito.

Una volta completata la configurazione, il dispositivo si avvierà in TorizonOS.

Creazione dell'immagine Docker

Toradex fornisce [un'estensione VSCode](#) che offre una raccolta di template utilizzati per configurare e automatizzare le attività necessarie per la cross-compilazione delle applicazioni e la creazione di immagini Docker.

Tuttavia, questa guida spiega come eseguire manualmente tali operazioni.

i Nota

Il template per un'applicazione LVGL è attualmente in fase di aggiunta all'estensione VSCode e sarà disponibile a breve.

Per creare un container Torizon, è necessario abilitare l'emulazione Docker ARM digitando i seguenti comandi:

```
docker run --rm -it --privileged torizon/binfmt
docker run --rm -it --pull always --platform linux/arm64/v8 debian arch
```

Il secondo comando dovrebbe stampare aarch64.

Ulteriori informazioni sull'ambiente di build per i container Torizon sono disponibili [qui](#).

Iniziamo creando una directory che conterrà il Dockerfile e il codice sorgente che verrà utilizzato per creare l'immagine.

Digitare i seguenti comandi in una finestra di terminale:

```
mkdir -p ~/lvgl_torizon_os/
cd ~/lvgl_torizon_os/
touch Dockerfile

git clone --depth 1 https://github.com/lvgl/lv_port_linux
git -C lv_port_linux submodule update --init
```

Questi comandi creano la directory del progetto e il Dockerfile. git viene utilizzato per scaricare i repository lv_port_linux e lvgl da Github.

Nota

Per default, lv_port_linux è configurato per utilizzare il dispositivo framebuffer legacy /dev/fb0. È anche possibile utilizzare un altro backend di rendering abilitando le opzioni corrette in lv_port_linux/lv_conf.h.

Ora si modifica il Dockerfile. Copiare e incollare il blocco seguente nel file:

```
ARG CROSS_SDK_BASE_TAG=3.2.1-bookworm
ARG BASE_VERSION=3.2.1-bookworm
##
# Board architecture
# arm or arm64
##
ARG IMAGE_ARCH=arm64

##
# Directory of the application inside container
##
ARG APP_ROOT=/usr/lvgl_application

# BUILD -----
FROM torizon/debian-cross-toolchain-${IMAGE_ARCH}:${CROSS_SDK_BASE_TAG} AS build

ARG APP_ROOT
ARG IMAGE_ARCH

RUN apt-get -q -y update && \
    apt-get -q -y install && \
    apt-get clean && apt-get autoremove && \
    apt-get install -q -y curl git cmake file && \
    rm -rf /var/lib/apt/lists/*

COPY . ${APP_ROOT}
WORKDIR ${APP_ROOT}

# Compile lv_port_linux
RUN CC=aarch64-linux-gnu-gcc cmake -S ./lv_port_linux -B build
RUN make -j 4 -C ${APP_ROOT}/build

# DEPLOY -----
FROM --platform=linux/${IMAGE_ARCH} torizon/debian:${BASE_VERSION} AS deploy

ARG IMAGE_ARCH
ARG APP_ROOT

RUN apt-get -y update && apt-get install -y --no-install-recommends \
&& apt-get clean && apt-get autoremove && rm -rf /var/lib/apt/lists/*
# Copy the lvglslim executable compiled in the build step to the $APP_ROOT directory
# path inside the container
COPY --from=build ${APP_ROOT}/lv_port_linux/bin/lvglslim ${APP_ROOT}

# Command executed during runtime when the container starts
ENTRYPOINT [ "./lvglslim" ]
```

Il Dockerfile unziona come una ricetta per creare due immagini: build e deploy.

Per prima cosa scaricare i pacchetti necessari per compilare il simulatore utilizzando il gestore di pacchetti Debian apt-get.

Dopo la compilazione, l'eseguibile risultante viene scritto in lv_port_linux/bin/lvglslim.

L'immagine deploy verrà distribuita sul dispositivo. L'eseguibile creato nell'immagine precedente viene copiato nella directory /usr/bin dell'immagine corrente.

Questo crea un'immagine più piccola che non include la tool chain e le dipendenze di building.

Le immagini vengono compilate con il seguente comando:

```
docker build . -t lvgl_app
```

Docker interpreterà il Dockerfile presente nella directory di lavoro corrente. L'argomento `-t` assegna un nome all'immagine risultante.

Al termine, assicurarsi che l'immagine sia elencata da Docker:

```
docker image list | grep lvgl_app
```

Dovrebbe visualizzare l'immagine insieme al suo ID che verrà utilizzato in seguito.

Deploy dell'immagine del container sul dispositivo

L'immagine è ora pronta per essere distribuita sul dispositivo. Esistono diversi modi per eseguire questa operazione.

Leggere [questo articolo](#) per maggiori informazioni.

In questa guida, configureremo un "container registry Docker" sull'host di sviluppo, accessibile da qualsiasi dispositivo della LAN. La scheda Toradex, essendo sulla stessa rete, sarà in grado di estrarre l'immagine dal registry.

Il registry viene creato come segue:

```
docker run -d -p 5000:5000 --name registry registry:2.7
```

Il flag `-d` esegue il container in modalità "detached". L'argomento `-p` specifica il mapping delle porte. Il "registry container" ascolterà sulla porta TCP/5000 e verrà mappato esternamente alla stessa porta.

Eseguire il push dell'immagine creata nel passaggio precedente nel registry appena creato:

```
docker tag <IMAGE_ID> 127.0.0.1:5000/lvgl-app
```

```
docker push 127.0.0.1:5000/lvgl-app
```

Per default un "container registry" locale utilizza HTTP in chiaro, quindi l'istanza Docker in esecuzione sul dispositivo deve essere configurata per consentire il recupero di immagini da un repository 'non sicuro'.

Ottenerne l'indirizzo IP dell'host di sviluppo e aprire una shell remota sul dispositivo.

```
sudo su # When prompted type in the password of the torizon user
# Be sure to replace set the IP address of your host instead
cat << heredoc > /etc/docker/daemon.json
{
    "insecure-registries" : ["<IP_ADDR_OF_DEVELOPMENT_HOST>:5000"]
}
heredoc
systemctl restart docker.service
# Return to regular user
exit
# Pull the image from your development host
docker pull <IP_ADDR_OF_DEVELOPMENT_HOST>:5000/lvgl-app
```

Per default, i container Docker sono isolati dall'hardware del sistema host. Sebbene questo sia ottimo per la sicurezza, un'applicazione embedded avrà ovviamente bisogno di [accesso all'hardware](#).

Il container che esegue l'applicazione LVGL necessita di accesso al framebuffer `/dev/fb0` del dispositivo.

Utilizzando l'argomento `--device` è possibile mappare un dispositivo a un container.

Avviare il container in questo modo:

```
docker run --device /dev/fb0:/dev/fb0 <IMAGE_ID>
```

Conclusione

Ora si ha un'applicazione LVGL in esecuzione. Come procedere?

- Ora si è pronti per compilare l'applicazione LVGL per Torizon OS. Si consiglia di familiarizzare con l'estensione IDE VSCode, poiché semplificherà il flusso di lavoro.
VSCode, è il modo migliore per sviluppare per Torizon OS. Se si usa un altro editor o IDE, si può sempre scrivere script per automatizzare le operazioni di compilazione/pushing/pulling.
- Leggere [questo articolo](#) per capire come progettare applicazioni per Torizon OS.

- Si consiglia inoltre di familiarizzare con Torizon Cloud e Torizon OS Builder quando ci si avvicina alla produzione.

4.9.9 Yocto

The Yocto Project (YP) è un progetto collaborativo open source che aiuta gli sviluppatori a creare sistemi Linux personalizzati, indipendentemente dall'architettura hardware.

Il progetto fornisce un set flessibile di strumenti e uno spazio in cui gli sviluppatori embedded di tutto il mondo possono condividere tecnologie, stack software, configurazioni e best practice, utilizzabili per creare immagini Linux personalizzate per dispositivi embedded e IoT, o ovunque sia necessario un sistema operativo Linux personalizzato.

L'obiettivo di questa sezione è facilitare la comprensione dei concetti di base di Yocto e aiutare i principianti a iniziare a utilizzarlo.

Componenti principali del progetto Yocto

L'esecutore di task BitBake, insieme a vari tipi di file di configurazione, costituisce l'OpenEmbedded-Core (OE-Core). Questa sezione fornisce una panoramica di questi componenti, descrivendone l'utilizzo e le interazioni.

BitBake gestisce l'analisi e l'esecuzione dei file di dati. I dati stessi sono di vario tipo:

- *Ricette*: Forniscono dettagli su particolari componenti software.
- *Dati di Classi*: Estraggono informazioni di build comuni (ad esempio, come compilare un kernel Linux).
- *Dati di Configurazione*: Definiscono impostazioni specifiche della macchina, decisioni sulle policy e così via. I dati di configurazione fungono da collante per collegare tutto

BitBake sa come combinare più sorgenti di dati e fa riferimento a ciascuna sorgente dati come a un layer.

Ecco alcuni brevi dettagli su questi componenti principali.

BitBake

BitBake è lo strumento al centro del sistema di compilazione OpenEmbedded ed è responsabile dell'analisi dei metadati, della generazione di un elenco di task da essi e della loro esecuzione.

Questa sezione introduce brevemente BitBake. Per maggiori informazioni su BitBake, consultare il [Manuale Utente di BitBake](#).

Per visualizzare un elenco delle opzioni supportate da BitBake, utilizzare uno dei seguenti comandi:

```
$ bitbake -h
$ bitbake --help
```

L'uso più comune di BitBake è `bitbake recipename`, dove `recipename` è il nome della ricetta che si desidera compilare (definito come "target"). Il target spesso corrisponde alla prima parte del nome file di una ricetta (ad esempio, "foo" per una ricetta denominata `foo_1.3.0-r0.bb`). Quindi, per elaborare il file della ricetta `matchbox-desktop_1.2.3.bb`, si potrebbe digitare quanto segue:

```
$ bitbake matchbox-desktop
```

Potrebbero esistere diverse versioni di `matchbox-desktop`. BitBake sceglie quella selezionata dalla configurazione della distribuzione. Per maggiori dettagli su come BitBake sceglie tra diverse versioni target e provider, consultare la sezione "[Preferences](#)" del Manuale Utente di BitBake.

BitBake tenta inoltre di eseguire prima eventuali attività dipendenti. Quindi, ad esempio, prima di compilare `matchbox-desktop`, BitBake compilerebbe un cross-compilatore e `glibc` se non fossero già stati compilati.

Un'opzione BitBake utile da considerare è `-k` o `--continue`. Questa opzione indica a BitBake di provare a continuare l'elaborazione del job il più a lungo possibile anche dopo aver riscontrato un errore. Quando si verifica un errore, il target che ha generato l'errore e quelli che dipendono da esso non possono essere ripristinati. Tuttavia, utilizzando questa opzione, è comunque possibile elaborare altre dipendenze.

Ricette

I file con suffisso .bb sono file "ricette" (recipe). In generale, una ricetta contiene informazioni su un singolo software. Queste informazioni includono la posizione da cui scaricare il codice sorgente non modificato, eventuali patch da applicare a tale codice sorgente (se necessario), quali opzioni di configurazione speciali applicare, come compilare i file sorgente e come pacchettizzare l'output compilato.

Il termine "package" [pacchetto] viene talvolta utilizzato per riferirsi alle ricette. Tuttavia, poiché il termine "package" viene utilizzato per l'output pacchettizzato dal sistema di build di OpenEmbedded (ad esempio, i file .ipk o .deb), questo documento evita di utilizzare il termine "package" quando si fa riferimento alle ricette.

Classi

I file di classe (.bbclass) contengono informazioni utili da condividere tra i file di ricette. Un esempio è la classe autotools*, che contiene impostazioni comuni per qualsiasi applicazione compilata con GNU Autotools <https://en.wikipedia.org/wiki/GNU_Autotools>. Il capitolo "Classi" nel Manuale di Riferimento del Progetto Yocto fornisce dettagli sulle classi e su come utilizzarle.

Configurazioni

I file di configurazione (.conf) definiscono diverse variabili di configurazione che governano il processo di compilazione di OpenEmbedded. Questi file rientrano in diverse aree che definiscono le opzioni di configurazione della macchina, le opzioni di configurazione della distribuzione, le opzioni di ottimizzazione del compilatore, le opzioni di configurazione comuni generali e le opzioni di configurazione utente in conf/local.conf, che si trova nella Build Directory.

I Layer

I layer sono repository che contengono metadati correlati (ovvero set di istruzioni) che indicano al sistema di build di OpenEmbedded come compilare un target. Il modello a layer del progetto Yocto facilita la collaborazione, la condivisione, la personalizzazione e il riutilizzo all'interno dell'ambiente di sviluppo Yocto Project. I layer separano logicamente le informazioni per il progetto. Ad esempio, è possibile utilizzare un layer per contenere tutte le configurazioni di un particolare componente hardware. Isolare le configurazioni specifiche dell'hardware consente di condividere altri metadati utilizzando un layer diverso, in cui tali metadati potrebbero essere comuni a diversi componenti hardware.

Nell'ambiente di sviluppo Yocto Project sono presenti molti layer. Sia Yocto Project Compatible Layer Index che OpenEmbedded Layer Index contengono layer che è possibile utilizzare o sfruttare.

Per convenzione, i layer nel Progetto Yocto seguono una forma specifica. Conformarsi a una struttura nota consente a BitBake di fare ipotesi durante le build su dove trovare i tipi di metadati. È possibile trovare procedure e informazioni sugli strumenti (ad esempio bitbake-layers) per la creazione di layer adatti al Progetto Yocto nella sezione "comprensione e creazione di layer" dello Yocto Project Development Tasks Manual.

LVGL in Yocto

Questo capitolo serve come guida per aiutare a creare una ricetta per un'applicazione che utilizza LVGL. Sebbene il processo verrà illustrato per Raspberry Pi 3 (64 bit), può essere applicato a qualsiasi board in modo simile.

Pacchetti Host di Build

È necessario installare i pacchetti host essenziali sul proprio host di build. Il seguente comando installa i pacchetti host basati su una distribuzione Ubuntu

```
sudo apt install gawk wget git diffstat unzip texinfo gcc build-essential \
chrpath socat cpio python3 python3-pip python3-pexpect xz-utils \
debianutils iputils-ping python3-git python3-jinja2 python3-subunit zstd \
liblz4-tool file locales libacl1
```

Nota

Per i requisiti dei pacchetti host su tutte le distribuzioni Linux supportate, consultare la sezione [Required Packages for the Build Host](#) nello Yocto Project Reference Manual.

Utilizzare Git per clonare i repository richiesti

Dopo questa sezione, l'albero delle cartelle sarà simile a questo

```
lvgl_yocto_guide/
├── build/
│   ├── cache/
│   ├── conf/
│   ├── downloads/
│   └── ...
└── sources/
    ├── meta-openembedded/
    ├── meta-raspbian/
    └── poky
```

Iniziare la creazione dell'architettura delle cartelle

```
mkdir -p lvgl_yocto_guide/sources
```

Clonaare Poky, meta-openembedded e meta-raspberrypi nei sorgenti

```
cd lvgl_yocto_guide/sources  
git clone --branch scarthgap https://git.yoctoproject.org/poky.git  
git clone --branch scarthgap https://git.openembedded.org/meta-openembedded  
git clone --branch scarthgap git://git.yoctoproject.org/meta-raspberrypi
```

Creare un'immagine di base

Per capire meglio cosa sta succedendo, creiamo l'immagine come se fosse stata preparata per noi

```
cd .. # go back to the root folder  
source sources/poky/oe-init-build-env
```

Ora si dovrebbe avere una cartella chiamata build accanto a sources. L'ultimo comando imposta anche la directory corrente sulla directory di build.

Nella directory di build, c'è una cartella conf con alcuni file al suo interno

```
└ build/
   └ conf/
      ├── bblayers.conf
      ├── conf-notes.txt
      ├── conf-summary.txt
      ├── local.conf
      └── templateconf.cfg
```

I file importanti per noi sono local.conf e bblayers.conf

Per aggiungere layer al progetto ci sono 2 opzioni:

Comandi Bitbake (Opzione 1)

Si deve stare nello stesso terminale in cui è stato eseguito il comando `source`. Si aggiungono i layer col comando Bitbake in questo modo:

```
bitbake-layers add-layer ../sources/meta-openembedded  
bitbake-layers add-layer ../sources/meta-raspberrypi
```

Modifica del file di configurazione (Opzione 2)

Aprire il file `conf/bblayers.conf` e aggiungere manualmente i path:

```
# POKY_BBLAYERS_CONF_VERSION is increased each time build/conf/bblayers.conf  
# changes incompatibly  
POKY_BBLAYERS_CONF_VERSION = "2"
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
 ${TOPDIR}../sources/poky/meta-yocto-bsp \
 ${TOPDIR}../sources/meta-raspberrypi \
 ${TOPDIR}../sources/meta-openembedded/meta-oe \
 ${TOPDIR}../sources/meta-openembedded/meta-multimedia \
 ${TOPDIR}../sources/meta-openembedded/meta-networking \
 ${TOPDIR}../sources/meta-openembedded/meta-python \
 "
```

Per assicurarsi che i layer siano stati aggiunti come previsto, eseguire il comando Bitbake per visualizzarli tutti:

```
bitbake-layers show-layers
```

Dovrebbero essere elencati i seguenti layer:

- core
- yocto
- yoctobsp
- raspberrypi
- openembedded-layer
- multimedia-layer
- networking-layer
- meta-python

Build per RaspberryPi3 64

Le configurazioni macchina disponibili per RaspberryPi possono essere elencate in questo modo:

```
ls ../sources/meta-raspberrypi/conf/machine/*.conf
```

Per compilare un'immagine per RaspberryPi3 64 bit, modificare il file `local.conf` sostituendo il valore di default `MACHINE ??=` in questo modo

```
MACHINE ??= "raspberrypi3-64"
```

Per compilare l'immagine da utilizzare, è necessario aggiungere anche quanto segue al file:

```
LICENSE_FLAGS_ACCEPTED = "synaptics-killswitch"
```

i Nota

Ulteriori informazioni su questa variabile sono disponibili [qui](#).

Tutto è configurato, è ora di compilare l'immagine:

```
bitbake core-image-base
```

Panoramica della build

Esaminiamo le cartelle di build per capire cosa è successo.

Downloads

La posizione della cartella può essere modificata con la variabile `DL_DIR`.

La cartella Downloads è una parte fondamentale dell'ambiente di build di Yocto, in quanto funge da cache locale per tutte le sorgenti e le dipendenze esterne. Questo meccanismo di caching è essenziale per build efficienti, in quanto garantisce che build ripetute non comportino perdite di tempo nel download ripetuto degli stessi file.

tmp/deploy

Questa cartella contiene gli artefatti di output finali pronti per il "deployment" [distribuzione]. Questi artefatti includono immagini del kernel, file system di root, pacchetti, SDK, file del bootloader e altri componenti generati durante il processo di build di Yocto.

Ci sono alcune cartelle chiave:

- **images**: contiene le immagini che possono essere flashate o distribuite sul dispositivo target. File come il kernel Linux, il file system di root (ad esempio, .ext4, .tar.gz, .squashfs), i bootloader (ad esempio, U-Boot) e altre immagini avviabili per il dispositivo si trovano qui. È organizzato in base alla macchina (o board target) per cui è stata compilata l'immagine.
- **rmp/deb/ipk**: Queste cartelle contengono i singoli pacchetti software generati durante la compilazione, nel formato di pacchetto specificato (RPM, DEB o IPK). Questi pacchetti vengono in genere creati durante la compilazione del progetto Yocto con il supporto per la gestione dei pacchetti abilitato. Possono essere successivamente installati sul dispositivo di destinazione utilizzando gli strumenti di gestione dei pacchetti.
- **sdk**: Questa sottodirectory contiene i Software Development Kit (SDK) che è possibile utilizzare per la cross-compilazione delle applicazioni per il sistema di target. Gli SDK vengono generati quando si utilizza il comando `bitbake -c populate_sdk`.

tmp/sysroots-components

Questa cartella rappresenta un approccio modulare introdotto in Yocto per la gestione delle sysroot. Suddivide la sysroot in singoli componenti, che possono essere considerati come blocchi costitutivi o pacchetti che costituiscono l'intero ambiente sysroot.

Ogni componente corrisponde a un pacchetto o dipendenza specifica che viene inserita nella sysroot. Questo approccio consente un riutilizzo più efficiente delle sysroot su più pacchetti o build e facilita il monitoraggio e la gestione delle dipendenze durante il processo di build.

La directory sysroot-components aiuta a ottimizzare il processo di build perché, se un pacchetto cambia, Yocto deve solo aggiornare il componente corrispondente anziché ricostruire o copiare l'intera sysroot.

Se sono stati seguiti i passaggi precedenti, ecco le cartelle che si troveranno:

- **all**: File indipendenti dall'architettura.
- **cortexa53**: File per l'architettura Cortex-A53 (ARMv8-A).
- **manifests**: File "track" installati nella sysroot per pacchetto.
- **raspberrypi3_64**: File specifici per Raspberry Pi 3 (64 bit).
- **x86_64**: File per l'architettura x86_64 (PC), in genere per tool di cross-compilazione.
- **x86_64-nativesdk**: File relativi all'SDK per la cross-compilazione su un host x86_64.

Ogni cartella corrisponde a componenti rilevanti per l'architettura specifica e, nel loro insieme, formano l'ambiente completo necessario per compilare ed eseguire il software per i sistemi target e host.

tmp/sysroots-uninative

La directory sysroots-uninative in Yocto viene utilizzata per supportare la funzionalità "uninative", che consente build più riproducibili garantendo che l'ambiente di build rimanga coerente su diversi sistemi host. In sostanza, fornisce un modo per utilizzare gli stessi strumenti di build nativi su diverse distribuzioni Linux.

tmp/work

La cartella `work` in Yocto è una directory chiave nella cartella `tmp` che contiene tutti gli artefatti di build temporanei per ogni pacchetto durante il processo di build. È qui che avviene la build e la compilazione effettiva dei singoli pacchetti o ricette. Ogni pacchetto (o "recipe" [ricetta]) elaborato da BitBake genera file e directory temporanei all'interno di questa cartella `work`.

La cartella `work` è in genere strutturata in base all'architettura della macchina e al pacchetto. Ecco come funziona in genere:

```
work/
└── <architecture>/
    └── <package>/
        └── <version>/
            ├── temp/
            ├── work/
            ├── sysroot-destdir/
            └── image/
```

Questa cartella è molto importante e di grande aiuto durante le fasi di debug. La sottocartella `temp` contiene log importanti che possono aiutare a diagnosticare i problemi di build. È qui che si andrà a cercare quando una build non riesce a capire cosa è andato storto.

Ricetta LVGL

Maggiori informazioni sulle ricette sono disponibili nella sezione [Ricette](#).

C'è una ricetta in `meta-openembedded` fin dalla versione `honister`.

Tabella 3: Versione della ricetta lvgl

Branch	Ricetta
scarthgap (Yocto Project 5.0)	lvgl 9.1.0
nanbield (Yocto Project 4.3)	lvgl 8.3.10
mickledore (Yocto Project 4.2)	lvgl 8.1.0
langdale (Yocto Project 4.1)	lvgl 8.1.0
langdale (Yocto Project 4.1)	lvgl 8.1.0
kirkstone (Yocto Project 4.0)	lvgl 8.0.3

In questa guida, ci troviamo sul branch `scarthgap`, quindi utilizziamo `lvgl 9.1.0`.

Approfondiamo questa ricetta per capire cosa viene fatto. L'obiettivo è aggiungere questa libreria come oggetto "shared" nel rootfs target e generare un SDK con `lvgl`.

Questo è il path delle ricette `lvgl`: [lvgl_yocto_guide/sources/meta-openembedded/meta-oe/recipes-graphics/lvgl](#)

Ecco l'architettura della cartella delle ricette `lvgl`:

```
lvgl
├── files
│   ├── 0002-fix-sdl-handle-both-LV_IMAGE_SRC_FILE-and-LV_IMAGE_S.patch
│   ├── 0003-Make-fbdev-device-node-runtime-configurable-via-envi.patch
│   ├── 0004-Factor-out-fbdev-initialization-code.patch
│   ├── 0005-Add-DRM-KMS-example-support.patch
│   ├── 0006-Add-SDL2-example-support.patch
│   ├── 0007-fix-make-generate-versioned-shared-libraries.patch
│   └── 0008-fix-fbdev-set-resolution-prior-to-buffer.patch
└── lv-conf.inc
└── lvgl_9.1.0.bb
└── lvgl-demo-fb_9.1.0.bb
```

- La cartella `file` contiene tutte le patch che possono essere applicate durante la compilazione della ricetta.
- `lv_conf.inc` è un file include, che di solito contiene impostazioni di configurazione comuni per LVGL che possono essere condivise tra più ricette.
- `lvgl_9.1.0.bb` è la ricetta per compilare la libreria `lvgl`.
- `lvgl-demo-fb_9.1.0.bb` è una ricetta per compilare un'applicazione utilizzando `lvgl`.

Per ora, comprendiamo la ricetta della libreria `lvgl`.

```
# SPDX-FileCopyrightText: Huawei Inc.
#
# SPDX-License-Identifier: MIT

HOMEPAGE = "https://lvgl.io/"
DESCRIPTION = "LVGL is an OSS graphics library to create embedded GUI"
SUMMARY = "Light and Versatile Graphics Library"
LICENSE = "MIT"
LIC_FILES_CHKSUM = "file://LICENCE.txt;md5=bf1198c89ae87f043108cea62460b03a"

SRC_URI = "\\"
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

git://github.com/lvgl/lvgl;protocol=https;branch=master \
file:///0002-fix-sdl-handle-both-LV_IMAGE_SRC_FILE-and-LV_IMAGE_S.patch \
file:///0007-fix-cmake-generate-versioned-shared-libraries.patch \
file:///0008-fix-fbdev-set-resolution-prior-to-buffer.patch \
"
SRCREV = "elc0b21b2723d391b885de4b2ee5cc997eccca01"

inherit cmake

EXTRA_OECMAKE = "-DLIB_INSTALL_DIR=${baseLib} -DBUILD_SHARED_LIBS=ON"
S = "${WORKDIR}/git"

require lv-conf.inc

do_install:append() {
    install -d "${D}${includedir}/${PN}"
    install -m 0644 "${S}/lv_conf.h" "${D}${includedir}/${PN}/lv_conf.h"
}

FILES:${PN}-dev += "\\\n    ${includedir}/${PN}/ \
"

```

LICENSE: Indica la licenza del software, indicando che è distribuito con licenza MIT.

LIC_FILES_CHKSUM: Questa variabile contiene un checksum (in questo caso, un hash MD5) per il file di licenza (qui si presume sia LICENSE.txt). Questo aiuta a garantire l'integrità del file di licenza incluso nel pacchetto. Nel repository LVGL, è presente un file LICENSE.txt. Per ottenere il valore dell'hash del file, è possibile eseguire questo comando: `md5sum LICENSE.txt`

SRC_URI: Specifica le posizioni del codice sorgente e delle patch per la ricetta:

- Il repository sorgente principale per LVGL che specifica il branch master.
- I seguenti argomenti sono i file di patch locali che verranno applicati al codice sorgente durante il processo di build.

SRCREV: Definisce il commit specifico (in questo caso, un hash Git SHA) da cui verrà recuperato il codice sorgente. Questo garantisce che la build utilizzi una versione coerente del codice.

inherit: Questa riga indica che la ricetta utilizza la classe `cmake`, che fornisce funzionalità per la creazione di progetti che utilizzano CMake come sistema di build.

EXTRA_OECMAKE: Opzioni aggiuntive passate a CMake durante la fase di configurazione.

S: Questa variabile definisce la directory sorgente in cui verrà posizionato il codice sorgente decompresso dopo il recupero. `${WORKDIR}` è una variabile standard in BitBake che punta alla directory di lavoro per la ricetta. **require:** Questa riga include un altro file di configurazione, `lv-conf.inc`, che probabilmente contiene opzioni di configurazione aggiuntive o variabili specifiche della libreria LVGL.

FILES: Questa è una variabile BitBake utilizzata per specificare i file che devono essere inclusi in un particolare pacchetto. In questo caso, la variabile specifica i file per un pacchetto correlato allo sviluppo (ad esempio, file header).

I Task della Ricetta

Quando una ricetta viene compilata, eseguirà più task. È possibile eseguire ogni task manualmente per capire cosa viene generato in ogni passaggio, oppure è possibile eseguire `bitbake lvgl` per eseguire tutti i task.

Fetch (do_fetch)

```
bitbake lvgl -c fetch
```

Il task "fetch" recupera il codice sorgente del pacchetto dal repository locale o remoto.

L'indirizzo del Repository di recupero dev'essere memorizzato nella variabile **SRC_URI**. Nella variabile **SRCREV** viene definito l'hash di commit del repository GitHub.

Una volta completato il task di recupero (fetch), è possibile trovare i codici sorgente recuperati in `build/downloads`.

Per questa ricetta, si troverà una nuova cartella qui: `lvgl_yocto_guide build/downloads/git2/github.com.lvgl.lvgl`.

Si può anche trovare la cartella architecture creata in `lvgl_yocto_guide/build/tmp/work/cortexa53-poky-linux/lvgl` ma queste cartelle sono vuote poiché è stato eseguito solo il fetch.

Unpack (do_unpack)

```
bitbake lvgl -c unpack
```

Il task "unpack" scompatta il pacchetto scaricato co task Fetch.

Nella cartella `lvgl_yocto_guide/build/tmp/work/cortexa53-poky-linux/lvgl/9.1.0`, ora si può trovare il codice sorgente in git (come definito nella ricetta). Si vedranno anche le patch che verranno applicate nel passaggio successivo. Quindi, per ora, i sorgenti non sono modificati e sono uguali al commit specificato.

Patch (do_patch)

```
bitbake lvgl -c patch
```

Il task "patch" individua i file delle patch e applica le patch ai sorgenti, se disponibili. Questo è un task facoltativo, eseguito se la patch è disponibile.

Il file della patch è definito anche nella variabile **SRC_URI**. Per default viene eseguito nella directory sorgente corrente `$(S)`.

Configure (do_configure)

```
bitbake lvgl -c configure
```

Il task di configurazione configura il codice sorgente abilitando e disabilitando eventuali opzioni di build e di configurazione per il software in fase di compilazione prima della compilazione, se disponibile.

Questo è un passaggio facoltativo, eseguito se disponibile.

In questo caso, crea una directory di build e richiama CMake per configurare il progetto, specificando le opzioni di build e i path in base alle variabili nella ricetta. Genera i Makefile o i file di progetto necessari per la build. Inoltre, ci sono operazioni aggiunte al task in `lv-conf.inc`.

Quindi, alla fine del task, in `lvgl_yocto_guide/build/tmp/work/cortexa53-poky-linux/lvgl/9.1.0`, troverete una cartella `build` che è stata generata eseguendo il comando CMake, ma non è ancora stato compilato nulla. Inoltre, le sysroot contengono tutto il necessario per compilare la libreria lvgl.

Compile (do_compile)

```
bitbake lvgl -c compile
```

Il task `Compilation` compila il codice sorgente se sono disponibili passaggi di compilazione e genera un file binario.

Questo è un passaggio facoltativo, eseguito se la compilazione è disponibile.

Se sono presenti passaggi di compilazione, questi vengono definiti nella funzione `do_compile()` di bitbake.

Come nel task precedente, questa operazione viene gestita da `inherit cmake`.

Nella cartella di build, ora è possibile visualizzare la libreria compilata. I file `.so` sono disponibili in `lvgl_yocto_guide/build/tmp/work/cortexa53-poky-linux/lvgl/9.1.0/build/lib`.

Una volta completata questa attività, tutto è pronto per l'installazione.

Install (do_install)

```
bitbake lvgl -c install
```

Il task `Install` copia i file da impacchettare nell'area di archiviazione `$(D)`. Questo viene eseguito con la directory di lavoro corrente `$(S)`, che è la directory di compilazione.

Crea la directory necessaria per i file header nella directory di installazione di destinazione. Installa il file header `lv_conf.h` dalla directory sorgente in quella degli include appropriata nel path di destinazione, assicurandosi che abbia i permessi corretti.

Anche la libreria lvgl (file `.so`) è pronta per essere installata nell'immagine finale. È stata creata una nuova cartella `image`.

Importante

Nel file `build/conf/local.conf`, aggiungere queste 2 righe alla fine del file:

```
IMAGE_INSTALL_append = " lvgl"
TOOLCHAIN_HOST_TASK_append = " lvgl"
```

Questo aggiungerà la libreria lvgl all'immagine generata e la aggiungerà anche all'SDK host che genereremo in seguito.

Con queste modifiche, ora si può eseguire nuovamente la ricetta dell'immagine:

```
bitbake core-image-base
```

Questo eseguirà tutte le attività descritte in precedenza.

Se tutto è andato bene, si troverà il file `build/tmp/deploy/rpm/cortexa53/lvgl-9.1.0-r0.cortexa53.rpm` e altri file rpm relativi a lvgl.

Generazione dell'SDK

La generazione di un Software Development Kit (SDK) in Yocto svolge diverse funzioni importanti, in particolare nello sviluppo embedded:

- Ambiente di sviluppo:** L'SDK fornisce agli sviluppatori un ambiente di sviluppo pronto all'uso, personalizzato per una specifica piattaforma hardware di destinazione. Questo include gli strumenti, le librerie e gli header necessari per creare applicazioni eseguibili sul dispositivo target.
- Cross-Compilazione:** L'SDK consente agli sviluppatori di compilare in modo incrociato le applicazioni da una macchina host (tipicamente con architettura x86 o x86_64) per un'architettura diversa (ad esempio, ARM). Questo è essenziale per i sistemi embedded, dove lo sviluppo avviene spesso su macchine più potenti.
- Sviluppo Semplificato:** Impacchettando tutti i componenti necessari, l'SDK semplifica il processo di configurazione di un ambiente di sviluppo. Gli sviluppatori non devono installare e configurare manualmente strumenti e librerie; tutto il necessario è incluso nell'SDK.
- Ambiente di Build Coerente:** L'SDK garantisce che gli sviluppatori lavorino con le stesse versioni e gli stessi strumenti utilizzati nella build di Yocto, il che aiuta a evitare problemi di compatibilità e garantisce che le applicazioni si comportino come previsto sul dispositivo target.

Per generare un SDK dell'ambiente, eseguire il seguente comando:

```
bitbake core-image-base -c populate_sdk
```

Questo creerà uno script `build/tmp/deploy/sdk/poky-glibc-x86_64-core-image-base-cortexa53-raspberrypi3-64-toolchain-5.0.4.sh`. Questo script consente di installare l'SDK dove si preferisce. Ecco l'output di esecuzione dello script

```
$ ./sdk/poky-glibc-x86_64-core-image-base-cortexa53-raspberrypi3-64-toolchain-5.0.4.sh
Poky (Yocto Project Reference Distro) SDK installer version 5.0.4
=====
Enter target directory for SDK (default: /opt/poky/5.0.4): /opt/poky/sdk-with-lvgl
You are about to install the SDK to "/opt/poky/sdk-with-lvgl". Proceed [Y/n]? y
```

Per assicurarsi che l'SDK sia stato generato con lvgl installato, si va al path in cui è stato estratto l'SDK e si trovano tutti i file lvgl:

```
cd /opt/poky/5.0.4/sysroots/cortexa53-poky-linux
find . -name "*lvgl*"
```

I file `.so` che si troveranno dipenderanno dalla configurazione LVGL utilizzata.

Ora, per utilizzare l'ambiente SDK e cross-compilare un'applicazione:

```
source /opt/poke/5.0.4/environment-setup-cortexa53-poky-linux
```

Nota

I tool disponibili nella libreria LVGL dipenderanno dalla configurazione di build con cui è stata realizzata la ricetta.

Ricetta personalizzata

Fino a questa sezione, tutto era già stato preparato. Abbiamo utilizzato ricette esistenti. L'obiettivo qui è creare una ricetta da zero e aggiungere il binario generato all'immagine.

Creare un layer

Per prima cosa, si crea un layer e lo si aggiunge al file di configurazione.

```
bitbake-layers create-layer ./sources/meta-myvg1
bitbake-layers add-layer ./sources/meta-myvg1
```

Nella cartella sources, è stata creata una nuova cartella: `meta-myvg1` e l'albero delle directory dovrebbe apparire come segue.

```
└── conf
    └── layer.conf
    ├── COPYING.MIT
    ├── README
    └── recipes-example
        └── example
            └── example_0.1.bb
```

Creare una ricetta

Seguendo questa struttura, si crea una cartella contenente le ricette per compilare una o più applicazioni utilizzando lvgl.

```
cd ./sources/meta-myvg1
mkdir -p recipes-lvglapp/lvgl-fbdev-benchmark/files
touch recipes-lvglapp/lvgl-fbdev-benchmark/lvglbenchmarkfbdev_2.4.bb
```

Ci concentreremo su un'applicazione che clonerà un repository git lvgl e lo patcherà per le nostre esigenze.

Il contenuto di `recipes-lvglapp/lvgl-fbdev-benchmark/lvglbenchmarkfbdev_2.4.bb`

```
DESCRIPTION = "My C++ lvgl app with CMake"
LICENSE = "MIT"
LIC_FILES_CHKSUM = "file://${COMMON_LICENSE_DIR}/MIT;md5=0835ade698e0bcf8506ecda2f7b4f302"

# Update SRC_URI to point to the GitHub repository
SRC_URI = "git://github.com/lvgl/lv_port_linux.git;branch=master;protocol=https \
           file://0001-change-config-file-to-run-fbdev-with-2-threads.patch \
           file://0002-adapt-CMakeLists-file-to-compile-and-link-fbdev.patch \
           "

S = "${WORKDIR}/git"
inherit cmake

CMAKE_PROJECT_NAME = "lvgl_app"
CMAKE_PROJECT_VERSION = "2.0"

do_install() {
    install -d ${D}${bindir}
    install -m 0755 ${S}/bin/lvglbenchmark ${D}${bindir}
}
```

I sorgenti provengono dal repository `lv_port_linux`. Applichiamo 2 patch per modificare `CMakeLists.txt` e `lv_conf.h`.

Patch 1

Creazione del primo file patch

```
touch 0001-change-config-file-to-run-fbdev-with-2-threads.patch
```

Contenuto di 0001-change-config-file-to-run-fbdev-with-2-threads.patch

```
From d49d475d57f69d6172a6b38095ebf3b887f0e731 Mon Sep 17 00:00:00 2001
From: Gabriel Catel Torres <gabriel.catel@edgentech.ch>
Date: Tue, 1 Oct 2024 10:28:55 +0200
Subject: [PATCH] change config file to run fbdev with 2 threads

...
lv_conf.h | 34 ++++++-----+
1 file changed, 17 insertions(+), 17 deletions(-)

diff --git a/lv_conf.h b/lv_conf.h
index 62a834f..58fbe7a 100644
--- a/lv_conf.h
+++ b/lv_conf.h
@@ -39,9 +39,9 @@
 * - LV_STDLIB_RTHREAD:     RT-Thread implementation
 * - LV_STDLIB_CUSTOM:      Implement the functions externally
 */
#define LV_USE_STDLIB_MALLOC    LV_STDLIB_BUILTIN
#define LV_USE_STDLIB_STRING   LV_STDLIB_BUILTIN
#define LV_USE_STDLIB_SPRINTF  LV_STDLIB_BUILTIN
#define LV_USE_STDLIB_MALLOC    LV_STDLIB_CLIB
#define LV_USE_STDLIB_STRING   LV_STDLIB_CLIB
#define LV_USE_STDLIB_SPRINTF  LV_STDLIB_CLIB

#define LV_STDINT_INCLUDE      <stdint.h>
#define LV_STDODEF_INCLUDE     <stddef.h>
@@ -89,7 +89,7 @@
 * . LV_OS_WINDOWS
 * . LV_OS_MX
 * . LV_OS_CUSTOM */
#define LV_USE_OS    LV_OS_NONE
#define LV_USE_OS    LV_OS_PTHREAD

#if LV_USE_OS == LV_OS_CUSTOM
#define LV_OS_CUSTOM_INCLUDE <stdint.h>
@@ -117,12 +117,12 @@
 * and can't be drawn in chunks. */

/* The target buffer size for simple layer chunks. */
#define LV_DRAW_LAYER_SIMPLE_BUF_SIZE  (24 * 1024) /* [bytes] */
#define LV_DRAW_LAYER_SIMPLE_BUF_SIZE  (512 * 1024) /* [bytes] */

/* The stack size of the drawing thread.
 * NOTE: If FreeType or ThorVG is enabled, it is recommended to set it to 32KB or more.
 */
#define LV_DRAW_THREAD_STACK_SIZE  (8 * 1024) /* [bytes] */
#define LV_DRAW_THREAD_STACK_SIZE  (32 * 1024) /* [bytes] */

#define LV_USE_DRAW_SW 1
#if LV_USE_DRAW_SW == 1
@@ -147,7 +147,7 @@
 /* Set the number of draw unit.
  * > 1 requires an operating system enabled in 'LV_USE_OS'
  * > 1 means multiple threads will render the screen in parallel */
- #define LV_DRAW_SW_DRAW_UNIT_CNT 1
+ #define LV_DRAW_SW_DRAW_UNIT_CNT 2

 /* Use Arm-2D to accelerate the sw render */
#define LV_USE_DRAW_ARM2D_SYNC 0
@@ -979,8 +979,8 @@
#define LV_USE_LINUX_FBDEV 1
#if LV_USE_LINUX_FBDEV
#define LV_LINUX_FBDEV_BSD 0
- #define LV_LINUX_FBDEV_RENDER_MODE LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL
- #define LV_LINUX_FBDEV_BUFFER_COUNT 0
+ #define LV_LINUX_FBDEV_RENDER_MODE LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT
+ #define LV_LINUX_FBDEV_BUFFER_COUNT 2
#define LV_LINUX_FBDEV_BUFFER_SIZE 60
#endif

@@ -1069,19 +1069,19 @@
#define LV_USE_DEMO_WIDGETS 1

/* Demonstrate the usage of encoder and keyboard */
#define LV_USE_DEMO_KEYPAD_AND_ENCODER 1
#define LV_USE_DEMO_KEYPAD_AND_ENCODER 0

/* Benchmark your system */
#define LV_USE_DEMO_BENCHMARK 1

/* Render test for each primitives. Requires at least 480x272 display */
#define LV_USE_DEMO_RENDER 1
#define LV_USE_DEMO_RENDER 0

/* Stress test for LVGL */
#define LV_USE_DEMO_STRESS 1
#define LV_USE_DEMO_STRESS 0

/* Music player demo */
#define LV_USE_DEMO_MUSIC 1
#define LV_USE_DEMO_MUSIC 0
#if LV_USE_DEMO_MUSIC
#define LV_DEMO_MUSIC_SQUARE 0
#define LV_DEMO_MUSIC_LANDSCAPE 0
@@ -1091,16 +1091,16 @@
#endif

/* Flex layout demo */
#define LV_USE_DEMO_FLEX_LAYOUT 1
#define LV_USE_DEMO_FLEX_LAYOUT 0
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/* Smart-phone like multi-language demo */
#define LV_USE_DEMO_MULTILANG 1
#undef LV_USE_DEMO_MULTILANG 0

/* Widget transformation demo */
#define LV_USE_DEMO_TRANSFORM 1
#undef LV_USE_DEMO_TRANSFORM 0

/* Demonstrate scroll settings */
#define LV_USE_DEMO_SCROLL 1
#undef LV_USE_DEMO_SCROLL 0

/* Vector graphic demo */
#define LV_USE_DEMO_VECTOR_GRAPHIC 0

2.34.1
```

Patch 2

Creazione del primo file patch

```
touch 0002-adapt-CMakeLists-file-to-compile-and-link-fbdev.patch
```

Contenuto di 0002-adapt-CMakeLists-file-to-compile-and-link-fbdev.patch

```
From ad464e0683aced74085fb89895bd040ecad0206 Mon Sep 17 00:00:00 2001
From: Gabriel Catel Torres <gabriel.catel@edgetech.ch>
Date: Tue, 1 Oct 2024 10:31:29 +0200
Subject: [PATCH] adapt CMakeLists file to compile and link only for fbdev

...
CMakeLists.txt | 17 +++++-----.
1 file changed, 5 insertions(+), 12 deletions(-)

diff --git a/CMakeLists.txt b/CMakeLists.txt
index 658193f..ad56cc2 100644
--- a/CMakeLists.txt
+++ b/CMakeLists.txt
@@ -1,8 +1,8 @@
cmake_minimum_required(VERSION 3.10)
project(lvgl)

-set(CMAKE_C_STANDARD 99) #C99 # lvgl officially support C99 and above
-set(CMAKE_CXX_STANDARD 17) #C17
+set(CMAKE_C_STANDARD 99)
+set(CMAKE_CXX_STANDARD 17)
set(CMAKE_CXX_STANDARD_REQUIRED ON)

set(EXECUTABLE_OUTPUT_PATH ${PROJECT_SOURCE_DIR}/bin)
@@ -10,15 +10,8 @@ set(EXECUTABLE_OUTPUT_PATH ${PROJECT_SOURCE_DIR}/bin)
add_subdirectory(lvgl)
target_include_directories(lvgl PUBLIC ${PROJECT_SOURCE_DIR})

-add_executable(main main.c mouse_cursor_icon.c)
+add_executable(lvglbenchmark main.c mouse_cursor_icon.c)

#include(${CMAKE_CURRENT_LIST_DIR}/lvgl/tests/FindLibDRM.cmake)
+include_directories(${Libdrm_INCLUDE_DIRS})
-
-find_package(SDL2)
-find_package(SDL2_image)
+include_directories(${SDL2_INCLUDE_DIRS} ${SDL2_IMAGE_INCLUDE_DIRS})
-
-target_link_libraries(main lvgl lvgl::examples lvgl::demos lvgl::thorvg ${SDL2_LIBRARIES} ${SDL2_IMAGE_LIBRARIES} ${Libdrm_LIBRARIES} m pthread)
+add_custom_target(run COMMAND ${EXECUTABLE_OUTPUT_PATH}/main DEPENDS main)
+target_link_libraries(lvglbenchmark lvgl lvgl::examples lvgl::demos lvgl::thorvg m pthread)
+add_custom_target(run COMMAND ${EXECUTABLE_OUTPUT_PATH}/lvglbenchmark DEPENDS main)

```
2.34.1
```

## Compilare la ricetta

Ora si dovrebbe essere in grado di visualizzare la ricetta con l'elenco delle ricette esistenti.

```
bitbake-layers show-recipes | grep lvglbenchmarkfbdev
```

Si aggiunge la ricetta al progetto. Modificare il file build/conf/local.conf aggiungendo questa riga.

```
IMAGE_INSTALL:append = " lvglbenchmarkfbdev"
```

Ora compilare l'immagine.

```
bitbake core-image-base
```

Eseguire questo comando per assicurarsi che il binario sia stato generato e installato nel rootfs.

```
Run this command in build/tmp folder
find . -wholename "*bin/lvglbench"
```

## Terminologia dello Yocto Project

Iniziare a usare Yocto può essere complicato. Sono molti i termini utilizzati, specifici per Yocto e per l'ambiente Bitbake.

Un elenco di termini e definizioni che gli utenti alle prime armi con l'ambiente di sviluppo del progetto Yocto potrebbero trovare utili è disponibile [qui](#).

## Glossario delle Variabili di Yocto

Questo capitolo elenca le variabili di base utilizzate nella guida LVGL di Yocto e fornisce una panoramica della loro funzione e del loro contenuto.

Un glossario più completo delle variabili è disponibile nel [Glossario delle variabili Yocto](#). Questa sezione tratta molte variabili utilizzate nel sistema di build OpenEmbedded.

### S

Posizione nella "Build Directory" in cui risiede il codice sorgente della ricetta spacchettata. Per default, questa directory è \${WORKDIR}/\${BPN}-\${PV}, dove \${BPN} è il nome della ricetta di base e \${PV} è la versione della ricetta. Se il tarball sorgente estrae il codice in una directory con un nome diverso da \${BPN}-\${PV}, o se il codice sorgente viene recuperato da un SCM come Git o Subversion, è necessario impostare S nella ricetta in modo che il sistema di build di OpenEmbedded sappia dove trovare il codice sorgente decompresso.

Ad esempio, si supponga una "Source Directory" di primo livello denominata poky e una "Build Directory" di default in poky/build. In questo caso, la directory di lavoro utilizzata dal sistema di build per conservare la ricetta decompressa per db è la seguente:

```
poky/build/tmp/work/qemux86-poky-linux/db/5.1.19-r3/db-5.1.19
```

Il codice sorgente decompresso si trova nella cartella db-5.1.19.

Il prossimo esempio presuppone un repository Git. Per default, i repository Git vengono clonati in \${WORKDIR}/git during do\_fetch. Poiché questo path è diverso dal valore predefinito di S, è necessario impostarlo specificamente in modo che il sorgente possa essere individuato:

```
SRC_URI = "git://path/to/repo.git;branch=main"
S = "${WORKDIR}/git"
```

### D

Directory di destinazione. La posizione nella Build Directory in cui i componenti vengono installati dal task do\_install. Questa posizione di defaults è:

```
 ${WORKDIR}/image
```

#### Nota

I task che leggono o scrivono in questa directory devono essere eseguiti con fakeroot.

### B

La directory all'interno della Build Directory in cui il sistema di build OpenEmbedded inserisce gli oggetti generati durante il processo di build di una ricetta. Per default, questa directory è la stessa della directory S, definita come:

```
S = "${WORKDIR}/${BP}"
```

È possibile separare la directory (S) e la directory puntata dalla variabile B. La maggior parte delle ricette basate su Autotools supporta la separazione di queste directory. Il sistema di build utilizza per default directory separate per gcc e alcune ricette del kernel.

## WORKDIR

Il percorso della directory di lavoro in cui il sistema di build di OpenEmbedded crea una ricetta. Questa directory si trova all'interno della struttura di directory TMPDIR ed è specifica della ricetta in fase di compilazione e del sistema per cui viene compilata.

La directory WORKDIR è definita come segue:

```
$(TMPDIR)/work/$(MULTIMACH_TARGET_SYS)/$(PN)/$(EXTENDPE)$(PV)-$(PR)
```

La directory effettiva dipende da diversi fattori:

- **TMPDIR**: Directory di output della build di livello superiore
- **MULTIMACH\_TARGET\_SYS**: Identificativo del sistema target
- **PN**: Nome della ricetta
- **EXTENDPE**: Epoch: se PE non è specificato, come solitamente accade per la maggior parte delle ricette, EXTENDPE è vuoto.
- **PV**: Versione della ricetta
- **PR**: Revisione della ricetta

Ad esempio, supponiamo una Source Directory di livello superiore denominata poky, una Build Directory predefinita in poky/build e un sistema target qemux86-poky-linux. Inoltre, supponiamo che la ricetta si chiami foo\_1.3.0-r0.bb. In questo caso, la directory di lavoro utilizzata dal sistema di build per compilare il pacchetto sarebbe la seguente:

```
poky/build/tmp/work/qemux86-poky-linux/foo/1.3.0-r0
```

## PN

Questa variabile può avere due funzioni distinte a seconda del contesto: un nome di ricetta o un nome di pacchetto risultante.

PN si riferisce a un nome di ricetta nel contesto di un file utilizzato dal sistema di build di OpenEmbedded come input per creare un pacchetto. Il nome viene normalmente estratto dal nome del file della ricetta. Ad esempio, se la ricetta si chiama expat\_2.0.1.bb, il valore di default di PN sarà "expat".

La variabile si riferisce a un nome di pacchetto nel contesto di un file creato o prodotto dal sistema di build di OpenEmbedded.

Se applicabile, la variabile PN contiene anche eventuali suffissi o prefissi speciali. Ad esempio, utilizzando bash per compilare pacchetti per la macchina nativa, PN è bash-native. Utilizzando bash per compilare pacchetti per il target e per Multilib, PN sarebbe rispettivamente bash e lib64-bash.

## PR

La revisione della ricetta. Il valore di default per questa variabile è "r0". Le revisioni successive della ricetta hanno convenzionalmente i valori "r1", "r2" e così via. Quando il PV aumenta, il PR viene convenzionalmente reimpostato a "r0".

### Nota

Il sistema di build di OpenEmbedded non ha bisogno dell'ausilio del PR per sapere quando ri-buildare una ricetta. Il sistema di build utilizza i checksum di input dei task insieme ai meccanismi di "stamp" [timbro] e cache di stato condivisa.

La variabile PR diventa significativa principalmente quando un gestore di pacchetti installa dinamicamente i pacchetti su un'immagine già compilata. In questo caso, il PR, che è il valore di default di PKGR, aiuta il gestore di pacchetti a distinguere quale pacchetto sia il più recente nei casi in cui molti pacchetti abbiano lo stesso PV (ad esempio, PKGV). Un componente con molti pacchetti con lo stesso PV di solito significa che tutti i pacchetti installano la stessa versione upstream, ma con pacchetti di versioni successive (PR) che includono correzioni al packaging.

**i Nota**

Il PR non deve essere aumentato per le modifiche che non alterano il contenuto o i metadati del pacchetto.

Poiché la gestione manuale delle PR può essere macchinosa e soggetta a errori, esiste una soluzione automatizzata. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[working with a pr service](#)" nello Yocto Project Development Tasks Manual.

**PV**

La versione della ricetta. La versione viene normalmente estratta dal nome del file della ricetta. Ad esempio, se la ricetta si chiama expat\_2.0.1.bb, il valore predefinito di PV sarà "2.0.1". PV generalmente non viene sovrascritto all'interno di una ricetta, a meno che non si stia compilando una versione instabile (ad esempio, di sviluppo) da un repository di codice sorgente (ad esempio Git o Subversion).

PV è il valore predefinito della variabile PKGV.

## 4.9.10 Zephyr

### Cos'è Zephyr?

Zephyr è un sistema operativo real-time (RTOS) [open source](#) facile da implementare, proteggere, connettere e gestire. Dispone di un set crescente di librerie software utilizzabili in diverse applicazioni e settori industriali, come l'IoT industriale, i dispositivi indossabili, il machine learning e altro ancora. Zephyr è progettato con particolare attenzione all'ampio supporto di chipset, alla sicurezza, all'affidabilità, alle release con supporto a lungo termine e a un ecosistema open source in crescita.

### Punti di Forza di Zephyr

- Piccolo** - Funziona su microcontrollori con soli 8 kB di Flash e 5 kB di RAM.
- Scalabile** - Utilizzabile per sistemi multicore complessi.
- Personalizzabile** - Supporto immediato per oltre 500 schede e elevata portabilità.
- Sicuro** - Progettato pensando alla sicurezza e alla protezione, offre supporto "Long-term" [a lungo termine].
- Ecosistema** - Zephyr non fornisce solo il kernel RTOS, ma anche strumenti di sviluppo, device driver, connettività, logging, tracing, gestione dell'alimentazione e molto altro.
- Disaccoppiamento** - Sfrutta il devicetree per descrivere e configurare il sistema target.
- Conforme** - Le app sono eseguibili come applicazioni Linux native, semplificando il debug e la profilazione.

### Come eseguire LVGL su Zephyr?

Per configurare l'ambiente di sviluppo, consultare la [guida introduttiva](#).

Dopo aver completato la configurazione sopra descritta, si possono consultare tutti gli [esempi forniti](#) per diverse schede. Si può consultare l'elenco delle schede disponibili usando:

```
$ west boards
```

Dopo aver scelto una scheda, si può compilare una delle demo LVGL per essa. Qui utilizziamo la scheda `native_posix`, che consente di eseguire l'applicazione sul sistema host compatibile con Posix:

```
$ west build -b native_posix samples/modules/lvgl/demos
```

Per eseguire l'applicazione sul proprio host:

```
$ west build -t run
```

Se è stata scelta una qualsiasi delle altre schede supportate, si può flashare sul dispositivo con:

```
$ west flash
```

Per compilare una qualsiasi delle altre applicazioni demo, consultare gli esempi [README](#).

## Sfruttare le funzionalità di Zephyr

### Shell

Zephyr include una potente implementazione della shell abilitabile con i simboli Kconfig `CONFIG_SHELL` e `CONFIG_LV_Z_SHELL` (le demo precedenti la abilitano di default).

La shell offre la possibilità di abilitare/disabilitare i dispositivi LVGL:

```
Create a new monkey with the given indev type
uart$ lvgl monkey create [pointer|keypad|button|encoder]

Enable/Disable a monkey
uart$ lvgl monkey set <index> <inactive/active>
```

Questo è utile per verificare la presenza di "memory leak" [perdite di memoria] e altri bug nell'applicazione. A proposito di memory leak, è anche possibile acquisire statistiche sulla memoria utilizzata da LVGL.

```
uart$ lvgl stats memory
```

Per maggiori dettagli, consultare la documentazione della shell.

### Devicetree

Zephyr utilizza il linguaggio di descrizione devicetree per creare e gestire dispositivi di input LVGL.

Le descrizioni dei binding degli pseudo dispositivi sono disponibili all'indirizzo:

- button input
- pointer input
- encoder input
- keypad input

In sostanza, questi bufferizzano l'evento `input_event` generato dal dispositivo puntato dal phandle `input` oppure, se lasciato vuoto, il binding cattura tutti gli eventi indipendentemente dalla sorgente. Non è necessario istanziare o gestire i dispositivi manualmente, poiché vengono creati all'avvio dell'applicazione prima dell'esecuzione di `main()`.

La maggior parte delle schede o degli shield dotati di display o connettore per display hanno il dispositivo di input del puntatore già dichiarato:

```
lvgl_pointer {
 compatible = "zephyr,lvgl-pointer-input";
 input = <&ft5336_touch>;
};
```

È possibile accedere al `lv_indev_t` di `lvgl` sottostante per la configurazione. Esempio con il dispositivo encoder per assegnare un `lv_group_t`:

```
const struct device *lvgl_encoder = DEVICE_DT_GET(DT_COMPAT_GET_ANY_STATUS_OKAY(zephyr_lvgl_encoder_input));

lv_obj_t *arc;
lv_group_t *arc_group;

arc = lv_arc_create(lv_screen_active());
lv_obj_align(arc, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
lv_obj_set_size(arc, 150, 150);

arc_group = lv_group_create();
lv_group_add_obj(arc_group, arc);
lv_indev_set_group(lvgl_input_get_indev(lvgl_encoder), arc_group);
```

### Kconfig

Oltre ad abilitare la shell, è possibile utilizzare Kconfig per ottimizzare il footprint dell'applicazione.

```
Size of the memory region from which lvgl memory is allocated
CONFIG_LV_Z_MEM_POOL_SIZE=8192

Do not include every widget/theme by default, enable them as needed.
CONFIG_LV_CONF_MINIMAL=y
```

Gli overlay possono essere utilizzati per abilitare/disabilitare funzionalità per schede specifiche o target di build. Per ulteriori informazioni, consultare la guida allo sviluppo di applicazioni.

## Ottimizzazione delle prestazioni in LVGL

Per ottimizzare le prestazioni di LVGL, è possibile configurare diverse opzioni kconfig:

- **CONFIG\_LV\_Z\_VDB\_SIZE**: Imposta la dimensione del buffer di rendering come percentuale dell'area di visualizzazione, regolabile dall'1% al 100%. Buffer più grandi possono migliorare le prestazioni, soprattutto se utilizzati con **CONFIG\_LV\_Z\_FULL\_REFRESH**.
- **CONFIG\_LV\_Z\_DOUBLE\_VDB**: Abilita l'utilizzo di due buffer di rendering, consentendo il rendering parallelo e il flushing dei dati, migliorando così la reattività e riducendo la latenza.
- **CONFIG\_LV\_Z\_VDB\_ALIGN**: Garantisce che il buffer di rendering sia correttamente allineato, il che è fondamentale per un accesso efficiente alla memoria in base alla profondità del colore.
- **CONFIG\_LV\_Z\_VBD\_CUSTOM\_SECTION**: Consente di posizionare i buffer di rendering in una sezione di memoria personalizzata (ad esempio, `.lvgl_buf`), utile per sfruttare tipi di memoria specifici come quella strettamente accoppiata o esterna per migliorare le prestazioni.

## Opzioni specifiche per Zephyr ≤ 3.7.0

Per le versioni di Zephyr 3.7.0 e precedenti, sono disponibili opzioni aggiuntive per gestire il flushing dei frame LVGL:

- **CONFIG\_LV\_Z\_FLUSH\_THREAD**: Abilita il flushing dei frame LVGL in un thread separato, consentendo al thread principale di continuare a eseguire il rendering del frame successivo simultaneamente. Questa opzione può essere disabilitata se non si desidera ottenere un miglioramento delle prestazioni.
  - **CONFIG\_LV\_Z\_FLUSH\_THREAD\_STACK\_SIZE**: Specifica la dimensione dello stack per il thread di flushing, con un valore di default di 1024 byte.
  - **CONFIG\_LV\_Z\_FLUSH\_THREAD\_PRIO**: Imposta la priorità del thread di flushing, con un valore predefinito di 0, che indica la priorità cooperativa.

Per le versioni più recenti di Zephyr, è possibile utilizzare OSAL (Operating System Abstraction Layer), che si occupa del flushing.

## Dove si possono trovare maggiori informazioni?

- Documentazione di Zephyr
- Mailing list di Zephyr
- Server Discord di Zephyr

## 4.10 Board

### 4.10.1 Toradex

#### Informazioni su Toradex

Toradex è specializzata nella produzione di soluzioni di elaborazione embedded di alta qualità basate su unità System-on-Module (SoM). Queste schede e moduli sono progettati per soddisfare le esigenze di applicazioni industriali e commerciali, offrendo affidabilità, longevità e scalabilità. Sfruttando framework standard di settore come lo Yocto Project, Toradex consente ai clienti di creare sistemi embedded personalizzati con facilità, garantendo compatibilità e flessibilità.

## Portfolio Prodotti

Toradex offre un'ampia gamma di System-on-Module (SoM) e schede carrier progettate per diverse applicazioni e settori. Ecco una panoramica di base per aiutare a navigare nel portfolio.

### Aquila

Aquila è un nuovo standard System on Module che espande il portfolio Toradex a nuovi livelli, offrendo prestazioni senza pari per carichi di lavoro CPU, machine learning e visione artificiale ad alta intensità di calcolo.

Per soddisfare i requisiti di intelligenza artificiale di nuova generazione in ambienti industriali e in altri ambienti difficili, Aquila introduce un connettore collaudato: il connettore board-to-board a 400 pin, che rende la scheda estremamente affidabile, soprattutto in questi ambienti.

Computer on Module Aquila:

- [Aquila iMX95](#)
- [Aquila AM69](#)

Schede Carrier Aquila:

- [Clover](#)
- [Aquila Development Board](#)

### Apalis

Apalis è una famiglia scalabile di System on Module (SoM) / Computer on Module (CoM) che mira a fornire elevate prestazioni in un fattore di forma compatto. Apalis consente lo sviluppo di prodotti avanzati e robusti in tempi rapidi e con rischi ridotti. I moduli Apalis raggiungono le prestazioni più elevate nella gamma di prodotti Toradex e offrono il maggior numero di interfacce di qualsiasi altra linea di prodotti sui connettori MXM a 314 pin. I moduli Apalis sono adatti a un ampio numero di applicazioni in settori quali sanità, automazione industriale, robotica, smart city e molti altri. I moduli Apalis sono supportati dall'offerta software Toradex e dal ricco ecosistema di altri prodotti e servizi dell'azienda.

Computer on Module Apalis:

- [Apalis iMX8](#)
- [Apalis iMX6](#)
- [Apalis T30](#)

Schede Carrier Apalis:

- [Ixora](#)
- [Apalis Evaluation Board](#)

### Colibri

La famiglia The Colibri Arm® è composta da System on Module (SoM) / Computer on Module (CoM) di dimensioni SODIMM. La famiglia offre moduli miniaturizzati basati su NXP® i.MX 8X, i.MX 6ULL, i.MX 7, i.MX 6, Vybris e NVIDIA® Tegra SoCs. Tutti questi moduli sono compatibili a livello di pin, garantendo la scalabilità delle applicazioni sviluppate su di essi. La famiglia Colibri offre progetti ottimizzati in termini di costi e prestazioni. È inoltre disponibile un'ampia gamma di schede carrier e accessori compatibili con Colibri, come fotocamere e display, per un facile sviluppo di prodotti sulla famiglia di moduli Colibri Arm.

Computer on Module Colibri:

- [Colibri iMX8X](#)
- [Colibri T30](#)
- [Colibri T20](#)
- [Colibri iMX6](#)

- Colibri iMX7
- Colibri iMXiMX6ULL8X
- Colibri VF61
- Colibri VF50

Schede Carrier Colibri:

- Colibri Evaluation Board
- Iris Carrier Board
- Viola Carrier Board
- Aster Carrier Board

## Verdin

Verdin è uno standard System on Module che amplia i fattori di forma di successo Colibri e Apalis. Offre un set di interfacce rivisitato, moderno e funzionale, puntando su facilità d'uso, robustezza e compatibilità con le esigenze future.

Verdin ha dimensioni simili a Colibri, ma con un numero di pin maggiore. Un connettore edge SODIMM DDR4 offre una connessione conveniente, altamente affidabile e resistente a urti e vibrazioni.

Computer on Module Verdin:

- Verdin iMX8M Plus
- Verdin iMX8M Mini
- Verdin AM62
- i.MX 95 Verdin Evaluation Kit
- Verdin iMX95

Schede Carrier Verdin:

- Verdin Development Board con HDMI Adapter
- Dahlia Carrier Board con HDMI Adapter
- Yavia
- Mallow Carrier Board
- Ivy Carrier Board

## TorizonOS

TorizonOS è un sistema operativo basato su Linux sviluppato da Toradex, pensato appositamente per i sistemi embedded. È progettato per semplificare lo sviluppo, l'implementazione e la manutenzione delle applicazioni, in particolare in ambito industriale e IoT. Combinando la facilità d'uso con potenti funzionalità come la containerizzazione e gli aggiornamenti over-the-air (OTA), TorizonOS aiuta gli sviluppatori ad accelerare il time-to-market, garantendo al contempo prestazioni e sicurezza elevate per le applicazioni embedded.

Una guida di TorizonOS per sviluppare un'applicazione utilizzando LVGL è disponibile nella sezione [Torizon OS](#).

Ulteriori informazioni sono disponibili nella [documentazione di Torizon](#).

## Esempi di Toradex

Sono disponibili repository pronti all'uso. Cliccare [qui](#) per consultarli.

## 4.10.2 Riverdi

Riverdi è specializzata nella produzione di display di alta qualità e delle relative schede. Offrono soluzioni che spaziano dai semplici pannelli display ai display intelligenti, con tutto ciò che sta nel mezzo.

- Display embedded STM32
- Display per Computer Single Board
- Display intelligenti EVE
- Display HDMI
- Evaluation Board
- Display RGB, LVDS, MIPI DSI LCD

### Display embedded STM32

I display embedded STM32 sono dotati di un MCU STM32 integrato che consente di integrare un'intera applicazione nel dispositivo. LVGL è particolarmente adatto a queste schede.

#### **lv\_port\_riverdi\_stm32u5**

`lv_port_riverdi_stm32u5` è un porting del repository di LVGL che supporta tutti i Display Embedded Riverdi STM32 da 5 pollici.

- RVT50HQSNWC00-B
- RVT50HQSNWC00
- RVT50HQSFWCA0
- RVT50HQSNWCA0
- RVT50HQSFWN00
- RVT50HQSNWN00

Supporta nativamente la GPU NeoChrom integrata grazie al supporto LVGL per *Nema GFX*. NemaVG --- un'estensione del supporto base di Nema, è implementato da questa MCU.

L'MCU è dotato di una periferica driver LCD che LVGL utilizza per aggiornare il display. Consultare la documentazione del driver *LTDC* per maggiori informazioni e per personalizzarne l'utilizzo.

### Display per Single-Board Computer

I Single-Board Computer Displays sono pronti per l'uso con le schede carrier Dahlia e Mallow *Toradex*. Infatti, queste schede carrier sono compatibili con tutti i display Riverdi MIPI-DSI a 34 pin.

### Altri prodotti

Gli **EVE Intelligent Display** sono dotati di un controller grafico IC Bridgetek EVE, in modo che il display possa essere controllato utilizzando comandi di disegno di alto livello su un'interfaccia a larghezza di banda inferiore rispetto a RGB, MIPI, ecc.

Gli **HDMI Displays** sono dotati di un'interfaccia HDMI per un'integrazione semplificata con PC o SBC. sport an HDMI interface for streamlined integration with PCs or SBCs. Questi display hanno comunque un profilo basso, quindi possono essere integrati facilmente in dispositivi personalizzati.

Le **Evaluation Boards** sono schede di supporto convenienti per far funzionare i pannelli di visualizzazione Riverdi prima di progettare o acquistare una scheda di supporto per un'applicazione di produzione.

### 4.10.3 Viewe

Viewe è specializzata in soluzioni di visualizzazione complete da oltre 10 anni, con una notevole capacità di ricerca e sviluppo software e hardware, produzione in fabbrica e assistenza commerciale. Viewe non offre solo [soluzioni complete per display e touch](#) ma anche [display intelligenti embedded](#) con produzioni standard e personalizzate per trasformare i vostri progetti in realtà.

#### Portfolio Prodotti:

- Display Intelligenti Embedded
  - [IOT\\_AIOT Smart Display](#)
  - [Uart Smart Display](#)
  - [HDMI Display\\_Raspberry Pi Display](#)
  - [Display Arduino](#)

#### Display TFT | OLED

- [Sunlight Readable Display](#)
- [AMOLED Displays](#)
- [Transflective TFT Displays](#)
- [Standard TFT Displays](#)
- [Bar Display/Stretched TFT Display](#)
- [Square TFT Display](#)
- [Round TFT Display](#)

#### IOT AIOT Smart Displays

Gli Smart Display Viewe IOT AIOT sono una serie di display che utilizzano microcontrollori ESP32 con interazioni multimodali integrate di GUI/voce/telecamera, edge computing ML/AI e connettività fluida. Interfacce UART/RS232/RS485/CAN e interfacce IO ridondanti sono incluse per facilitarne l'utilizzo prolungato. LVGL/Arduino/ESP-IDF sono particolarmente adatti a queste schede.

#### [lv\\_port\\_viewe\\_7\\_espifdf](#)

[lv\\_port\\_viewe\\_7\\_espifdf](#) è un repository di porte LVGL che supporta lo Smart Display Viewe ESP32 S3 da 7 pollici. Si basa su ESP-IDF e utilizza il microcontrollore ESP32-S3.

- [Viewe ESP32 S3 Smart Display](#)

#### [lv\\_port\\_viewe\\_knob\\_15\\_espifdf](#)

[lv\\_port\\_viewe\\_knob\\_15\\_espifdf](#) è un "port repository" LVGL che supporta il display touch Knob AMOLED Viewe. Si basa su ESP-IDF e utilizza il microcontrollore ESP32-S3.

- [Viewe AMOLED Touch Knob Display](#)

#### Display Intelligenti UART

I display intelligenti UART Viewe sono una serie di display che utilizzano microcontrollori ESP32 e STM32 con interfaccia UART/RS232/RS485/CAN e dispongono di interfaccia IO per la connessione alle periferiche. LVGL è particolarmente adatto a queste schede.

### **lv\_port\_viewe\_7\_espifdf**

`lv_port_viewe_7_espifdf` è un repository di porte LVGL che supporta lo Smart Display Viewe ESP32 S3 da 7 pollici. Si basa su ESP-IDF e utilizza il microcontrollore ESP32-S3.

- [Viewe ESP32 S3 Smart Display](#)

# CAPITOLO 5

## Funzionalità Comuni dei Widget

I seguenti dettagli si applicano a tutti i tipi di widget.

### 5.1 Nozioni di base sui Widget

#### 5.1.1 Cos'è un Widget?

Un Widget è l'**elemento costitutivo di base** dell'interfaccia utente LVGL.

Esempi di Widget: *Base Widget (and Screen), Button, Label, Image, List, Chart e Text Area*.

*Tutti i Widget* per vedere tutti i tipi di Widget.

Tutti i Widget sono referenziati utilizzando un puntatore `lv_obj_t` come handle. Questo puntatore può essere utilizzato in seguito per leggere o modificare gli attributi del Widget.

#### 5.1.2 Attributi

##### Attributi di base

Tutti i tipi di Widget condividono alcuni attributi di base:

- Posizione
- Dimensione
- Genitore
- Stili
- Eventi che genera
- Flag come *Clickable*, *Scollable*, ecc.
- Ecc.

È possibile impostare/ottenere questi attributi con le funzioni `lv_obj_set_...` e `lv_obj_get_...`. Ad esempio:

```
/* Set basic Widget attributes */
lv_obj_set_size(btn1, 100, 50); /* Set a button's size */
lv_obj_set_pos(btn1, 20,30); /* Set a button's position */
```

Per dettagli completi su posizione, dimensione, coordinate e layout, *Posizioni, Dimensioni e Layout*.

## Attributi specifici dei Widget

Anche i tipi di Widget hanno attributi speciali. Ad esempio, uno slider ha

- Valori minimi e massimi
- Valore corrente

Per questi attributi speciali, ogni tipo di Widget può avere funzioni API univoche. Ad esempio, per uno slider:

```
/* Set slider specific attributes */
lv_slider_set_range(slider1, 0, 100); /* Set the min. and max. values */
lv_slider_set_value(slider1, 40, LV_ANIM_ON); /* Set the current value (position) */
```

'API dei widget è descritta nella loro [Documentazione](#) ma è anche possibile consultare i rispettivi file header (ad esempio *widgets/lv\_slider.h*)

## Genitori e figli

Il genitore di un Widget viene impostato al momento della creazione del widget: il genitore viene passato alla funzione di creazione.

Per ottenere il genitore corrente di un Widget, si usa `lv_obj_get_parent(widget)`.

È possibile spostare il widget su un nuovo genitore con `lv_obj_set_parent(widget, new_parent)`.

Per ottenere un figlio specifico di un genitore, utilizzare `lv_obj_get_child(parent, idx)`. Alcuni esempi per `idx`:

- 0 preleva il primo figlio
- 1 preleva il secondo figlio
- -1 preleva il figlio creato per ultimo

È possibile scorrere i figli di un Widget genitore in questo modo:

```
uint32_t i;
for(i = 0; i < lv_obj_get_child_count(parent); i++) {
 lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(parent, i);
 /* Do something with child. */
}
```

`lv_obj_get_index(widget)` restituisce l'indice del Widget nel suo genitore. Equivale al numero di figli più grandi nel genitore.

È possibile portare un Widget in primo piano o in secondo piano con `lv_obj_move_foreground(widget)` e `lv_obj_move_background(widget)`.

È possibile modificare l'indice di un Widget nel suo genitore utilizzando `lv_obj_move_to_index(widget, index)`.

Si può scambiare la posizione di due Widget con `lv_obj_swap(widget1, widget2)`.

Per ottenere lo Screen di un Widget (genitore di livello più alto) si usa `lv_obj_get_screen(widget)`.

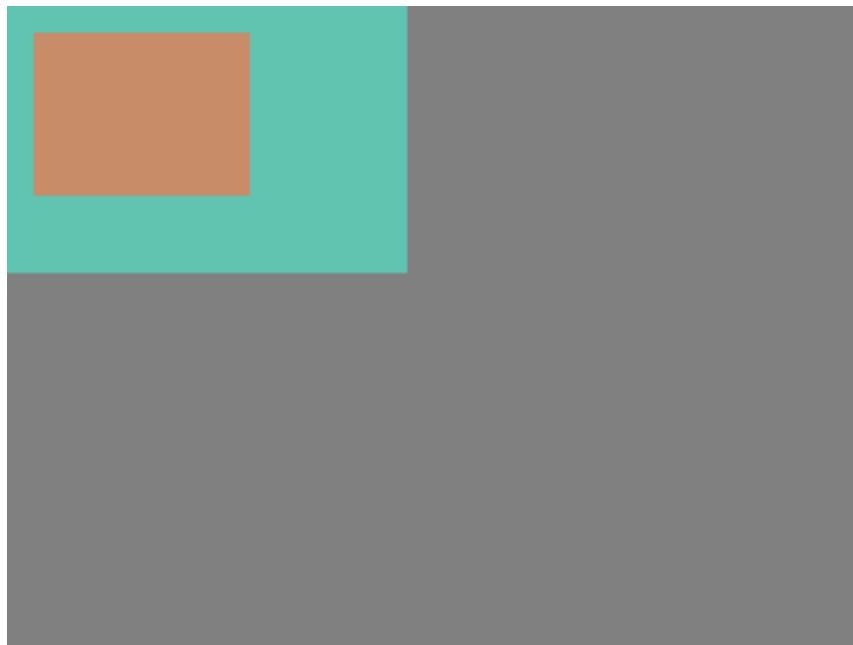
### 5.1.3 Meccanismi di Funzionamento

#### Struttura genitore-figlio

Un Widget genitore può essere considerato il contenitore dei suoi figli. Ogni Widget ha esattamente un Widget genitore (eccetto le "Screen" [schermate]), ma un Widget genitore può avere un numero qualsiasi di figli. Non ci sono limitazioni per il tipo di genitore, ma ci sono Widget che in genere sono un genitore (ad esempio un pulsante) o un figlio (ad esempio una "label" [etichetta]).

#### Spostamento simultaneo

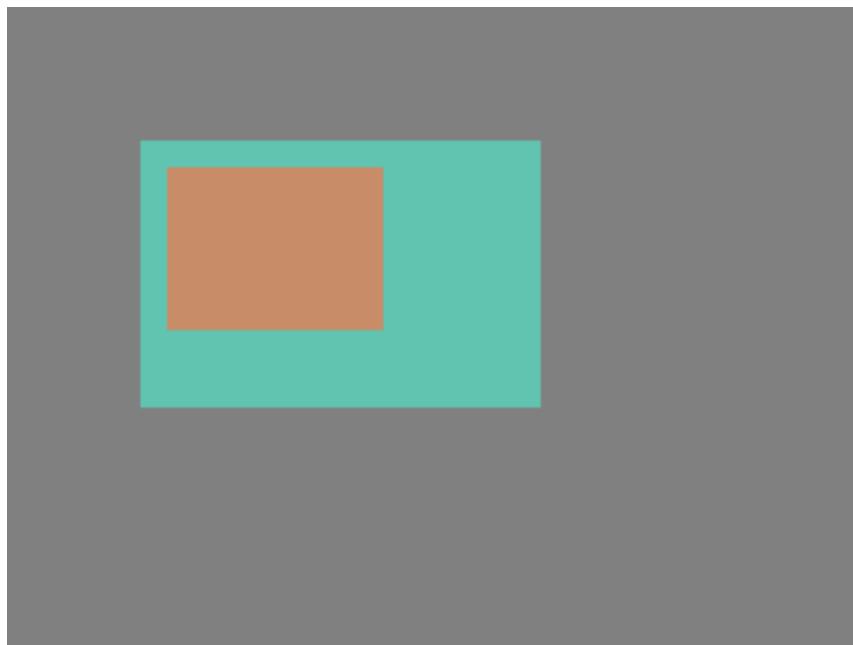
Se la posizione di un genitore cambia, i figli si sposteranno di conseguenza. Pertanto, tutte le posizioni sono relative al genitore.



```
lv_obj_t * parent = lv_obj_create(lv_screen_active()); /* Create a parent Widget on current Screen */
lv_obj_set_size(parent, 100, 80); /* Set size of parent */

lv_obj_t * widget1 = lv_obj_create(parent); /* Create a Widget on previously created parent Widget */
lv_obj_set_pos(widget1, 10, 10); /* Set position of new Widget */
```

Modificare la posizione del genitore:

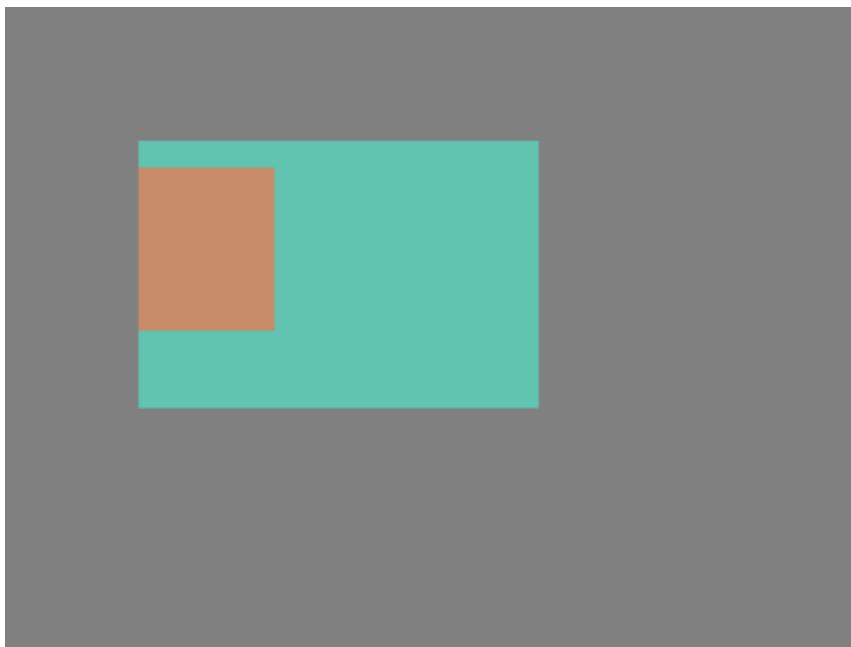


```
lv_obj_set_pos(parent, 50, 50); /* Move the parent. The child will move with it. */
```

(Per semplicità, la regolazione dei colori dei Widget non è mostrata nell'esempio).

## Visibilità solo sul genitore

Se un elemento figlio è parzialmente o completamente esterno al genitore, le parti esterne non saranno visibili.



```
lv_obj_set_x(widget1, -30); /* Move the child a little bit off the parent */
```

Questo comportamento può essere sovrascritto con `lv_obj_add_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_OVERFLOW_VISIBLE)` che consente di disegnare gli elementi figlio all'esterno del genitore. Inoltre, è necessario registrare il seguente evento di callback (non richiesto nelle versioni precedenti).

Nota: `ext_width` deve essere la larghezza assoluta massima entro cui verranno disegnati gli elementi figlio.

```
static void ext_draw_size_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_set_ext_draw_size(e, 30); /* Set 30px extra draw area around the widget */
}
```

## Creazione ed eliminazione di Widget

In LVGL, i Widget possono essere creati ed eliminati dinamicamente in fase di esecuzione. Ciò significa che solo i Widget attualmente creati (esistenti) consumano RAM.

Questo consente la creazione di uno Screen solo quando si clicca su un pulsante per aprirla e l'eliminazione degli Screen quando ne viene caricata una nuova.

Le interfacce utente possono essere create in base all'ambiente corrente del dispositivo. Ad esempio, è possibile creare misuratori, grafici, barre e cursori in base ai sensori attualmente collegati.

Ogni widget ha la sua funzione **create** con un prototipo come questo:

```
lv_obj_t * lv_<widget>_create(lv_obj_t * parent, <other parameters if any>);
```

In genere, le funzioni create hanno solo un parametro `parent` che indica su quale Widget creare il nuovo Widget.

Il valore restituito è un puntatore al Widget creato con tipo `lv_obj_t *`.

Esiste una funzione **delete** comune per tutti i tipi di Widget. Elimina il Widget e tutti i suoi elementi figlio.

```
void lv_obj_delete(lv_obj_t * widget);
```

`lv_obj_delete()` eliminerà immediatamente il Widget. Se per qualsiasi motivo non è possibile eliminare immediatamente il Widget, è possibile utilizzare `lv_obj_delete_async(widget)` che eseguirà l'eliminazione alla successiva chiamata di `lv_timer_handler()`. Questo è utile, ad esempio, se si desidera eliminare l'elemento genitore di un Widget nell'handler `LV_EVENT_DELETE`.

È possibile rimuovere tutti gli elementi figlio di un Widget (ma non il Widget stesso) utilizzando `lv_obj_clean(widget)`.

Si può usare `lv_obj_delete_delayed(widget, 1000)` per eliminare un widget dopo un certo periodo di tempo. Il ritardo è espresso in millisecondi.

A volte non si è sicuri che un widget sia stato eliminato e c'è bisogno di un modo per verificare se è ancora "vivo". In qualsiasi momento prima che il Widget venga eliminato, si può usare `cpp:expr:lv_obj_null_on_delete(&widget)` per impostare il puntatore del Widget su NULL quando il Widget viene eliminato.

Assicurarsi che la variabile puntatore rimanga valida finché il Widget non viene eliminato. Ecco un esempio:

```
void some_timer_callback(lv_timer_t * t)
{
 static lv_obj_t * my_label;
 if(my_label == NULL) {
 my_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_delete_delayed(my_label, 1000);
 lv_obj_null_on_delete(&my_label);
 }
 else {
 lv_obj_set_x(my_label, lv_obj_get_x(my_label) + 1);
 }
}
```

## 5.1.4 Screen

### Cosa sono gli Screen?

Da non confondere con un *Display* (`lv_display`), gli Screen sono semplicemente qualsiasi Widget creato senza un elemento genitore (ad esempio, passando NULL per l'argomento `parent` durante la creazione). In quanto tali, costituiscono la "root" [radice] di un "Widget Tree" [Albero dei Widget].

Normalmente, a questo scopo viene utilizzato il Widget Base, poiché dispone di tutte le funzionalità necessarie alla maggior parte degli Screen. Ma un Widget *Image* (`lv_image`) può anche essere utilizzato per creare uno sfondo per il "Widget Tree".

Tutti gli Screen:

- vengono automaticamente associati al *Display di Default* corrente al momento della creazione dello Screen;
- occupano automaticamente l'intera area del display associato;
- non possono essere spostati, ovvero funzioni come `lv_obj_set_pos()` e `lv_obj_set_size()` non possono essere utilizzate sugli Screen.

Ogni oggetto *Display* (`lv_display`) può avere più Screen [schermate] associate, ma non viceversa. Quindi la relazione:

```
Display
 |
 ... (one or more)
 / \
Screen Widgets (root of a Widget Tree)
 |
 0 (zero or more)
 / \
Child Widgets
```

### Creazione di Screen

Gli Screen vengono creati in questo modo:

```
lv_obj_t * scr1 = lv_obj_create(NULL);
```

Gli Screen possono essere eliminati con `lv_obj_delete(scr)`, ma assicurarsi di non eliminare *Lo Screen Attivo*.

### Lo Screen Attivo

Sebbene a ogni oggetto *Display* (`lv_display`) possa essere associato un numero qualsiasi di Widget Screen, solo uno di questi Screen è considerato "Attivo" in un dato momento. Quello Screen è definito lo "Screen Attivo" del Display. Per questo motivo, su un display verrà visualizzato solo uno Screen e i relativi Widget figli alla volta.

Quando ogni oggetto *Display* (`lv_display`) è stato creato, è stato creato uno Screen di default con esso e impostato come "Screen Attivo".

Per ottenere un puntatore allo "Screen Attivo", si chiama `lv_screen_active()`.

Per impostare uno Screen come "Screen Attivo", si chiama `lv_screen_load()` o `lv_screen_load_anim()`.

## Caricamento degli Screen

Per caricare un nuovo Screen, si usa `lv_screen_load(scr1)`. Questo imposta `scr1` come Screen Attivo.

## Caricare Screen con Opzioni Estese

Esiste un modo per caricare gli Screen che offre 2 opzioni aggiuntive (estese), consentendo al chiamante di specificare:

- un metodo di transizione opzionale e
- un'opzione per eliminare automaticamente la schermata visualizzata.

`lv_screen_load_anim(scr, transition_type, time, delay, auto_del)`. Esistono i seguenti tipi di transizione:

- `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_NONE`: Cambia immediatamente dopo `delay` millisecondi
- `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OVER_LEFT`, `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OVER_RIGHT`,  
`LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OVER_TOP` e `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OVER_BOTTOM`: Sposta il nuovo Screen sopra quello corrente verso la direzione indicata
- `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OUT_LEFT`, `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OUT_RIGHT`, `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OUT_TOP` e `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_OUT_BOTTOM`: Sposta il vecchio Screen sopra quello corrente nella direzione indicata
- `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_MOVE_LEFT`, `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_MOVE_RIGHT`, `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_MOVE_TOP` e `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_MOVE_BOTTOM`: Sposta sia lo Screen corrente che quello nuovo nella direzione indicata
- `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_FADE_IN` e `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_FADE_OUT`: Dissolvenza del nuovo Screen su quello precedente, o viceversa.

Impostando `auto_del` a `true` il vecchio Screen verrà automaticamente eliminato al termine dell'animazione (se presente).

Il nuovo Screen diventerà attivo (restituito da `lv_screen_active()`) quando l'animazione inizia dopo il tempo `delay`. Tutti gli input sono disabilitati durante l'animazione dello Screen.

## I Layer

Quando viene creato un oggetto `lv_display_t`, vengono creati 4 Screen (layer) a cui vengono associati.

1. Layer Inferiore
2. Lo Screen Attivo
3. Layer Superiore
4. Layer di Sistema

1, 3 e 4 sono indipendenti da `Lo Screen Attivo` e verranno visualizzati (se contengono qualcosa di visibile) indipendentemente da quale sia lo Screen Attivo. `Layer dello Screen` e `Screen Trasparenti` per maggiori informazioni.

## 5.1.5 Parti

I widget sono costituiti da più parti. Ad esempio, un `Base Widget` utilizza le parti: "main" e la barra di scorrimento, mentre uno `Slider` utilizza le parti "main", l'indicatore e la manopola. Le parti sono simili agli *pseudo-elementi* in CSS.

In LVGL sono presenti le seguenti parti predefinite:

- `LV_PART_MAIN`: Uno sfondo simile a un rettangolo
- `LV_PART_SCROLLBAR`: La/le barra/e di scorrimento
- `LV_PART_INDICATOR`: Indicatore, ad esempio per slider, barra, switch o la tick box della checkbox

- *LV\_PART\_KNOB*: Come una maniglia da afferrare per regolare il valore
- *LV\_PART\_SELECTED*: Indica l'opzione o la sezione attualmente selezionata
- *LV\_PART\_ITEMS*: Utilizzato se il widget ha più elementi simili (ad esempio, celle di tabella)
- *LV\_PART\_CURSOR*: Contrassegna un punto specifico, ad esempio il cursore dell'area di testo o del grafico
- *LV\_PART\_CUSTOM\_FIRST*: a qui è possibile aggiungere parti personalizzate.

Lo scopo principale delle parti è consentire di definire lo stile dei "componenti" dei widget. Sono descritte più dettagliatamente nella sezione [Panoramica sugli Stili](#).

### 5.1.6 Stati

Il Widget può trovarsi in una combinazione dei seguenti stati:

- *LV\_STATE\_DEFAULT*: Normale, stato rilasciato
- *LV\_STATE\_CHECKED*: Stato attivato o selezionato
- *LV\_STATE\_FOCUSED*: Focus tramite tastiera o encoder o clic tramite touchpad/mouse
- *LV\_STATE\_FOCUS\_KEY*: Focus tramite tastiera o encoder ma non tramite touchpad/mouse
- *LV\_STATE\_EDITED*: Modifica tramite encoder
- *LV\_STATE\_HOVERED*: Sovrapposto dal mouse (non supportato ora)
- *LV\_STATE\_PRESSED*: Premuto
- *LV\_STATE\_SCROLLED*: In corso di scrolling
- *LV\_STATE\_DISABLED*: Stato disabilitato
- *LV\_STATE\_USER\_1*: Stato personalizzato
- *LV\_STATE\_USER\_2*: Stato personalizzato
- *LV\_STATE\_USER\_3*: Stato personalizzato
- *LV\_STATE\_USER\_4*: Stato personalizzato

Di solito, gli stati vengono modificati automaticamente dalla libreria quando l'utente interagisce con un widget (preme, rilascia, seleziona, ecc.). Tuttavia, gli stati possono essere modificati anche manualmente. Per impostare o cancellare uno stato specifico (senza modificare gli altri stati), utilizzare `lv_obj_add_state(widget, LV_STATE_...)` e `lv_obj_remove_state(widget, LV_STATE_...)`. In entrambi i casi è possibile utilizzare anche valori di stato con OR. Ad esempio `lv_obj_add_state(widget, LV_STATE_PRESSED | LV_PRESSED_CHECKED)`.

Per saperne di più sugli stati, leggere la sezione correlata della [Panoramica sugli Stili](#).

### 5.1.7 I Flag

Ci sono alcuni attributi del widget che possono essere abilitati/disabilitati tramite `lv_obj_add_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_...)` e `lv_obj_remove_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_...)`.

- *LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN* Nasconde il Widget. (Come se non ci fosse affatto)
- *LV\_OBJ\_FLAG\_CLICKABLE* Rendi il Widget cliccabile dai dispositivi di input
- *LV\_OBJ\_FLAG\_CLICK\_FOCUSABLE* Aggiunge lo stato focused al Widget quando cliccato
- *LV\_OBJ\_FLAG\_CHECKABLE* Attiva/disattiva lo stato checked quando si clicca sul widget
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLLABLE* Rende il widget "scrollable"
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ELASTIC* Consente lo "scrolling" interno ma a velocità inferiore
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_MOMENTUM* Fa sì che il Widget continui a "scrollare" quando viene "lanciato"
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ONE* Consente lo scrolling di un solo elemento figlio agganciabile

- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_HOR* Consente la propagazione dello scorrimento orizzontale a un elemento genitore
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_VER* Consente la propagazione dello scorrimento verticale a un elemento genitore
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN* Semplice packaging per (*LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_HOR* | *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_VER*)
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ON\_FOCUS* Scorre automaticamente il Widget per renderlo visibile quando ha il focus
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_WITH\_ARROW* Consente lo scorrimento del Widget con i tasti freccia
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SNAPPABLE* Se lo "scroll snap" è abilitato sul genitore, può agganciarsi a questo Widget
- *LV\_OBJ\_FLAG\_PRESS\_LOCK* Mantiene il Widget premuto anche se la pressione è stata spostata dal Widget
- *LV\_OBJ\_FLAG\_EVENT\_BUBBLE* Propaga gli eventi anche al genitore
- *LV\_OBJ\_FLAG\_EVENT\_TRICKLE* Propaga gli eventi anche ai figli
- *LV\_OBJ\_FLAG\_STATE\_TRICKLE* Propaga i cambi di stato anche ai figli
- *LV\_OBJ\_FLAG\_GESTURE\_BUBBLE* Propaga i gesti al genitore
- *LV\_OBJ\_FLAG\_ADV\_HITTEST* Consente di eseguire test di hit (clic) più accurati. Ad esempio tenendo conto degli angoli arrotondati
- *LV\_OBJ\_FLAG\_IGNORE\_LAYOUT* Imposta il Widget come non posizionato dai layout
- *LV\_OBJ\_FLAG\_FLOATING* Non "scrolle" il Widget quando il genitore "scrolle" e ignora il layout
- *LV\_OBJ\_FLAG\_SEND\_DRAW\_TASK\_EVENTS* Abilita l'invio di eventi *LV\_EVENT\_DRAW\_TASK\_ADDED*
- *LV\_OBJ\_FLAG\_OVERFLOW\_VISIBLE* Non ritagliare il contenuto del figlio al contorno del genitore
- *LV\_OBJ\_FLAG\_FLEX\_IN\_NEW\_TRACK* Avvia un nuovo "flex track" su questo elemento
- *LV\_OBJ\_FLAG\_LAYOUT\_1* Flag personalizzato, libero da usare da Layout
- *LV\_OBJ\_FLAG\_LAYOUT\_2* Flag personalizzato, libero da usare da Layout
- *LV\_OBJ\_FLAG\_WIDGET\_1* Flag personalizzato, utilizzabile liberamente dal widget
- *LV\_OBJ\_FLAG\_WIDGET\_2* Flag personalizzato, utilizzabile liberamente dal widget
- *LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_1* Flag personalizzato, utilizzabile liberamente dall'utente
- *LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_2* Flag personalizzato, utilizzabile liberamente dall'utente
- *LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_3* Flag personalizzato, utilizzabile liberamente dall'utente
- *LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_4* Flag personalizzato, utilizzabile liberamente dall'utente

Alcuni esempi:

```
/* Hide on Widget */
lv_obj_add_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);

/* Make a Widget non-clickable */
lv_obj_remove_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE);
```

## 5.1.8 Eventi del Widget di Base

### Eventi dai Dispositivi di input

- *LV\_EVENT\_PRESSED* Il Widget è stato premuto.
- *LV\_EVENT\_PRESSING* Il Widget è premuto (inviato continuamente durante la pressione).
- *LV\_EVENT\_PRESS\_LOST* Il Widget è ancora premuto, ma il cursore/dito è stato spostato fuori dal Widget.
- *LV\_EVENT\_SHORT\_CLICKED* Il Widget è stato premuto per un breve periodo di tempo, poi rilasciato. Non inviato se si "scolla".

- *LV\_EVENT\_SINGLE\_CLICKED* Inviato per il primo clic breve entro una breve distanza e un breve intervallo di tempo.
- *LV\_EVENT\_DOUBLE\_CLICKED* Inviato per il secondo clic breve entro una breve distanza e un breve intervallo di tempo.
- *LV\_EVENT\_TRIPLE\_CLICKED* Inviato per il terzo clic breve entro una breve distanza e un breve intervallo di tempo.
- *LV\_EVENT\_LONG\_PRESSED* L'oggetto è stato premuto per almeno `long_press_time`. Non inviato se si "scolla".
- *LV\_EVENT\_LONG\_PRESSED\_REPEAT* Inviato dopo `long_press_time` ogni `long_press_repeat_time` ms. Non inviato se si "scolla".
- *LV\_EVENT\_CLICKED* Inviato al rilascio se non si scorre (indipendentemente dalla pressione prolungata).
- *LV\_EVENT\_RELEASED* Inviato ogni volta che il Widget viene rilasciato.
- *LV\_EVENT\_SCROLL\_BEGIN* Inizia lo "scrolling". Il parametro evento è un puntatore all'animazione dello "scroll". Può essere modificato.
- *LV\_EVENT\_SCROLL\_THROW\_BEGIN* Ricevuto all'inizio dello scorrimento.
- *LV\_EVENT\_SCROLL\_END* Scorrimento terminato.
- *LV\_EVENT\_SCROLL* Scrolling
  - *LV\_EVENT\_GESTURE* È stato rilevato un gesto. Il gesto si ottiene con `lv_indev_get_gesture_dir(lv_indev_active())`;
  - *LV\_EVENT\_KEY* Un tasto viene inviata al Widget. La chiave si ottiene con `lv_indev_get_key(lv_indev_active())`;
  - *LV\_EVENT\_FOCUSED* Il Widget ha ricevuto il focus,
  - *LV\_EVENT\_DFOCUSSED* Il focus del widget è stato perso.
  - *LV\_EVENT\_LEAVE* Il focus del widget è stato perso ma è ancora selezionato.
  - *LV\_EVENT\_HIT\_TEST* Esegue un "hit-test" avanzato.

## Eventi Speciali

- *LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED* quando il flag `LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE` è abilitato e il Widget è stato cliccato (durante la transizione da/verso lo stato selezionato)

## Eventi di Disegno

- *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN* Esecuzione del disegno della parte principale
- *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_BEGIN* Avvio del disegno della parte principale
- *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_END* Fine del disegno della parte principale
- *LV\_EVENT\_DRAW\_POST* Esecuzione della fase di post-disegno (quando tutti i figli sono stati disegnati)
- *LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_BEGIN* Avvio della fase di post-disegno (quando tutti i figli sono stati disegnati)
- *LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_END* Completamento della fase di post-disegno (quando tutti i figli sono stati disegnati)

## Altri Eventi

- *LV\_EVENT\_DELETE* L'oggetto è in fase di eliminazione
- *LV\_EVENT\_CHILD\_CHANGED* L'elemento figlio è stato rimosso, aggiunto o le sue dimensioni e posizione sono state modificate
- *LV\_EVENT\_CHILD\_CREATED* L'elemento figlio è stato creato, viene sempre inoltrato a tutti i genitori
- *LV\_EVENT\_CHILD\_DELETED* L'elemento figlio è stato eliminato, viene sempre inoltrato a tutti i genitori

- *LV\_EVENT\_SIZE\_CHANGED* Le coordinate/dimensioni dell'oggetto sono cambiate
- *LV\_EVENT\_STYLE\_CHANGED* Lo stile dell'oggetto è cambiato
- *LV\_EVENT\_LAYOUT\_CHANGED* La posizione di un elemento figlio è cambiata a causa di un ricalcolo del layout (quando il contenitore ha uno stile di layout flex o grid)
- *LV\_EVENT\_GET\_SELF\_SIZE* Ottiene la dimensione interna di un widget

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 5.1.9 Tasti

Se *LV\_OBJ\_FLAG\_CHECKABLE* è abilitato, *LV\_KEY\_RIGHT* e *LV\_KEY\_UP* rendono il Widget checked, e *LV\_KEY\_LEFT* e *LV\_KEY\_DOWN* lo rendono unchecked.

Se *LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLLABLE* è abilitato, ma il Widget non è modificabile (come dichiarato dalla classe widget), i tasti freccia (*LV\_KEY\_UP*, *LV\_KEY\_DOWN*, *LV\_KEY\_LEFT*, *LV\_KEY\_RIGHT*) "scrollano" il Widget. Se il widget può scorrere solo verticalmente, *LV\_KEY\_LEFT* e *LV\_KEY\_RIGHT* scorreranno invece verso l'alto/verso il basso, rendendolo compatibile con un dispositivo di input encoder. Vedere la [Panoramica sui dispositivi di input](#) per maggiori informazioni sui comportamenti degli encoder e sulla modalità di modifica.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 5.1.10 Nomi

Quando si crea un widget, il suo riferimento può essere memorizzato in una variabile puntatore *lv\_obj\_t\**. Per utilizzare questo widget in più punti del codice, la variabile può essere passata come parametro di funzione o trasformata in variabile globale. Tuttavia, questo approccio presenta alcuni svantaggi:

- L'utilizzo di variabili globali non è pulito e generalmente non è raccomandato.
- Non è scalabile. Passare riferimenti a 20 widget come parametri di funzione non è l'ideale.
- È difficile verificare se un widget esiste ancora o è stato eliminato.

#### Impostazione dei nomi

Per risolvere questi problemi, LVGL introduce un potente sistema di denominazione dei widget abilitabile impostando *LV\_USE\_OBJ\_NAME* in *lv\_conf.h*.

È possibile assegnare un nome personalizzato utilizzando *lv\_obj\_set\_name(obj, "name")* o *lv\_obj\_set\_name\_static(obj, "name")*. La variante "static" significa che il nome passato deve rimanere valido finché il widget esiste, poiché viene memorizzato solo il puntatore. In caso contrario, LVGL allocherà memoria per memorizzare una copia del nome.

Se un nome termina con #, LVGL lo sostituirà automaticamente con un indice basato sul numero di elementi simili con lo stesso nome di base. Se non viene specificato alcun nome, il valore predefinito è <widget\_type>#.

Di seguito è riportato un esempio che mostra come vengono risolti i nomi assegnati manualmente e automaticamente:

- Contenitore principale *lv\_obj* chiamato "cont": "cont"
  - Contenitore *lv\_obj* chiamato "header": "header"
    - \* *lv\_label* senza nome: "lv\_label\_0"
    - \* *lv\_label* chiamato "title": "title"

- \* lv\_label senza nome: "lv\_label\_1" (È la terza etichetta, ma i widget con nomi personalizzati non vengono conteggiati)
- Contenitore lv\_obj chiamato "buttons":
  - \* lv\_button senza nome: "lv\_button\_0"
  - \* lv\_button chiamato "second\_button": "second\_button"
  - \* lv\_button senza nome: "lv\_button\_1"
  - \* lv\_button chiamato lv\_button\_#: "lv\_button\_2"
  - \* lv\_button chiamato mybtn\_#: "mybtn\_0"
  - \* lv\_button senza nome: "lv\_button\_2"
  - \* lv\_button chiamato mybtn\_#: "mybtn\_1"
  - \* lv\_button chiamato mybtn\_#: "mybtn\_2"
  - \* lv\_button chiamato mybtn\_#: "mybtn\_3"

## Ricerca dei widget

I widget possono essere trovati per nome in due modi:

1. *Ottenere un figlio diretto per nome\** utilizzando `lv_obj_get_child_by_name(parent, "child_name")`. Esempio: `lv_obj_get_child_by_name(header, "title")` Si può anche utilizzare un "path" per trovare i figli annidati: `lv_obj_get_child_by_name(cont, "buttons/mybtn_2")`
2. *Trovare un descendente a qualsiasi livello\** utilizzando `lv_obj_find_by_name(parent, "child_name")`. Esempio: `lv_obj_find_by_name(cont, "mybtn_1")` Notare che "mybtn\_1" è un elemento figlio di buttons, non un elemento figlio diretto di cont. Questo è utile quando si desidera ignorare la gerarchia e cercare solo per nome.

Poiché entrambe le funzioni iniziano la ricerca da un elemento padre specifico, è possibile avere più sottoalberi di widget con nomi identici sotto elementi padre diversi.

Per esempio, se `my_listitem_create(parent)` crea un widget denominato "list\_item #" con elementi secondari come "icon", "title", "ok\_button" e "lv\_label\_0", e viene chiamato 10 volte, è possibile trovare un "ok\_button" specifico in questo modo:

```
lv_obj_t * item = lv_obj_find_by_name(lv_screen_active(), "list_item_5");
lv_obj_t * ok_btn = lv_obj_find_by_name(item, "ok_button");

// Or
lv_obj_t * ok_btn = lv_obj_get_child_by_name(some_list_container, "list_item_5(ok_button");
```

I nomi vengono risolti **quando vengono recuperati**, non quando vengono impostati. Ciò significa che gli indici riflettono sempre lo stato corrente dell'albero dei widget al momento in cui il nome viene utilizzato.

### 5.1.11 Snapshot

È possibile generare un'immagine snapshot per un Widget insieme ai suoi elementi secondari. Verificare i dettagli in [Snapshot](#).

### 5.1.12 Esempio

#### Oggetti base con stili personalizzati

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_obj_1(void)
{
 lv_obj_t * obj1;
 obj1 = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(obj1, 100, 50);
 lv_obj_align(obj1, LV_ALIGN_CENTER, -60, -30);

 static lv_style_t style_shadow;
 lv_style_init(&style_shadow);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_shadow_width(&style_shadow, 10);
lv_style_set_shadow_spread(&style_shadow, 5);
lv_style_set_shadow_color(&style_shadow, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

lv_obj_t * obj2;
obj2 = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj2, &style_shadow, 0);
lv_obj_align(obj2, LV_ALIGN_CENTER, 60, 30);
}

#endif

```

## Creare un oggetto trascinabile

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

static void drag_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 lv_indev_t * indev = lv_indev_active();
 if(indev == NULL) return;

 lv_point_t vect;
 lv_indev_get_vect(indev, &vect);

 int32_t x = lv_obj_get_x_aligned(obj) + vect.x;
 int32_t y = lv_obj_get_y_aligned(obj) + vect.y;
 lv_obj_set_pos(obj, x, y);
}

/**
 * Make an object dragable.
 */
void lv_example_obj_2(void)
{
 lv_obj_t * obj;
 obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(obj, 150, 100);
 lv_obj_add_event_cb(obj, drag_event_handler, LV_EVENT_PRESSING, NULL);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label, "Drag me");
 lv_obj_center(label);
}

#endif

```

## Trasformare un oggetto usando una matrice 3x3

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
 lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *) lv_timer_get_user_data(timer);

 static float value = 0.1f;
 lv_matrix_t matrix;
 lv_matrix_identity(&matrix);
 lv_matrix_scale(&matrix, value, 1);
 lv_matrix_rotate(&matrix, value * 360);
 lv_obj_set_transform(obj, &matrix);

 value += 0.01f;

 if(value > 2.0f) {
 lv_obj_reset_transform(obj);
 value = 0.1f;
 }
}

void lv_example_obj_3(void)
{
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(obj);

 lv_timer_create(timer_cb, 20, obj);
}

#else

void lv_example_obj_3(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text_static(label, "LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX is not enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

### 5.1.13 API

*lv\_obj.h*  
*lv\_obj\_class.h*  
*lv\_obj\_class\_private.h*

*lv\_obj\_draw.h*  
*lv\_obj\_draw\_private.h*  
*lv\_obj\_event.h*  
*lv\_obj\_pos.h*  
*lv\_obj\_private.h*  
*lv\_obj\_scroll.h*  
*lv\_obj\_scroll\_private.h*  
*lv\_obj\_style.h*  
*lv\_obj\_style\_gen.h*  
*lv\_obj\_style\_private.h*  
*lv\_obj\_tree.h*  
*lv\_refr.h*  
*lv\_refr\_private.h*  
*lv\_display.h*  
*lv\_flex.h*  
*lv\_grid.h*  
*lv\_api\_map\_v8.h*  
*lv\_api\_map\_v9\_1.h*  
*lv\_observer.h*  
*lv\_xml\_obj\_parser.h*  
*lv\_obj\_property\_names.h*

## 5.2 Posizioni, Dimensioni e Layout

### 5.2.1 Panoramica

Similmente a molte altre parti di LVGL, il concetto di impostazione delle coordinate è stato ispirato dai CSS. LVGL non ha affatto un'implementazione completa dei CSS, ma ne implementa un sottoinsieme comparabile (a volte con piccole modifiche).

In breve, questo significa:

- Le coordinate impostate esplicitamente sono memorizzate negli stili (posizione, dimensione, layout, ecc.)
- supporta min-width, max-width, min-height, max-height
- dispone di unità di misura pixel, percentuale e "content"
- la coordinata x=0; y=0 indica l'angolo in alto a sinistra dell'elemento genitore più il padding sinistro/superiore più la larghezza del bordo
- width/height indica la dimensione completa, l'"area del contenuto" è più piccola con padding e larghezza del bordo
- sono supportati un sottoinsieme di layout flexbox e grid

## 5.2.2 Unità di Lunghezza

Quando si passano "unità di lunghezza" (anche note come "unità di distanza" o "unità di dimensione") come argomenti a funzioni che modificano posizione, dimensione, ecc., per rendere più pratico il layout dell'interfaccia utente, è possibile scegliere tra diversi tipi di unità di misura.

### **pixel**

Specificare la dimensione in pixel: un valore intero < `LV_COORD_MAX` indica sempre pixel. Es. `lv_obj_set_x(btn, 10)`.

### **percentuale**

Specificare la dimensione come percentuale della dimensione del widget genitore o di sé stesso, a seconda della proprietà. `lv_pct(value)` converte `value` in una percentuale. Es. `lv_obj_set_width(btn, lv_pct(50))`. Per evitare il sovraccarico della chiamata a `lv_pct()`, è possibile utilizzare anche la macro `LV_PCT(x)` per ottenere lo stesso risultato. Si noti che, quando si utilizza questa funzionalità, il valore viene *memorizzato come percentuale* in modo che, se/quando la dimensione del contenitore genitore (o un altro fattore di posizionamento) cambia, questo valore di stile mantenga dinamicamente il suo significato.

### **"Content" contenuto**

Specifica la dimensione in funzione degli elementi figlio del widget. La macro `LV_SIZE_CONTENT`: passata come valore di dimensione ha un significato speciale: significa impostare la larghezza e/o l'altezza di un Widget abbastanza grande da includere tutti i suoi elementi figlio. Questo è simile a `auto` in CSS. Ad esempio `lv_obj_set_width(btn, LV_SIZE_CONTENT)`.

### **pollici**

Specifica la dimensione come 1/160 di pollice, come se fossero pixel su un display a 160 DPI, anche se un display potrebbe avere un DPI diverso. Usare `lv_dpx(n)` o `LV_DPX(n)` per farlo. Esempi:

| n  | DPI | Pixel Salcolati                      |
|----|-----|--------------------------------------|
| 40 | 320 | 80 pixel per ottenere 1/4 di pollice |
| 40 | 160 | 40 pixel per ottenere 1/4 di pollice |
| 40 | 130 | 33 pixel per ottenere 1/4 di pollice |
| 80 | 130 | 66 pixel per ottenere 1/2 pollice    |

Vedere DPI in [Attributi](#).

## 5.2.3 Modello di Boxing

LVGL segue il modello border-box di CSS. Il "box" di un Widget è costituito dalle seguenti parti:

### **bounding box**

larghezza/altezza degli elementi.

### **border width**

larghezza del bordo.

### **padding**

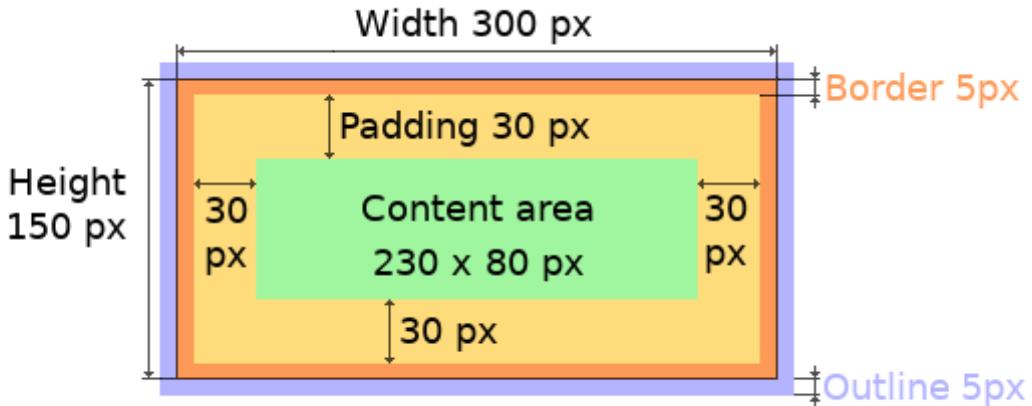
spazio tra i lati del Widget e i suoi elementi secondari.

### **margin**

spazio esterno al Widget (considerato solo da alcuni layout)

### **content**

area del contenuto, ovvero la dimensione del bounding box ridotta della larghezza del bordo e del padding.



Il bordo viene disegnato all'interno del riquadro di delimitazione. All'interno del bordo, LVGL mantiene un "margine di spaziatura interna" quando posiziona i figli di un widget.

Il contorno viene disegnato all'esterno del riquadro di delimitazione.

#### 5.2.4 Note Importanti

Questa sezione descrive casi speciali in cui il comportamento di LVGL potrebbe essere inaspettato.

##### Calcolo delle coordinate posticipato

LVGL non ricalcola immediatamente tutte le modifiche alle coordinate. Questo viene fatto per migliorare le prestazioni. I Widget vengono invece contrassegnati come "dirty" [sporchi] e prima di ridisegnare lo schermo LVGL verifica se ci sono Widget "dirty". In tal caso, ne aggiorna posizione, dimensioni e layout.

In altre parole, se è necessario ottenere le coordinate di un widget e le coordinate sono appena state modificate, LVGL deve essere forzato a ricalcolare le coordinate. Per fare ciò, chiamare `lv_obj_update_layout()`.

Le dimensioni e la posizione potrebbero dipendere dal genitore o dal layout. Pertanto, `lv_obj_update_layout()` ricalcola le coordinate di tutti i Widget sullo schermo di obj.

##### Rimozione degli stili

Come descritto nella sezione [Utilizzo degli stili](#), le coordinate possono essere impostate anche tramite le proprietà di stile. Per essere più precisi, ogni proprietà relativa alle coordinate di stile viene memorizzata come proprietà di stile. Se si utilizza `lv_obj_set_x(widget, 20)` LVGL salva x=20 nello stile locale del Widget.

Questo è un meccanismo interno e non ha molta importanza quando si utilizza LVGL. Tuttavia, c'è un caso in cui è necessario essere a conoscenza dell'implementazione. Se lo/gli stile/i di un Widget vengono rimossi da

```
lv_obj_remove_style_all(widget)
```

o

```
lv_obj_remove_style(widget, NULL, LV_PART_MAIN);
```

anche le coordinate impostate in precedenza verranno rimosse.

Ad esempio:

```
/* The size of obj1 will be set back to the default in the end */
lv_obj_set_size(widget1, 200, 100); /* Now obj1 has 200;100 size */
lv_obj_remove_style_all(widget1); /* It removes the set sizes */

/* widget2 will have 200;100 size in the end */
lv_obj_remove_style_all(widget2);
lv_obj_set_size(widget2, 200, 100);
```

## 5.2.5 Posizionamento dei Widget

### Diretto

Per impostare semplicemente le coordinate x e y di un Widget, utilizzare:

```
lv_obj_set_x(widget, 10); /* Separate... */
lv_obj_set_y(widget, 20);
lv_obj_set_pos(widget, 10, 20); /* Or in one function */
```

Per default, le coordinate x e y vengono misurate dall'angolo in alto a sinistra dell'area del contenuto del genitore. Ad esempio, se il genitore ha cinque pixel di padding su ogni lato, il codice precedente posizionerà obj a (15, 25) perché l'area del contenuto inizia dopo il padding.

I valori percentuali vengono calcolati in base alle dimensioni dell'area del contenuto del genitore.

```
lv_obj_set_x(btn, lv_pct(10)); //x = 10 % of parent content area width
```

### Allineamento

#### All'interno del widget padre

In molti casi è più comodo dire a LVGL di allineare l'oggetto rispetto a un "anchor" [ancora/gancio] nel suo genitore *diversa* dal suo angolo superiore sinistro. Per stabilire tale "anchor", si chiama `lv_obj_set_align(widget, LV_ALIGN_...)`. Dopo questa chiamata, tale "ancora" verrà memorizzata finché non ne verrà stabilita un'altra. In altre parole, ogni futura impostazione x e y per quel Widget sarà relativa a tale "ancora".

Esempio: Posizionare il Widget (10,20) px rispetto al centro del suo genitore:

```
lv_obj_set_align(widget, LV_ALIGN_CENTER);
lv_obj_set_pos(widget, 10, 20);

/* Or combine the above in one function...
lv_obj_align(widget, LV_ALIGN_CENTER, 10, 20);
```

È possibile utilizzare 9 "ancore" convenienti con queste funzioni:

- `LV_ALIGN_TOP_LEFT`
- `LV_ALIGN_TOP_MID`
- `LV_ALIGN_TOP_RIGHT`
- `LV_ALIGN_BOTTOM_LEFT`
- `LV_ALIGN_BOTTOM_MID`
- `LV_ALIGN_BOTTOM_RIGHT`
- `LV_ALIGN_LEFT_MID`
- `LV_ALIGN_RIGHT_MID`
- `LV_ALIGN_CENTER`

Vedere l'illustrazione qui sotto per visualizzare il significato.

È abbastanza comune allineare un elemento figlio al centro del suo elemento padre, pertanto esiste una funzione dedicata:

```
lv_obj_center(widget);

//Has the same effect
lv_obj_align(widget, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
```

Se le dimensioni del padre cambiano, l'allineamento e la posizione impostati per gli elementi figlio vengono aggiornati automaticamente.

## Rispetto a un altro Widget

In alternativa, si può scegliere un'ancora su un altro Widget.

```
lv_obj_align_to(widget, reference_widget, align, x, y);
```

dove align può essere eseguito in uno dei seguenti modi:

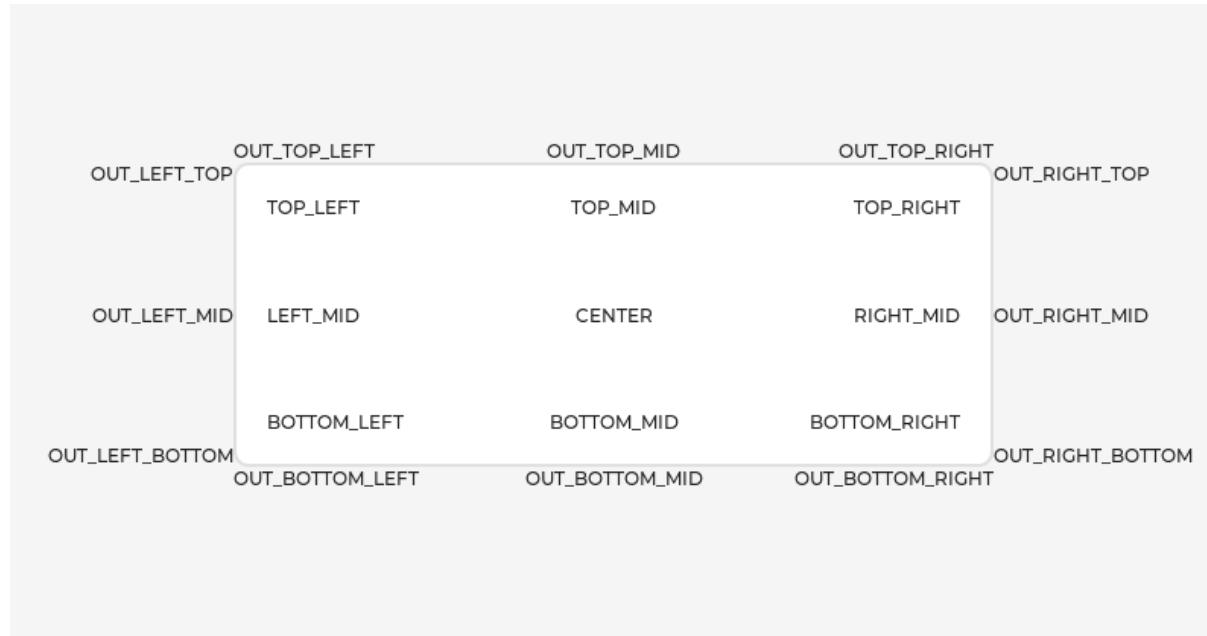
- *LV\_ALIGN\_OUT\_TOP\_LEFT*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_TOP\_MID*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_TOP\_RIGHT*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_BOTTOM\_LEFT*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_BOTTOM\_MID*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_BOTTOM\_RIGHT*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_LEFT\_TOP*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_LEFT\_MID*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_LEFT\_BOTTOM*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_RIGHT\_TOP*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_RIGHT\_MID*
- *LV\_ALIGN\_OUT\_RIGHT\_BOTTOM*

Esempio: per centrare orizzontalmente un'etichetta 10 pixel sopra un pulsante:

```
lv_obj_align_to(label, btn, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -10);
```

Si noti che, a differenza di `lv_obj_align()`, `lv_obj_align_to()` non ricorda l'"ancora" utilizzata e quindi non riposizionerà automaticamente il widget allineato se il widget di riferimento si sposta in seguito.

L'illustrazione seguente mostra il significato di ciascuna "ancora" menzionata sopra.



## 5.2.6 Dimensione

### Dimensionamento semplice

Anche la larghezza e l'altezza di un widget possono essere impostate facilmente:

```
lv_obj_set_width(widget, 200); /* Separate... */
lv_obj_set_height(widget, 100);
lv_obj_set_size(widget, 200, 100); /* Or in one function */
```

I valori percentuali vengono calcolati in base alle dimensioni dell'area del contenuto del genitore. Ad esempio, per impostare l'altezza del Widget all'altezza dello schermo:

```
lv_obj_set_height(widget, lv_pct(100));
```

Le impostazioni delle dimensioni supportano un valore speciale: [LV\\_SIZE\\_CONTENT](#). Significa che le dimensioni del Widget nella rispettiva direzione saranno impostate in base alle dimensioni dei suoi elementi figli. Si noti che verranno considerati solo gli elementi figlio sui lati destro e inferiore, mentre quelli in alto e a sinistra rimarranno ritagliati. Questa limitazione rende il comportamento più prevedibile.

I Widgets con [LV\\_OBJ\\_FLAG\\_HIDDEN](#) o [LV\\_OBJ\\_FLAG\\_FLOATING](#) verranno ignorati dal calcolo di [LV\\_SIZE\\_CONTENT](#).

Le funzioni sopra indicate impostano la dimensione del riquadro di delimitazione di un widget, ma è possibile impostare anche la dimensione dell'area del contenuto. Ciò significa che il riquadro di delimitazione di un widget verrà ingrandito con l'aggiunta di un padding.

```
lv_obj_set_content_width(widget, 50); /* The actual width: padding left + 50 + padding right */
lv_obj_set_content_height(widget, 30); /* The actual width: padding top + 30 + padding bottom */
```

Le dimensioni del riquadro di delimitazione e dell'area del contenuto possono essere recuperate con le seguenti funzioni:

```
int32_t w = lv_obj_get_width(widget);
int32_t h = lv_obj_get_height(widget);
int32_t content_w = lv_obj_get_content_width(widget);
int32_t content_h = lv_obj_get_content_height(widget);
```

### Estensione dell'area di clic

Per default, i Widgets possono essere cliccati solo all'interno della loro area di delimitazione. Tuttavia, soprattutto con Widget di piccole dimensioni, può essere utile ingrandire l'area "cliccabile" di un Widget. Lo si può fare con [lv\\_obj\\_set\\_ext\\_click\\_area\(widget, size\)](#).

## 5.2.7 Utilizzo degli stili

In realtà, le proprietà di posizione, dimensione e allineamento sono proprietà di stile. Le "funzioni semplici" descritte sopra nascondono il codice relativo allo stile per semplicità e impostano le proprietà di posizione, dimensione e allineamento negli [stili locali](#) del Widget.

Tuttavia, l'utilizzo degli stili per impostare le coordinate presenta alcuni grandi vantaggi:

- Semplifica l'impostazione di larghezza/altezza/etc. per più Widget contemporaneamente. Ad esempio, impostare tutti i cursori su una dimensione di 100x10 pixel.
- Rende inoltre possibile modificare i valori in un unico punto.
- I valori possono essere parzialmente sovrascritti da altri stili. Ad esempio, [style\\_btn](#) imposta il Widget su 100x50 per default ma aggiungendo [style\\_full\\_width](#) si sovrascrive solo la larghezza del Widget.
- Il Widget può avere posizione o dimensioni diverse a seconda dello stato. Ad esempio, 100 px di larghezza in [LV\\_STATE\\_DEFAULT](#) ma 120 px in [LV\\_STATE\\_PRESSED](#).
- Le transizioni di stile possono essere utilizzate per rendere fluide le modifiche delle coordinate.

Ecco alcuni esempi per impostare le dimensioni di un widget utilizzando uno stile:

```
static lv_style_t style;
lv_style_init(&style);
lv_style_set_width(&style, 100);

lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(btn, &style, LV_PART_MAIN);
```

Come si vedrà di seguito, ci sono altre ottime funzionalità per l'impostazione di dimensioni e posizione. Tuttavia, per mantenere snella l'API LVGL, solo le funzionalità di impostazione delle coordinate più comuni hanno una versione "semplice", mentre le funzionalità più complesse possono essere utilizzate tramite stili.

## 5.2.8 Traslazione

Supponiamo che ci siano 3 pulsanti uno accanto all'altro. La loro posizione è impostata come descritto sopra. Ora si desidera spostare un pulsante leggermente verso l'alto quando viene premuto.

Un modo per ottenere questo risultato è impostare una nuova coordinata Y per lo stato premuto:

```
static lv_style_t style_normal;
lv_style_init(&style_normal);
lv_style_set_y(&style_normal, 100);

static lv_style_t style_pressed;
lv_style_init(&style_pressed);
lv_style_set_y(&style_pressed, 80);

lv_obj_add_style(btn1, &style_normal, LV_STATE_DEFAULT);
lv_obj_add_style(btn1, &style_pressed, LV_STATE_PRESSED);

lv_obj_add_style(btn2, &style_normal, LV_STATE_DEFAULT);
lv_obj_add_style(btn2, &style_pressed, LV_STATE_PRESSED);

lv_obj_add_style(btn3, &style_normal, LV_STATE_DEFAULT);
lv_obj_add_style(btn3, &style_pressed, LV_STATE_PRESSED);
```

Funziona, ma non è molto flessibile perché la coordinata premuta è codificata. Se i pulsanti non sono a y=100, `style_pressed` non funzionerà come previsto. Per risolvere questo problema, è possibile utilizzare le traslazioni:

```
static lv_style_t style_normal;
lv_style_init(&style_normal);
lv_style_set_y(&style_normal, 100);

static lv_style_t style_pressed;
lv_style_init(&style_pressed);
lv_style_set_translate_y(&style_pressed, -20);

lv_obj_add_style(btn1, &style_normal, LV_STATE_DEFAULT);
lv_obj_add_style(btn1, &style_pressed, LV_STATE_PRESSED);

lv_obj_add_style(btn2, &style_normal, LV_STATE_DEFAULT);
lv_obj_add_style(btn2, &style_pressed, LV_STATE_PRESSED);

lv_obj_add_style(btn3, &style_normal, LV_STATE_DEFAULT);
lv_obj_add_style(btn3, &style_pressed, LV_STATE_PRESSED);
```

La traslazione viene applicata dalla posizione corrente del Widget.

Anche i valori percentuali possono essere utilizzati nelle traslazioni. La percentuale è relativa alle dimensioni del Widget (e non alle dimensioni del widget principale). Ad esempio, `lv_pct(50)` sposterà il Widget di metà della sua larghezza/altezza.

La traslazione viene applicata dopo il calcolo dei layout. Pertanto, anche la posizione dei Widget disposti può essere traslata.

La traslazione sposta effettivamente il widget. Ciò significa che fa sì che le barre di scorrimento e i Widget di dimensioni `LV_SIZE_CONTENT` reagiscano al cambio di posizione.

## 5.2.9 Trasformazione

Analogamente alla posizione, anche le dimensioni di un Widget possono essere modificate rispetto alle dimensioni correnti. La larghezza e l'altezza trasformate vengono aggiunte su entrambi i lati del Widget. Ciò significa che una larghezza trasformata di 10 px rende il Widget più largo di 2x10 pixel.

A differenza della traslazione della posizione, la trasformazione delle dimensioni non rende il Widget "realmente" più grande. In altre parole, barre di scorrimento, layout e `LV_SIZE_CONTENT` non reagiscono alle dimensioni trasformate. Quindi, la trasformazione delle dimensioni è "solo" un effetto visivo.

Questo codice ingrandisce un pulsante quando viene premuto:

```
static lv_style_t style_pressed;
lv_style_init(&style_pressed);
lv_style_set_transform_width(&style_pressed, 10);
lv_style_set_transform_height(&style_pressed, 10);

lv_obj_add_style(btn, &style_pressed, LV_STATE_PRESSED);
```

## Dimensioni Minime e Massime

Analogamente a CSS, LVGL supporta anche `min-width`, `max-width`, `min-height` e `max-height`. Si tratta di limiti che impediscono alle dimensioni di un Widget di diventare più piccole/più grandi di questi valori. Sono particolarmente utili se la dimensione è impostata in percentuale o `LV_SIZE_CONTENT`.

```
static lv_style_t style_max_height;
lv_style_init(&style_max_height);
lv_style_set_max_height(&style_max_height, 200);

lv_obj_set_height(widget, lv_pct(100));
lv_obj_add_style(widget, &style_max_height, LV_STATE_DEFAULT); //Limit the height to 200 px
```

È possibile utilizzare anche valori percentuali relativi alle dimensioni dell'area del contenuto principale.

```
static lv_style_t style_max_height;
lv_style_init(&style_max_height);
lv_style_set_max_height(&style_max_height, lv_pct(50));

lv_obj_set_height(widget, lv_pct(100));
lv_obj_add_style(widget, &style_max_height, LV_STATE_DEFAULT); //Limit the height to half parent height
```

## 5.2.10 Layout

### Panoramica del layout

I layout possono aggiornare la posizione e le dimensioni degli elementi figlio di un widget. Possono essere utilizzati per disporre automaticamente gli elementi figlio in una riga o colonna, o in forme molto più complesse.

La posizione e le dimensioni impostate dal layout sovrascrivono le impostazioni "normali" di x, y, larghezza e altezza.

C'è una sola funzione che è la stessa per ogni layout: `lv_obj_set_layout()` (widget, <LAYOUT\_NAME>) imposta il layout su un Widget. Per ulteriori impostazioni dell'elemento padre e degli elementi figlio, consultare la documentazione del layout in questione.

### Layout Integrati

LVGL include due layout molto potenti:

- Flexbox: organizza i widget in righe o colonne, con supporto per il wrapping e l'espansione degli elementi.
- Grid: organizza i widget in posizioni fisse in una tabella 2D.

Entrambi sono fortemente ispirati ai layout CSS con lo stesso nome. I layout sono descritti in dettaglio nella relativa sezione della documentazione.

### I Flag

Esistono alcuni flag che possono essere utilizzati sui Widget per influenzarne il comportamento con i layout:

- `LV_OBJ_FLAG_HIDDEN` I Widget nascosti vengono ignorati nei calcoli del layout.
- `LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT` Il Widget viene semplicemente ignorato dai layout. Le sue coordinate possono essere impostate come di consueto.
- `LV_OBJ_FLAG_FLOATING` Uguale a `LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT` ma il Widget con `LV_OBJ_FLAG_FLOATING` verrà ignorato nei calcoli di `LV_SIZE_CONTENT`.

Questi flag possono essere aggiunti/rimossi con `lv_obj_add_flag(widget, FLAG)` e `lv_obj_remove_flag(widget, FLAG)`

### Aggiunta di nuovi layout

LVGL può essere liberamente esteso con un layout personalizzato come questo:

```
uint32_t MY_LAYOUT;

...
MY_LAYOUT = lv_layout_register(my_layout_update, &user_data);
...

void my_layout_update(lv_obj_t * widget, void * user_data)
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
 /* Will be called automatically if it's required to reposition/resize the children of "obj" */
}
```

È possibile aggiungere proprietà di stile personalizzate che possono essere recuperate e utilizzate nella callback di aggiornamento. Ad esempio:

```
uint32_t MY_PROP;
...
LV_STYLE_MY_PROP = lv_style_register_prop();

...
static inline void lv_style_set_my_prop(lv_style_t * style, uint32_t value)
{
 lv_style_value_t v = {
 .num = (int32_t)value
 };
 lv_style_set_prop(style, LV_STYLE_MY_PROP, v);
}
```

## 5.2.11 Esempi

## 5.2.12 API

# 5.3 I Layer

Quando il termine "layer" viene utilizzato nella documentazione LVGL, può riferirsi a diversi aspetti:

1. per i Widget, *Ordine di Creazione* crea una stratificazione naturale di Widget;
2. nel contesto del rendering pixel (disegno), ci sono *Layer di Disegno*;
3. gli *Layer dello Screen* permanenti fanno parte di ciascun oggetto *Display* (*lv\_display*).

Il punto 1 è trattato di seguito. I punti 2 e 3 sono trattati rispettivamente in *Layer di Disegno* e *Layer dello Screen*.

## 5.3.1 Ordine di Creazione

Per default, LVGL disegna i nuovi Widget sopra i vecchi Widget.

Ad esempio, supponiamo di aggiungere un pulsante a un Widget padre denominato button1 e poi un altro pulsante denominato button2. Quindi button1 (insieme ai suoi Widget figli) sarà sullo sfondo e potrà essere coperto da button2 e dai suoi figli.



```

/* Create a screen */
lv_obj_t * scr = lv_obj_create(NULL);
lv_screen_load(scr); /* Load the screen */

/* Create 2 buttons */
lv_obj_t * btn1 = lv_button_create(scr); /* Create the first button on the screen */
lv_obj_set_pos(btn1, 60, 40); /* Set the position of the first button */

lv_obj_t * btn2 = lv_button_create(scr); /* Create the second button on the screen */
lv_obj_set_pos(btn2, 180, 80); /* Set the position of the second button */

/* Add labels to the buttons */
lv_obj_t * label1 = lv_label_create(btn1); /* Create a label on the first button */
lv_label_set_text(label1, "Button 1"); /* Set the text of the label */

lv_obj_t * label2 = lv_label_create(btn2); /* Create a label on the second button */
lv_label_set_text(label2, "Button 2"); /* Set the text of the label */

/* Delete the second label */
lv_obj_delete(label2);

```

## Modifica dell'Ordine

Esistono quattro modi esplicativi per portare un Widget in primo piano:

- Si usa `lv_obj_move_foreground(widget)` per portare un Widget in primo piano. Allo stesso modo, si usa `lv_obj_move_background(widget)` per spostarlo in background.
- Si usa `lv_obj_move_to_index(widget, idx)` per spostare un widget a un indice specificato nell'ordine dei figli.
  - 0: background [sfondo]
  - child\_num - 1: primo piano
  - < 0: conta dall'alto, per andare avanti (verso l'alto): `lv_obj_move_to_index(widget, lv_obj_get_index(widget) - 1)`
- Si usa `lv_obj_swap(widget1, widget2)` per scambiare la posizione relativa del livello di due widget.
- Quando si usa `lv_obj_set_parent(widget, new_parent)`, widget sarà in primo piano rispetto a `new_parent`.

## 5.3.2 API

`lv_obj_tree.h`

`lv_api_map_v8.h`

## 5.4 Stili

### 5.4.1 Panoramica sugli Stili

Gli stili vengono utilizzati per impostare l'aspetto dei Widget. Gli stili in LVGL sono fortemente ispirati ai CSS. Il concetto in breve è che uno stile è una variabile `lv_style_t` che può contenere proprietà come la larghezza del bordo, il font, il colore del testo e così via. È simile a una `class` in CSS.

- Gli stili possono essere assegnati ai Widget per modificarne l'aspetto. Al momento dell'assegnazione, è possibile specificare la parte di destinazione (`pseudo-element` in CSS) e lo stato di destinazione (`pseudo-class` in CSS). Ad esempio, è possibile aggiungere `style_blue` alla manopola di uno slider quando è premuto.
- Lo stesso stile può essere utilizzato da un numero qualsiasi di widget.
- Gli stili possono essere sovrapposti, il che significa che è possibile assegnare più stili a un widget e ogni stile può avere proprietà diverse. Pertanto, non tutte le proprietà devono essere specificate in uno stile. LVGL cercherà una proprietà finché non verrà definita da uno stile oppure utilizzerà un valore predefinito se non è specificato da nessuno degli stili. Ad esempio, `style_btn` può generare un pulsante grigio predefinito e `style_btn_red` può aggiungere solo `background-color=red` per sovrascrivere il colore di sfondo.
- Lo stile aggiunto più di recente ha la precedenza. Ciò significa che se una proprietà è specificata in due stili, verrà utilizzato lo stile più recente nel widget.

- Alcune proprietà (ad esempio, il colore del testo) possono essere ereditate da uno o più elementi padre se non sono specificate in un Widget.
- I Widget possono anche avere *local styles* con precedenza maggiore rispetto agli stili "normali".
- A differenza di CSS (dove le *pseudo-classes* descrivono stati diversi, ad esempio :focus), in LVGL una proprietà viene assegnata a un determinato stato.
- Le transizioni possono essere applicate quando il Widget cambia stato.

## Stati

I Widget possono trovarsi nella seguente combinazione di stati:

- *LV\_STATE\_DEFAULT*: (0x0000) Stato normale, rilasciato
- *LV\_STATE\_CHECKED*: (0x0001) Stato attivato o selezionato
- *LV\_STATE\_FOCUSED*: (0x0002) Focus tramite tastiera o encoder o clic tramite touchpad/mouse
- *LV\_STATE\_FOCUS\_KEY*: (0x0004) Focus tramite tastiera o encoder ma non tramite touchpad/mouse
- *LV\_STATE\_EDITED*: (0x0008) Modifica tramite encoder
- *LV\_STATE\_HOVERED*: (0x0010) Sovrapposto dal mouse
- *LV\_STATE\_PRESSED*: (0x0020) Premuto
- *LV\_STATE\_SCROLLED*: (0x0040) In scorrimento
- *LV\_STATE\_DISABLED*: (0x0080) Stato disabilitato
- *LV\_STATE\_USER\_1*: (0x1000) Stato personalizzato
- *LV\_STATE\_USER\_2*: (0x2000) Stato personalizzato
- *LV\_STATE\_USER\_3*: (0x4000) Stato personalizzato
- *LV\_STATE\_USER\_4*: (0x8000) Stato personalizzato

Un Widget può trovarsi in una combinazione di stati, ad esempio essere attivo e premuto contemporaneamente. Questo è rappresentato come *LV\_STATE\_FOCUSED* | *LV\_STATE\_PRESSED*.

È possibile aggiungere uno stile a qualsiasi stato o combinazione di stati. Ad esempio, impostando un colore di sfondo diverso per gli stati di default e premuto. Se una proprietà non è definita in uno stato, verrà utilizzata la proprietà dello stato che corrisponde meglio. In genere, questo significa che viene utilizzata la proprietà con *LV\_STATE\_DEFAULT*. Se la proprietà non è impostata nemmeno per lo stato di default, verrà utilizzato il valore di default. (Vedere più avanti)

Poiché *LV\_PART\_MAIN* e *LV\_STATE\_DEFAULT* hanno entrambi valore zero, si può semplicemente passare 0 come argomento *selector* invece di *LV\_PART\_MAIN* | *LV\_STATE\_DEFAULT* come scorciatoia quando si aggiungono stili a un oggetto.

## Cosa significa "proprietà dello stato più corrispondente"?

Gli stati hanno una precedenza, indicata dal loro valore (vedere l'elenco sopra). Un valore più alto significa una precedenza più alta. Per determinare quale proprietà dello stato utilizzare, prendiamo un esempio. Si immagini che il colore di sfondo sia definito in questo modo:

- *LV\_STATE\_DEFAULT*: bianco
- *LV\_STATE\_PRESSED*: grigio
- *LV\_STATE\_FOCUSED*: rosso

1. Inizialmente il Widget è nello stato di default, quindi è un caso semplice: la proprietà è perfettamente definita nello stato corrente del Widget, ovvero bianco.
2. Quando si preme il Widget, ci sono 2 proprietà correlate: il default con bianco (il default è relativo a tutti gli stati) e "pressed" con grigio. Lo stato "pressed" ha una precedenza 0x0020, che è superiore alla precedenza 0x0000 dello stato di default, quindi verrà utilizzato il colore grigio.

3. Quando il widget è attivo, accade la stessa cosa che accade nello stato "pressed" e verrà utilizzato il colore rosso. (Lo stato "focused" ha una precedenza maggiore rispetto allo stato di default).
4. Quando il Widget ha il focus ed è premuto, funzionerebbero sia il grigio che il rosso, ma lo stato pressed ha una precedenza maggiore rispetto allo stato focused, quindi verrà utilizzato il colore grigio.
5. È possibile impostare, ad esempio, il colore rosa per `LV_STATE_PRESSED | LV_STATE_FOCUSED`. In questo caso, questo stato combinato ha una precedenza  $0x0020 + 0x0002 = 0x0022$ , che è superiore alla precedenza dello stato pressed, quindi verrà utilizzato il colore rosa.
6. Quando il Widget è nello stato checked, non esiste alcuna proprietà per impostare il colore di background per questo stato. Pertanto, in mancanza di un'opzione migliore, il Widget rimane bianco per la proprietà dello stato di default.

Alcune note pratiche:

- La precedenza (valore) degli stati è piuttosto intuitiva ed è qualcosa che l'utente si aspetterebbe naturalmente. Esempio: se un Widget ha il focus, l'utente vorrà comunque vedere se è premuto, quindi lo stato premuto ha una precedenza maggiore. Se lo stato con focus avesse una precedenza maggiore, sovrascriverebbe il colore di "pressed".
- Per impostare una proprietà per tutti gli stati (ad esempio, il colore di sfondo rosso), è sufficiente impostarla sullo stato di default. Se il widget non riesce a trovare una proprietà per il suo stato attuale, tornerà alla proprietà dello stato di default.
- Utilizzare gli stati con OR per descrivere le proprietà in casi complessi (ad esempio `pressed + checked + focused`).
- Potrebbe essere una buona idea utilizzare elementi di stile diversi per stati diversi. Ad esempio, trovare colori di sfondo per gli stati released, pressed, checked + pressed, focused, focused + pressed, focused + pressed + checked, ecc. è piuttosto difficile. In alternativa, ad esempio, utilizzare il colore di sfondo per gli stati pressed e checked e indicare lo stato focused con un colore del bordo diverso.

## Stili a Cascata

Non è necessario impostare tutte le proprietà in un unico stile. È possibile aggiungere più stili a un Widget e fare in modo che quest'ultimo modifichi o estenda l'aspetto. Ad esempio, creare uno stile generico per i pulsanti grigi e crearne uno nuovo per i pulsanti rossi, in cui viene impostato solo il nuovo colore di sfondo.

Questo è molto simile a quello dei CSS, quando le classi utilizzate sono elencate come `<div class=".btn .btn-red">`.

Gli stili aggiunti in seguito hanno la precedenza su quelli impostati in precedenza. Quindi, nell'esempio del pulsante grigio/rosso sopra, lo stile del pulsante normale dovrebbe essere aggiunto per primo e quello rosso per secondo. Tuttavia, la precedenza degli stati viene comunque presa in considerazione. Esaminiamo il seguente caso:

- lo stile base del pulsante definisce il colore grigio scuro per lo stato di default e il colore grigio chiaro per lo stato pressed.
- lo stile del pulsante rosso definisce il colore di sfondo come rosso solo nello stato di default.

In questo caso, quando il pulsante viene rilasciato (è nello stato di default), sarà rosso perché è stata trovata una corrispondenza perfetta nello stile aggiunto più di recente (rosso). Quando il pulsante viene premuto, il colore grigio chiaro è una corrispondenza migliore perché descrive perfettamente lo stato corrente, quindi il pulsante sarà grigio chiaro.

## Ereditarietà

Alcune proprietà (in genere quelle relative al testo) possono essere ereditate dagli stili del Widget genitore. L'ereditarietà viene applicata solo se la proprietà specificata non è impostata negli stili del Widget (nemmeno nello stato di default). In questo caso, se la proprietà è ereditabile, il valore della proprietà verrà ricercato nella gerarchia padre finché un Widget non ne specifica un valore. I genitori utilizzeranno il proprio stato per determinare il valore. Quindi, un pulsante è "pressed" [premuto] e il colore del testo proviene da un genitore, verrà utilizzato il colore del testo "pressed".

## Parti

I Widget possono essere composti da *parti*, ciascuna delle quali può avere i propri stili.

In LVGL sono presenti le seguenti parti predefinite:

- *LV\_PART\_MAIN*: (0x000000) Uno background simile a un rettangolo
- *LV\_PART\_SCROLLBAR*: (0x010000) La/le barra/e di scorrimento
- *LV\_PART\_INDICATOR*: (0x020000) Indicatore, ad esempio per cursore, barra, interruttore o checkbox
- *LV\_PART\_KNOB*: (0x030000) Come una maniglia da afferrare per regolare un valore
- *LV\_PART\_SELECTED*: (0x040000) Indica l'opzione o la sezione attualmente selezionata
- *LV\_PART\_ITEMS*: (0x050000) Utilizzato se il widget ha più elementi simili (ad esempio, celle di tabella)
- *LV\_PART\_CURSOR*: (0x060000) Contrassegna un punto specifico, ad esempio il cursore dell'area di testo o del grafico
- *LV\_PART\_CUSTOM\_FIRST*: (0x080000) Da qui è possibile aggiungere identificatori di parti personalizzati.
- *LV\_PART\_ANY*: (0x0F0000) In alcune funzioni è possibile utilizzare un valore speciale per indirizzare tutte le parti.

Ad esempio, uno *Slider* ha tre parti:

- Main (background)
- Indicatore
- Knob [maniglia]

Ciò significa che tutte e tre le parti dello slider possono avere i propri stili. Più avanti si vedrà come aggiungere stili a Widget e a parti.

Poiché *LV\_PART\_MAIN* e *LV\_STATE\_DEFAULT* hanno entrambi valore zero, si può semplicemente passare 0 come argomento selector invece di *LV\_PART\_MAIN* | *LV\_STATE\_DEFAULT* come scorciatoia quando si aggiungono stili a un oggetto.

## Inizializzare gli Stili e Impostare/Ottenerne Proprietà

Gli stili sono memorizzati nelle variabili *lv\_style\_t*. Le variabili di stile devono essere static, globali o allocate dinamicamente. In altre parole, non possono essere variabili locali nelle funzioni, che vengono eliminate all'uscita dalla funzione. Prima di utilizzare uno stile, è necessario inizializzarlo con *lv\_style\_init(&my\_style)*. Dopo aver inizializzato uno stile, è possibile aggiungere o modificare proprietà.

Le funzioni di set di proprietà sono le seguenti: *lv\_style\_set\_<property\_name>(&style, <value>)*; Per esempio:

```
static lv_style_t style_btn;
lv_style_init(&style_btn);
lv_style_set_bg_color(&style_btn, lv_color_hex(0x115588));
lv_style_set_bg_opa(&style_btn, LV_OPA_50);
lv_style_set_border_width(&style_btn, 2);
lv_style_set_border_color(&style_btn, lv_color_black());

static lv_style_t style_btn_red;
lv_style_init(&style_btn_red);
lv_style_set_bg_color(&style_btn_red, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
lv_style_set_bg_opa(&style_btn_red, LV_OPA_COVER);
```

Per rimuovere una proprietà, utilizzare:

```
lv_style_remove_prop(&style, LV_STYLE_BG_COLOR);
```

Per ottenere il valore di una proprietà da uno stile:

```
lv_style_value_t v;
lv_result_t res = lv_style_get_prop(&style, LV_STYLE_BG_COLOR, &v);
if(res == LV_RESULT_OK) { /* Found */
 do_something(v.color);
}
```

*lv\_style\_value\_t* ha 3 campi, di cui solo uno verrà applicato, a seconda del tipo di proprietà a cui viene applicato:

- `num`: per le proprietà intere, booleane e di opacità
- `color`: per le proprietà relative al colore
- `ptr`: per le proprietà relative al puntatore

Per resettare uno stile (liberarne tutti i dati) utilizzare:

```
lv_style_reset(&style);
```

Gli stili possono essere creati anche come `const` per risparmiare RAM:

```
const lv_style_const_prop_t style1_props[] = {
 LV_STYLE_CONST_WIDTH(50),
 LV_STYLE_CONST_HEIGHT(50),
 LV_STYLE_CONST_PROPS_END
};

LV_STYLE_CONST_INIT(style1, style1_props);
```

In seguito, lo stile `const` potrà essere utilizzato come qualsiasi altro stile, ma (ovviamente) non sarà possibile aggiungere nuove proprietà.

## Aggiungere e rimuovere stili da un widget

Uno stile di per sé non ha effetto finché non viene aggiunto (assegnato) a un Widget.

### Aggiungere stili

Per aggiungere uno stile a un Widget, utilizzare `lv_obj_add_style(widget, &style, <selector>)`. `<selector>` è un valore OR tra le parti e lo stato a cui aggiungere lo stile. Alcuni esempi:

- `LV_PART_MAIN | LV_STATE_DEFAULT`
- `LV_STATE_PRESSED`: La parte "main" [principale] in stato premuto. `LV_PART_MAIN` può essere omesso
- `LV_PART_SCROLLBAR`: La parte della barra di scorrimento nello stato di default. `LV_STATE_DEFAULT` può essere omesso.
- `LV_PART_SCROLLBAR | LV_STATE_SCROLLED`: La parte della barra di scorrimento quando si scorre il widget.
- `LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_PRESSED | LV_STATE_CHECKED` La parte dell'indicatore quando il widget viene premuto e selezionato contemporaneamente.

Uso di `lv_obj_add_style()`:

```
lv_obj_add_style(btn, &style_btn, 0); /* Default button style */
lv_obj_add_style(btn, &btn_red, LV_STATE_PRESSED); /* Overwrite only some colors to red when pressed */
```

### Sostituzione di stili

Per sostituire uno stile specifico di un widget, si usa `lv_obj_replace_style(widget, old_style, new_style, selector)`. Questa funzione sostituirà `old_style` con `new_style` solo se `selector` corrisponde al `selector` usato in `lv_obj_add_style`. Sia `old_style` che `new_style` non devono essere `NULL`. Esistono funzioni separate per aggiungere e rimuovere stili. Se la combinazione di `old_style` e `selector` esiste più volte negli stili di `obj`, tutte le occorrenze verranno sostituite. Il valore restituito dalla funzione indica se è avvenuta almeno una sostituzione corretta.

Uso di `lv_obj_replace_style()`:

```
lv_obj_add_style(btn, &style_btn, 0); /* Add a button style */
lv_obj_replace_style(btn, &style_btn, &new_style_btn, 0); /* Replace the button style with a different one */
```

### Rimozione di stili

Per rimuovere tutti gli stili da un widget, utilizzare `lv_obj_remove_style_all(widget)`.

Per rimuovere stili specifici, utilizzare `lv_obj_remove_style(widget, style, selector)`. Questa funzione rimuoverà `style` solo se il `selector` corrisponde al `selector` utilizzato in `lv_obj_add_style()`. `style` può essere

NULL per controllare solo il selector e rimuovere tutti gli stili corrispondenti. Il selector può utilizzare i valori `LV_STATE_ANY` e `LV_PART_ANY` per rimuovere lo stile da qualsiasi stato o parte.

## Segnalazione delle modifiche di stile

Se uno stile già assegnato a un widget cambia (ad esempio, viene aggiunta o modificata una proprietà), i widget che utilizzano quello stile devono essere avvisati. Ci sono 3 opzioni per farlo:

1. Se si sa che le proprietà modificate possono essere applicate con un semplice ridisegno (ad esempio, modifiche di colore o opacità), si chiama semplicemente `lv_obj_invalidate(widget)` o `lv_obj_invalidate(lv_screen_active())`.
2. Se sono state modificate o aggiunte proprietà di stile più complesse e si sanno quali Widget sono interessati da quello stile, si chiama `lv_obj_refresh_style(widget, part, property)`. Per aggiornare tutte le parti e le proprietà, utilizzare `lv_obj_refresh_style(widget, LV_PART_ANY, LV_STYLE_PROP_ANY)`.
3. Per fare in modo che LVGL controlli tutti i Widget per vedere se utilizzano uno stile e aggiornarli quando necessario, chiamare `lv_obj_report_style_change(&style)`. Se `style` è NULL tutti i Widget riceveranno una notifica di modifica dello stile.

## Ottenere il valore di una proprietà di stile su un Widget

Per ottenere il valore finale di una proprietà di stile, considerando

- cascading,
- ereditarietà,
- stili locali e transizioni (vedere di seguito),

si possono utilizzare funzioni "get" di proprietà come questa: `lv_obj_get_style_<property_name>(widget, <part>)`. Queste funzioni utilizzano lo stato corrente del Widget e, se non esiste un candidato migliore, restituiscono il valore di default. Ad esempio:

```
lv_color_t color = lv_obj_get_style_bg_color(btn, LV_PART_MAIN);
```

## Stili Locali

Oltre agli stili "normali", i Widget possono anche memorizzare stili locali. Questo concetto è simile agli stili inline in CSS (ad esempio `<div style="color:red">`) con alcune modifiche.

Gli stili locali sono come gli stili normali, ma non possono essere condivisi tra altri Widget. Se utilizzati, gli stili locali vengono allocati automaticamente e liberati quando il Widget viene eliminato. Sono utili per aggiungere personalizzazioni locali a un widget.

A differenza di CSS, gli stili locali LVGL possono essere assegnati a stati (pseudo-classes) e parti (pseudo-elements).

Per impostare una proprietà locale, utilizzare funzioni come `lv_obj_set_style_<property_name>(widget, <value>, <selector>)`; Per esempio:

```
lv_obj_set_style_bg_color(slider, lv_color_red(), LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_FOCUSED);
```

## Panoramica delle Proprietà di Stile

Per l'elenco completo delle proprietà di stile, cliccare [qui](#).

## Proprietà tipiche del background

Nella documentazione dei widget si troveranno frasi come "Il Widget \_\_\_\_\_ utilizza le tipiche proprietà di stile del background [sfondo]". Queste "proprietà tipiche del background" sono le proprietà a cui si fa riferimento:

- Background
- Border [bordatura]

- Outline [contorno]
- Shadow
- Padding [riempimento]
- Trasformazione di larghezza e altezza
- Traslazione X e Y

Consultare [Modello di Boxing](#) per il significato di questi termini.

## Transizioni

Per default, quando un Widget cambia stato (ad esempio, quando viene premuto), le nuove proprietà del nuovo stato vengono impostate immediatamente. Tuttavia, con le transizioni è possibile riprodurre un'animazione al cambio di stato. Ad esempio, premendo un pulsante, il suo colore di sfondo può essere animato per 300 ms fino a raggiungere il colore del pulsante premuto.

I parametri delle transizioni sono memorizzati negli stili. È possibile impostare

- il tempo della transizione
- il ritardo prima dell'inizio della transizione
- il path dell'animazione (noto anche come funzione di temporizzazione o easing)
- le proprietà da animare

Le proprietà della transizione possono essere definite per ogni stato. Ad esempio, impostando un tempo di transizione di 500 ms nello stato di default, quando il widget passa allo stato di default viene applicato un tempo di transizione di 500 ms. Impostando un tempo di transizione di 100 ms nello stato premuto, si ottiene una transizione di 100 ms quando si passa allo stato premuto. Questa configurazione di esempio comporta un rapido passaggio allo stato premuto e un lento ritorno allo stato di default.

Per descrivere una transizione, è necessario inizializzare una variabile `lv_transition_dsc_t` e aggiungerla a uno stile:

```
/* Only its pointer is saved so must static, global or dynamically allocated */
static const lv_style_prop_t trans_props[] = {
 LV_STYLE_BG_OPA, LV_STYLE_BG_COLOR,
 0, /* End marker */
};

static lv_style_transition_dsc_t transl;
lv_style_transition_dsc_init(&transl, trans_props, lv_anim_path_ease_out, duration_ms, delay_ms);

lv_style_set_transition(&style1, &transl);
```

## Opacità, Modalità di Blend [Fusione] e Trasformazioni

Se le proprietà `opa`, `blend_mode`, `transform_angle` o `transform_zoom` sono impostate su un valore non di default, LVGL crea un'istantanea del widget e dei suoi elementi secondari per fondere l'intero widget con le proprietà di opacità, modalità di fusione e trasformazione impostate.

Queste proprietà hanno questo effetto solo sulla parte MAIN del widget.

L'istantanea creata è chiamata "intermediate layer" [livello intermedio] o semplicemente "layer". Se solo `opa` e/o `blend_mode` sono impostate su un valore non predefinito, LVGL può creare il layer da blocchi più piccoli. La dimensione di questi blocchi può essere configurata tramite le seguenti proprietà in `lv_conf.h`:

- `LV_LAYER_SIMPLE_BUF_SIZE`: [bytes] la dimensione ottimale del buffer target. LVGL tenterà di allocare questa dimensione di memoria.
- `LV_LAYER_SIMPLE_FALLBACK_BUF_SIZE`: [bytes] utilizzati se `LV_LAYER_SIMPLE_BUF_SIZE` non è stato possibile allocare.

Se sono state utilizzate anche le proprietà di trasformazione, il layer non può essere renderizzato in blocchi, ma è necessario allocare un blocco di memoria più grande. La memoria richiesta dipende dai parametri di angolo, zoom e pivot e dalla dimensione dell'area da ridisegnare, ma non è mai maggiore della dimensione del widget (inclusa la dimensione di disegno aggiuntiva utilizzata per ombre, contorni, ecc.).

Se il widget può coprire completamente l'area da ridisegnare, LVGL crea un layer RGB (che è più veloce da rendere e utilizza meno memoria). Se è necessario utilizzare il rendering ARGB nel caso opposto, un widget potrebbe non coprire la sua area se ha raggio, `bg_opa < 255`, ha ombra, contorno, ecc.

Anche l'area di clic del widget viene trasformata di conseguenza.

## Filtro Colore

TODO [da fare]

## Temi

I temi sono una raccolta di stili. Se è presente un tema attivo, LVGL lo applica a ogni widget appena creato. Questo darà un aspetto predefinito all'interfaccia utente, che potrà poi essere modificato aggiungendo ulteriori stili.

Ogni display può avere un tema diverso. Ad esempio, è possibile avere un tema colorato su un TFT e un tema monocromatico su un display monocromatico secondario.

Per impostare un tema per un display, sono necessari due passaggi:

1. Inizializzare un tema
2. Assegnare il tema inizializzato a un display.

Le funzioni di inizializzazione del tema possono avere prototipi diversi. Questo esempio mostra come impostare il tema di "default":

```
lv_theme_t * th = lv_theme_default_init(display,
 LV_COLOR_PALETTE_BLUE,
 /* Primary and secondary palette */
 LV_COLOR_PALETTE_CYAN,
 false,
 /* Dark theme? False = light theme. */
 &lv_font_montserrat_10,
 /* Small, normal, large fonts */
 &lv_font_montserrat_14,
 &lv_font_montserrat_18);

lv_display_set_theme(display, th); /* Assign theme to display */
```

I temi inclusi sono abilitati in `lv_conf.h`. Se il tema di default è abilitato da `LV_USE_THEME_DEFAULT` LVGL lo inizializza e lo imposta automaticamente quando viene creato un display.

## Estensione dei temi

I temi nativi possono essere estesi. Se viene creato un tema personalizzato, è possibile selezionare un tema genitore. Gli stili del tema genitore verranno aggiunti prima degli stili del tema personalizzato. È possibile concatenare un numero qualsiasi di temi in questo modo. Ad esempio, tema di default -> tema personalizzato -> tema scuro.

`lv_theme_set_parent(new_theme, base_theme)` estende `base_theme` con `new_theme`.

Di seguito è riportato un esempio.

## Esempi

### Stili per le Dimensioni

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Using the Size, Position and Padding style properties
 */
void lv_example_style_1(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_radius(&style, 5);

 /*Make a gradient*/
 lv_style_set_width(&style, 150);
 lv_style_set_height(&style, LV_SIZE_CONTENT);

 lv_style_set_pad_ver(&style, 20);
 lv_style_set_pad_left(&style, 5);

 lv_style_set_x(&style, lv_pct(50));
 lv_style_set_y(&style, 80);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
lv_label_set_text(label, "Hello");
}

#endif

```

## Stili per il Background

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Using the background style properties
 */
void lv_example_style_2(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_radius(&style, 5);

 /*Make a gradient*/
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 static lv_grad_dsc_t grad;
 grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
 grad.stops_count = 2;
 grad.stops[0].color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1);
 grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
 grad.stops[1].color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
 grad.stops[1].opa = LV_OPA_COVER;

 /*Shift the gradient to the bottom*/
 grad.stops[0].frac = 128;
 grad.stops[1].frac = 192;

 lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Stili per i Bordi

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Using the border style properties
 */
void lv_example_style_3(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 10);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

 /*Add border to the bottom+right*/
 lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_border_width(&style, 5);
 lv_style_set_border_opa(&style, LV_OPA_50);
 lv_style_set_border_side(&style, (lv_border_side_t)(LV_BORDER_SIDE_BOTTOM | LV_BORDER_SIDE_RIGHT));

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Stili per i Contorni

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Using the outline style properties
 */
void lv_example_style_4(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 5);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

 /*Add outline*/
 lv_style_set_outline_width(&style, 2);
 lv_style_set_outline_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_outline_pad(&style, 8);

/*Create an object with the new style/
lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Stili per le Ombre

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the Shadow style properties
 */
void lv_example_style_5(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 5);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

 /*Add a shadow*/
 lv_style_set_shadow_width(&style, 55);
 lv_style_set_shadow_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Stili per le Immagini

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Using the Image style properties
 */
void lv_example_style_6(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 5);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 3));
 lv_style_set_border_width(&style, 2);
 lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

 lv_style_set_image_recolor(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_image_recolor_opa(&style, LV_OPA_50);
 lv_style_set_transform_rotation(&style, 300);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

 LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);
 lv_image_set_src(obj, &img_cogwheel_argb);

 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Stili per gli Archi

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_ARC

/***
 * Using the Arc style properties
 */
void lv_example_style_7(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 lv_style_set_arc_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
 lv_style_set_arc_width(&style, 4);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_arc_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Stili per il Testo

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

/***
 * Using the text style properties
 */
void lv_example_style_8(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 lv_style_set_radius(&style, 5);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 2));
 lv_style_set_border_width(&style, 2);
 lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_pad_all(&style, 10);

 lv_style_set_text_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_text_letter_space(&style, 5);
 lv_style_set_text_line_space(&style, 20);
 lv_style_set_text_decor(&style, LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_label_set_text(obj, "Text of\n"
 "a label");

 lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

## Stili per le Linee

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LINE

/***
 * Using the line style properties
 */
void lv_example_style_9(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 lv_style_set_line_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
 lv_style_set_line_width(&style, 6);
 lv_style_set_line_rounded(&style, true);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_line_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

 static lv_point_precise_t p[] = {{10, 30}, {30, 50}, {100, 0}};
 lv_line_set_points(obj, p, 3);

 lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

## Transizione

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Creating a transition
 */
void lv_example_style_10(void)
{
 static const lv_style_prop_t props[] = {LV_STYLE_BG_COLOR, LV_STYLE_BORDER_COLOR, LV_STYLE_BORDER_WIDTH, 0};

 /* A default transition
 * Make it fast (100ms) and start with some delay (200 ms)*/
 static lv_style_transition_dsc_t trans_def;
 lv_style_transition_dsc_init(&trans_def, props, lv_anim_path_linear, 100, 200, NULL);

 /* A special transition when going to pressed state
 * Make it slow (500 ms) but start without delay*/
 static lv_style_transition_dsc_t trans_pr;
 lv_style_transition_dsc_init(&trans_pr, props, lv_anim_path_linear, 500, 0, NULL);

 static lv_style_t style_def;
 lv_style_init(&style_def);
 lv_style_set_transition(&style_def, &trans_def);

 static lv_style_t style_pr;
 lv_style_init(&style_pr);
 lv_style_set_bg_color(&style_pr, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
 lv_style_set_border_width(&style_pr, 6);
 lv_style_set_border_color(&style_pr, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
 lv_style_set_transition(&style_pr, &trans_pr);

 /*Create an object with the new style_pr*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style_def, 0);
 lv_obj_add_style(obj, &style_pr, LV_STATE_PRESSED);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Utilizzo di stili multipli

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Using multiple styles
 */
void lv_example_style_11(void)
{
 /*A base style*/
 static lv_style_t style_base;
 lv_style_init(&style_base);
 lv_style_set_bg_color(&style_base, lv_palette_main(LV_PALETTE_LIGHT_BLUE));
 lv_style_set_border_color(&style_base, lv_palette_darken(LV_PALETTE_LIGHT_BLUE, 3));
 lv_style_set_border_width(&style_base, 2);
 lv_style_set_radius(&style_base, 10);
 lv_style_set_shadow_width(&style_base, 10);
 lv_style_set_shadow_offset_y(&style_base, 5);
 lv_style_set_shadow_opa(&style_base, LV_OPA_50);
 lv_style_set_text_color(&style_base, lv_color_white());
 lv_style_set_width(&style_base, 100);
 lv_style_set_height(&style_base, LV_SIZE_CONTENT);

 /*Set only the properties that should be different*/
 static lv_style_t style_warning;
 lv_style_init(&style_warning);
 lv_style_set_bg_color(&style_warning, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
 lv_style_set_border_color(&style_warning, lv_palette_darken(LV_PALETTE_YELLOW, 3));
 lv_style_set_text_color(&style_warning, lv_palette_darken(LV_PALETTE_YELLOW, 4));

 /*Create an object with the base style only*/
 lv_obj_t * obj_base = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj_base, &style_base, 0);
 lv_obj_align(obj_base, LV_ALIGN_LEFT_MID, 20, 0);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj_base);
 lv_label_set_text(label, "Base");
 lv_obj_center(label);

 /*Create another object with the base style and earnings style too*/
 lv_obj_t * obj_warning = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj_warning, &style_base, 0);
 lv_obj_add_style(obj_warning, &style_warning, 0);
 lv_obj_align(obj_warning, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -20, 0);

 label = lv_label_create(obj_warning);
 lv_label_set_text(label, "Warning");
 lv_obj_center(label);
}

#endif

```

## Stili Locali

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Local styles
 */
void lv_example_style_12(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
 lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREEN, 3));
 lv_style_set_border_width(&style, 3);

 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

 /*Overwrite the background color locally*/
 lv_obj_set_style_bg_color(obj, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE), LV_PART_MAIN);

 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Aggiunta di stili a parti e a stati

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Add styles to parts and states
 */
void lv_example_style_13(void)
{
 static lv_style_t style_indic;
 lv_style_init(&style_indic);
 lv_style_set_bg_color(&style_indic, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 3));

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_bg_grad_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
lv_style_set_bg_grad_dir(&style_indic, LV_GRAD_DIR_HOR);

static lv_style_t style_indic_pr;
lv_style_init(&style_indic_pr);
lv_style_set_shadow_color(&style_indic_pr, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
lv_style_set_shadow_width(&style_indic_pr, 10);
lv_style_set_shadow_spread(&style_indic_pr, 3);

/*Create an object with the new style_pr*/
lv_obj_t * obj = lv_slider_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);
lv_obj_add_style(obj, &style_indic_pr, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_PRESSED);
lv_slider_set_value(obj, 70, LV_ANIM_OFF);
lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Estensione del tema corrente

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE
#include "../../lvgl_private.h"

static lv_style_t style_btn;

/*Will be called when the styles of the base theme are already added
to add new styles*/
static void new_theme_apply_cb(lv_theme_t * th, lv_obj_t * obj)
{
 LV_UNUSED(th);

 if(lv_obj_check_type(obj, &lv_button_class)) {
 lv_obj_add_style(obj, &style_btn, 0);
 }
}

static void new_theme_init_and_set(void)
{
 /*Initialize the styles*/
 lv_style_init(&style_btn);
 lv_style_set_bg_color(&style_btn, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
 lv_style_set_border_color(&style_btn, lv_palette_darker(LV_PALETTE_GREEN, 3));
 lv_style_set_border_width(&style_btn, 3);

 /*Initialize the new theme from the current theme*/
 lv_theme_t * th_act = lv_display_get_theme(NULL);
 static lv_theme_t th_new;
 th_new = *th_act;

 /*Set the parent theme and the style apply callback for the new theme*/
 lv_theme_set_parent(&th_new, th_act);
 lv_theme_set_apply_cb(&th_new, new_theme_apply_cb);

 /*Assign the new theme to the current display*/
 lv_display_set_theme(NULL, &th_new);
}

/**
 * Extending the current theme
 */
void lv_example_style_14(void)
{
 lv_obj_t * btn;
 lv_obj_t * label;

 btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 20);

 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Original theme");

 new_theme_init_and_set();

 btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -20);

 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "New theme");
}

#endif

```

## Opacità e trasformazioni

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_BUTTON && LV_USE_LABEL

/**
 * Opacity and Transformations
 */
void lv_example_style_15(void)
{
 lv_obj_t * btn;
 lv_obj_t * label;

 /*Normal button*/
 btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(btn, 100, 40);
 lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -70);

 label = lv_label_create(btn);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_label_set_text(label, "Normal");
lv_obj_center(label);

/*Set opacity
 The button and the label is rendered to a layer first and that layer is blended/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(btn, 100, 40);
lv_obj_set_style_opa(btn, LV_OPA_50, 0);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Opa:50%");
lv_obj_center(label);

/*Set transformations
 The button and the label is rendered to a layer first and that layer is transformed/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(btn, 100, 40);
lv_obj_set_style_transform(btn, 150, 0); /*15 deg*/
lv_obj_set_style_transform_scale(btn, 256 + 64, 0); /*1.25x*/
lv_obj_set_style_transform_pivot_x(btn, 50, 0);
lv_obj_set_style_transform_pivot_y(btn, 20, 0);
lv_obj_set_style_opa(btn, LV_OPA_50, 0);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 70);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Transf.");
lv_obj_center(label);
}

#endif

```

## Manopola metallica con gradiente conico

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/**
 * Simulate metallic knob using conical gradient
 * For best effect set LV_GRADIENT_MAX_STOPS to 8 or at least 3
 */
void lv_example_style_16(void)
{
#if LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 8
 static const lv_color_t grad_colors[8] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0xff, 0xff),
 LV_COLOR_MAKE(0xfa, 0xfa, 0xfa),
 LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
 LV_COLOR_MAKE(0x48, 0x48, 0x48),
 LV_COLOR_MAKE(0x4b, 0x4b, 0x4b),
 LV_COLOR_MAKE(0x70, 0x70, 0x70),
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 };
#elif LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 3
 static const lv_color_t grad_colors[3] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0xff, 0xff),
 LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
 };
#else
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
 };
#endif

/*Create a style with gradient background and shadow*/
static lv_style_t style;
lv_style_init(&style);
lv_style_set_radius(&style, 500);
lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
lv_style_set_shadow_color(&style, lv_color_black());
lv_style_set_shadow_width(&style, 50);
lv_style_set_shadow_offset_x(&style, 20);
lv_style_set_shadow_offset_y(&style, 20);
lv_style_set_shadow_opa(&style, LV_OPA_50);

/*First define a color gradient. In this example we use a gray color map with random values.*/
static lv_grad_desc_t grad;

lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

/*Make a conical gradient with the center in the middle of the object*/
#if LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 8
 lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 0, 120, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
#elif LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 3
 lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 45, 125, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
#else
 lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 45, 110, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
#endif

/*Set gradient as background*/
lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

/*Create an object with the new style*/
lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
lv_obj_set_size(obj, 200, 200);
lv_obj_center(obj);
}

#else

void lv_example_style_16(void)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

## Gradiente radiale come sfondo

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/**
 * Using radial gradient as background
 */
void lv_example_style_17(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0x9B, 0x18, 0x42),
 LV_COLOR_MAKE(0x00, 0x00, 0x00),
 };

 int32_t width = lv_display_get_horizontal_resolution(NULL);
 int32_t height = lv_display_get_vertical_resolution(NULL);

 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*First define a color gradient. In this example we use a purple to black color map.*/
 static lv_grad_dsc_t grad;

 lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

 /*Make a radial gradient with the center in the middle of the object, extending to the farthest corner*/
 lv_grad_radial_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_RIGHT, LV_GRAD_BOTTOM, LV_GRAD_EXTEND_PAD);

 /*Set gradient as background*/
 lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_set_size(obj, width, height);
 lv_obj_center(obj);
}

#else

void lv_example_style_17(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
 lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
 lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

## Gradienti per lo sfondo del pulsante

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/**
 * Using various gradients for button background
 */
void lv_example_style_18(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0x26, 0xa0, 0xd4),
 LV_COLOR_MAKE(0x31, 0x47, 0x55),
 };

 /*Create a linear gradient going from the top left corner to the bottom at an angle, with reflected color map*/
 static lv_style_t style_with_linear_gradient_bg;
 static lv_grad_dsc_t linear_gradient_dsc; /*NOTE: the gradient descriptor must be static or global variable!*/

 lv_style_init(&style_with_linear_gradient_bg);
 lv_grad_init_stops(&linear_gradient_dsc, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
 lv_grad_linear_init(&linear_gradient_dsc, lv_pct(0), lv_pct(0), lv_pct(20), lv_pct(100), LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
 lv_style_set_bg_grad(&style_with_linear_gradient_bg, &linear_gradient_dsc);
 lv_style_set_bg_opa(&style_with_linear_gradient_bg, LV_OPA_COVER);

 /*Create a radial gradient with the center in the top left 1/3rd of the object, extending to the bottom right corner, with reflected color map*/
 static lv_style_t style_with_radial_gradient_bg;
 static lv_grad_dsc_t radial_gradient_dsc; /*NOTE: the gradient descriptor must be static or global variable!*/

 lv_style_init(&style_with_radial_gradient_bg);
 lv_grad_init_stops(&radial_gradient_dsc, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
 lv_grad_radial_init(&radial_gradient_dsc, lv_pct(30), lv_pct(30), lv_pct(100), lv_pct(100), LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
 lv_style_set_bg_grad(&style_with_radial_gradient_bg, &radial_gradient_dsc);
 lv_style_set_bg_opa(&style_with_radial_gradient_bg, LV_OPA_COVER);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Create buttons with different gradient styles*/

lv_obj_t * btn;
lv_obj_t * label;

/*Simple horizontal gradient*/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_style_bg_color(btn, grad.colors[0], 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_color(btn, grad.colors[1], 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_dir(btn, LV_GRAD_DIR_HOR, 0);
lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -100);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Horizontal");
lv_obj_center(label);

/*Simple vertical gradient*/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_style_bg_color(btn, grad.colors[0], 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_color(btn, grad.colors[1], 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_dir(btn, LV_GRAD_DIR_VER, 0);
lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -40);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Vertical");
lv_obj_center(label);

/*Complex linear gradient*/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(btn, &style_with_linear_gradient_bg, 0);
lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 20);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Linear");
lv_obj_center(label);

/*Complex radial gradient*/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(btn, &style_with_radial_gradient_bg, 0);
lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 80);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Radial");
lv_obj_center(label);
}

#else

void lv_example_style_18(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
 lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
 lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

## Test tra stile di ricolorazione o sfondo modale pieno

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SLIDER && LV_USE_LOG

/***
 * Test between a full background modal and a recolor modal
 */
void lv_example_style_19(void)
{
 /*Add lv_example_style_11 as background*/
 lv_example_style_11();

 /* Set to 1 to enable recolor overlay instead of solid background */
#if 0
 /* Apply a screen-wide tint using recolor (efficient overlay).
 * This modifies the visual appearance by blending a semi-transparent color
 * over existing content without creating additional objects.
 * It's lighter on performance compared to a full-size background object. */
 lv_obj_set_style_recolor(lv_screen_active(), lv_color_black(), 0);
 lv_obj_set_style_recolor_opa(lv_screen_active(), LV_OPA_50, 0);
#else
 /* Simulate a modal background by setting a semi-transparent black background
 * on lv_layer_top(), the highest built-in layer.
 * This method creates a new full-screen object and can consume more resources
 * compared to recolor, especially when using images or gradients. */
 lv_obj_set_style_bg_color(lv_layer_top(), lv_color_black(), 0);
 lv_obj_set_style_bg_opa(lv_layer_top(), LV_OPA_50, 0);
#endif

 lv_obj_t * obj = lv_slider_create(lv_layer_top());
 lv_obj_center(obj);

 lv_refr_now(NULL); /*Update layouts and render*/

 lv_obj_invalidate(lv_screen_active());

 uint32_t t = lv_tick_get();
 lv_refr_now(NULL); /*Render only*/
 LV_LOG_USER("%" LV_PRIu32 " ms\n", lv_tick_elaps(t));
}
#endif

```

## API

*lv\_obj.h*  
*lv\_obj\_pos.h*  
*lv\_obj\_scroll.h*  
*lv\_obj\_style.h*  
*lv\_obj\_style\_gen.h*  
*lv\_obj\_tree.h*  
*lv\_flex.h*  
*lv\_grid.h*  
*lv\_api\_map\_v8.h*  
*lv\_style.h*  
*lv\_style\_gen.h*

### 5.4.2 Proprietà di Stile

#### Dimensioni e posizione

Proprietà relative a dimensioni, posizione, allineamento e layout dei Widget.

##### **width**

Imposta la larghezza del widget. È possibile utilizzare i valori in pixel, percentuale e `LV_SIZE_CONTENT`. I valori percentuali sono relativi alla larghezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

##### **min\_width**

Imposta una larghezza minima. È possibile utilizzare i valori in pixel e in percentuale. I valori percentuali sono relativi alla larghezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

##### **max\_width**

Imposta una larghezza massima. È possibile utilizzare i valori in pixel e in percentuale. I valori percentuali sono relativi alla larghezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

##### **height**

Imposta l'altezza del Widget. È possibile utilizzare i valori in pixel, percentuale e `LV_SIZE_CONTENT`. I valori percentuali sono relativi all'altezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

##### **min\_height**

Imposta un'altezza minima. È possibile utilizzare i valori in pixel e in percentuale. I valori percentuali sono relativi alla larghezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

##### **max\_height**

Imposta un'altezza massima. È possibile utilizzare i valori in pixel e in percentuale. I valori percentuali sono relativi all'altezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

## length

Il suo significato dipende dal tipo di Widget. Ad esempio, nel caso di lv\_scale, indica la lunghezza dei tick.

## x

Imposta la coordinata X del Widget considerando l'impostazione align. È possibile utilizzare i valori in pixel e in percentuale. I valori percentuali sono relativi alla larghezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

## y

Imposta la coordinata Y del Widget considerando l'impostazione align. È possibile utilizzare i valori in pixel e in percentuale. I valori percentuali sono relativi all'altezza dell'area del "content" dell'elemento padre.

## align

Imposta l'allineamento che indica da quale punto dell'oggetto padre devono essere interpretate le coordinate X e Y. I valori possibili son: LV\_ALIGN\_DEFAULT, LV\_ALIGN\_TOP\_LEFT/MID/RIGHT, LV\_ALIGN\_BOTTOM\_LEFT/MID/RIGHT, LV\_ALIGN\_LEFT/RIGHT\_MID, LV\_ALIGN\_CENTER. LV\_ALIGN\_DEFAULT significa LV\_ALIGN\_TOP\_LEFT con direzione di base LTR e LV\_ALIGN\_TOP\_RIGHT con direzione di base RTL.

## transform\_width

Questo valore allarga il Widget su entrambi i lati. È possibile utilizzare valori in pixel e percentuali (con lv\_pct(x)) Sposta il widget con questo valore nella direzione Y.

## transform\_height

Questo valore alza il Widget su entrambi i lati. È possibile utilizzare valori in pixel e percentuali (con lv\_pct(x)) I valori percentuali sono relativi all'altezza del Widget.

## translate\_x

Sposta il Widget con questo valore nella direzione X. Applicato dopo layout, allineamenti e altri posizionamenti. È possibile utilizzare valori in pixel e percentuali (con lv\_pct(x)) Sposta il widget con questo valore nella direzione Y.

## translate\_y

Sposta il Widget con questo valore nella direzione Y. Applicato dopo layout, allineamenti e altri posizionamenti. È possibile utilizzare valori in pixel e percentuali (con lv\_pct(x)) I valori percentuali sono relativi all'altezza del Widget.

## translate\_radial

Sposta l'oggetto attorno al centro dell'oggetto padre (ad esempio attorno alla circonferenza di una scala)

## transform\_scale\_x

Zoom orizzontale del Widget. Il valore 256 (o LV\_SCALE\_NONE) indica dimensioni normali, 128 dimensioni dimezzate, 512 dimensioni doppie e così via.

## transform\_scale\_y

Zoom verticale del Widget. Il valore 256 (o LV\_SCALE\_NONE) indica dimensioni normali, 128 dimensioni dimezzate, 512 dimensioni doppie e così via.

### **transform\_rotation**

Ruota il Widget. Il valore viene interpretato in unità di 0,1 gradi. Ad esempio, 450 significa 45 gradi.

### **transform\_pivot\_x**

Imposta la coordinata X del punto pivot per le trasformazioni. Relativamente all'angolo in alto a sinistra del Widget.

### **transform\_pivot\_y**

Imposta la coordinata Y del punto pivot per le trasformazioni. Relativamente all'angolo in alto a sinistra del Widget.

### **transform\_skew\_x**

Inclina il Widget orizzontalmente. Il valore viene interpretato in unità di 0,1 gradi. Ad esempio, 450 significa 45 gradi.

### **transform\_skew\_y**

Inclina il Widget verticalmente. Il valore viene interpretato in unità di 0,1 gradi. Ad esempio, 450 significa 45 gradi.

## **Padding [riempimento]**

Proprietà che descrivono la spaziatura tra i lati del genitore e quelli dei figli e tra i figli. Molto simile alle proprietà di padding in HTML.

### **pad\_top**

Imposta il padding in alto. Riduce l'area del contenuto in questa direzione.

### **pad\_bottom**

Imposta il padding in basso. Riduce l'area del contenuto in questa direzione.

### **pad\_left**

Imposta il padding a sinistra. Riduce l'area del contenuto in questa direzione.

### **pad\_right**

Imposta il padding a destra. Riduce l'area del contenuto in questa direzione.

### **pad\_row**

Imposta il padding tra le righe. Utilizzato dai layout.

### **pad\_column**

Imposta il padding tra le colonne. Utilizzato dai layout.

### **pad\_radial**

Allontana le etichette di testo dai segni di graduazione/dal resto di LV\_PART\_

## Margin

Proprietà per descrivere la spaziatura attorno a un Widget. Molto simile alle proprietà margin in HTML.

### margin\_top

Imposta il margine in alto. Il Widget manterrà questo spazio rispetto ai suoi "fratelli" nei layout.

### margin\_bottom

Imposta il margine in basso. Il Widget manterrà questo spazio rispetto ai suoi "fratelli" nei layout.

### margin\_left

Imposta il margine a sinistra. Il Widget manterrà questo spazio rispetto ai suoi "fratelli" nei layout.

### margin\_right

Imposta il margine a destra. Il Widget manterrà questo spazio rispetto ai suoi "fratelli" nei layout.

## Background

Proprietà per descrivere il colore di sfondo e l'immagine del Widget.

### bg\_color

Imposta il colore di sfondo del Widget.

### bg\_opa

Imposta l'opacità dello sfondo. Il valore 0, LV\_OPA\_0 o LV\_OPA\_TRANSP significa completamente trasparente, 255, LV\_OPA\_100 o LV\_OPA\_COVER significa completamente coprente, altri valori o LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ecc. significano semi-trasparenza.

### bg\_grad\_color

Imposta il colore del gradiente dello sfondo. Utilizzato solo se grad\_dir non è LV\_GRAD\_DIR\_NONE

### bg\_grad\_dir

Imposta la direzione del gradiente dello sfondo. I valori possibili sono LV\_GRAD\_DIR\_NONE/HOR/VER.

### bg\_main\_stop

Imposta il punto da cui deve iniziare il colore di sfondo per i gradienti. 0 indica il lato superiore/sinistro, 255 il lato inferiore/destro, 128 il centro e così via.

### bg\_grad\_stop

Imposta il punto da cui deve iniziare il colore del gradiente dello sfondo. 0 indica il lato superiore/sinistro, 255 il lato inferiore/destro, 128 il centro e così via.

### bg\_main\_opa

Imposta l'opacità del primo colore del gradiente.

## bg\_grad\_opa

Imposta l'opacità del secondo colore del gradiente.

## bg\_grad

Imposta la definizione del gradiente. L'istanza puntata deve esistere mentre il Widget è attivo. NULL per disabilitare. Include BG\_GRAD\_COLOR, BG\_GRAD\_DIR, BG\_MAIN\_STOP e BG\_GRAD\_STOP in un unico descrittore e consente di creare gradienti anche con più colori. Se impostato, le altre proprietà relative al gradiente verranno ignorate.

## bg\_image\_src

Imposta un'immagine di sfondo. Può essere un puntatore a `lv_image_dsc_t`, un path a un file o un `LV_SYMBOL_...`.

## bg\_image\_opa

Imposta l'opacità dell'immagine di sfondo. Il valore 0, `LV_OPA_0` o `LV_OPA_TRANSP` significa completamente trasparente, 255, `LV_OPA_100` o `LV_OPA_COVER` significa completamente coprente, altri valori o `LV_OPA_10`, `LV_OPA_20`, ecc. significano semi-trasparenza.

## bg\_image\_recolor

Imposta un colore da miscelare con l'immagine di sfondo.

## bg\_image\_recolor\_opa

Imposta l'intensità della ricolorazione dell'immagine di sfondo. Il valore 0, `LV_OPA_0` o `LV_OPA_TRANSP` significa nessuna miscelazione, 255, `LV_OPA_100` o `LV_OPA_COVER` significa ricolorazione completa, altri valori o `LV_OPA_10`, `LV_OPA_20`, ecc. vengono interpretati proporzionalmente.

## bg\_image\_tiled

Se abilitato, l'immagine di sfondo verrà ricolorata. I valori possibili sono `true` o `false`.

## Border [bordatura]

Proprietà per descrivere i bordi

### border\_color

Imposta il colore del bordo

### border\_opa

Imposta l'opacità del bordo. Il valore 0, `LV_OPA_0` o `LV_OPA_TRANSP` significa completamente trasparente, 255, `LV_OPA_100` o `LV_OPA_COVER` significa completamente coprente, altri valori o `LV_OPA_10`, `LV_OPA_20`, ecc. significano semi-trasparenza.

### border\_width

Imposta la larghezza del bordo. Possono essere utilizzati solo valori in pixel.

### border\_side

Imposta solo il lato o i lati su cui deve essere disegnato il bordo. I valori possibili sono `LV_BORDER_SIDE_NONE`/`TOP/BOTTOM/LEFT/RIGHT/INTERNAL`. È possibile utilizzare anche valori OR, ad esempio `LV_BORDER_SIDE_TOP | LV_BORDER_SIDE_LEFT`.

**border\_post**

Imposta se il bordo deve essere disegnato prima o dopo i figli. `true`: dopo i figli, `false`: prima dei figli

**Outline [contorno]**

Proprietà per descrivere il contorno. È come un bordo, ma disegnato all'esterno dei rettangoli.

**outline\_width**

Imposta la larghezza del contorno in pixel.

**outline\_color**

Imposta il colore del contorno.

**outline\_opa**

Imposta l'opacità del contorno. Il valore 0, `LV_OPA_0` o `LV_OPA_TRANSP` significa completamente trasparente, 255, `LV_OPA_100` o `LV_OPA_COVER` significa completamente coprente, altri valori o `LV_OPA_10`, `LV_OPA_20`, ecc. significano semi-trasparenza.

**outline\_pad**

Imposta il riempimento del contorno, ovvero lo spazio tra il Widget e il contorno.

**Shadow**

Proprietà per descrivere l'ombra disegnata sotto i rettangoli.

**shadow\_width**

Imposta la larghezza dell'ombra in pixel. Il valore deve essere  $\geq 0$ .

**shadow\_offset\_x**

Imposta un offset dell'ombra in pixel nella direzione X.

**shadow\_offset\_y**

Imposta un offset dell'ombra in pixel nella direzione Y.

**shadow\_spread**

Esegue il calcolo dell'ombra per utilizzare un rettangolo più grande o più piccolo come base. Il valore può essere in pixel per ingrandire/ridurre l'area.

**shadow\_color**

Imposta il colore dell'ombra

**shadow\_opa**

Imposta l'opacità dell'ombra. Il valore 0, `LV_OPA_0` o `LV_OPA_TRANSP` significa completamente trasparente, 255, `LV_OPA_100` o `LV_OPA_COVER` significa completamente coprente, altri valori o `LV_OPA_10`, `LV_OPA_20`, ecc. significano semi-trasparenza.

## Immagine

Proprietà per descrivere le immagini

### image\_opa

Imposta l'opacità di un'immagine. Il valore 0, LV\_OPA\_0 o LV\_OPA\_TRANSP significa completamente trasparente, 255, LV\_OPA\_100 o LV\_OPA\_COVER significa completamente coprente, altri valori o LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ecc. significano semi-trasparenza.

### image\_recolor

Imposta il colore da mescolare con l'immagine.

### image\_recolor\_opa

Imposta l'intensità della miscelazione dei colori. Il valore 0, LV\_OPA\_0 o LV\_OPA\_TRANSP significa completamente trasparente, 255, LV\_OPA\_100 o LV\_OPA\_COVER significa completamente coprente, altri valori o LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ecc. significano semi-trasparenza.

## Line

Proprietà per descrivere i Widget lineari

### line\_width

Imposta la larghezza delle linee in pixel.

### line\_dash\_width

Imposta la larghezza dei trattini in pixel. Nota: il trattino funziona solo su linee orizzontali e verticali.

### line\_dash\_gap

Imposta la distanza tra i trattini in pixel. Nota: il trattino funziona solo su linee orizzontali e verticali.

### line\_rounded

Arrotonda le estremità delle linee. `true`: arrotondata, `false`: fine linea perpendicolare.

### line\_color

Imposta il colore delle linee.

### line\_opa

Imposta l'opacità delle linee.

## Arco

TODO [da fare]

### arc\_width

Imposta la larghezza (spessore) degli archi in pixel.

**arc\_rounded**

Arrotonda le estremità degli archi. `true`: arrotondata, `false`: fine linea perpendicolare.

**arc\_color**

Imposta il colore dell'arco.

**arc\_opa**

Imposta l'opacità degli archi.

**arc\_image\_src**

Imposta un'immagine da cui verrà mascherato l'arco. È utile per visualizzare effetti complessi sugli archi. Può essere un puntatore a `lv_image_dsc_t` o un percorso a un file.

**Text**

Proprietà per descrivere le proprietà del testo. Tutte queste proprietà sono ereditate.

**text\_color**

Imposta il colore del testo.

**text\_opa**

Imposta l'opacità del testo. Il valore 0, `LV_OPA_0` o `LV_OPA_TRANSP` significa completamente trasparente, 255, `LV_OPA_100` o `LV_OPA_COVER` significa completamente coprente, altri valori o `LV_OPA_10`, `LV_OPA_20`, ecc. significano semi-trasparenza.

**text\_font**

Imposta il font del testo (un puntatore `lv_font_t *`).

**text\_letter\_space**

Imposta la spaziatura delle lettere in pixel

**text\_line\_space**

Imposta la spaziatura delle righe in pixel.

**text\_decor**

Imposta la decorazione del testo. I valori possibili sono `LV_TEXT_DECOR_NONE`/`UNDERLINE`/`STRIKETHROUGH`. È possibile utilizzare anche valori con OR.

**text\_align**

Imposta come allineare le righe del testo. Nota: non allinea il Widget stesso, ma solo le righe al suo interno. I valori possibili sono `LV_TEXT_ALIGN_LEFT`/`CENTER`/`RIGHT`/`AUTO`. `LV_TEXT_ALIGN_AUTO` rileva la direzione di base del testo e utilizza l'allineamento a sinistra o a destra di conseguenza.

### **text\_outline\_stroke\_color**

Imposta il colore del contorno delle lettere.

### **text\_outline\_stroke\_width**

Imposta la larghezza del tratto del contorno della lettera in pixel.

### **text\_outline\_stroke\_opa**

Imposta l'opacità del tratto del contorno della lettera. Il valore 0, LV\_OPA\_0 o LV\_OPA\_TRANSP significa completamente trasparente, 255, LV\_OPA\_100 o LV\_OPA\_COVER significa completamente coprente, altri valori o LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ecc. significano semi-trasparenza.

### **Varie**

Proprietà miste per vari scopi.

### **radius**

Imposta il raggio su ogni angolo. Il valore viene interpretato in pixel ( $\geq 0$ ) o LV\_RADIUS\_CIRCLE per il massimo. radius

### **radial\_offset**

Sposta il punto iniziale dell'oggetto (ad esempio, il segno di ridimensionamento) radialmente.

### **clip\_corner**

Abilita il ritaglio del contenuto in eccesso sull'angolo arrotondato. Può essere true o false.

### **opa**

Riduce tutti i valori di opacità del Widget di questo fattore. Il valore 0, LV\_OPA\_0 o LV\_OPA\_TRANSP significa completamente trasparente, 255, LV\_OPA\_100 o LV\_OPA\_COVER significa completamente coprente, altri valori o LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ecc. significano semi-trasparenza.

### **opa\_layered**

Per prima cosa disegna il Widget sul layer, poi riduce il fattore di opacità del layer. Il valore 0, LV\_OPA\_0 o LV\_OPA\_TRANSP significa completamente trasparente, 255, LV\_OPA\_100 o LV\_OPA\_COVER significa completamente coprente, altri valori o LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ecc. significano semi-trasparenza.

### **color\_filter\_dsc**

Mescola un colore con tutti i colori del Widget.

### **color\_filter\_opa**

Intensità di miscelazione del filtro colore.

### **anim**

Template di animazione per l'animazione del Widget. Dovrebbe essere un puntatore a lv\_anim\_t. I parametri di animazione sono specifici del widget, ad esempio il tempo di animazione potrebbe essere, ad esempio, il tempo di lampeggio del cursore sull'area di testo o il tempo di scorrimento di un roller. Consultare la documentazione dei Widget per saperne di più.

**anim\_duration**

Durata dell'animazione in millisecondi. Il suo significato è specifico del widget. Ad esempio, il tempo di lampeggio del cursore sulla Text Area o il tempo di scorimento di un roller. Consultare la documentazione dei Widget per saperne di più.

**transition**

Un `lv_style_transition_dsc_t` inizializzato per descrivere una transizione.

**blend\_mode**

Describe come sfumare i colori sullo sfondo. I valori possibili sono `LV_BLEND_MODE_NORMAL/ADDITIVE/SUBTRACTIVE/MULTIPLY/DIFFERENCE`

**layout**

Imposta il layout del Widget. I figli verranno riposizionati e ridimensionati in base alle policy impostate per il layout. Per i valori possibili, consultare la documentazione dei layout.

**base\_dir**

Imposta la direzione di base del Widget. I valori possibili sono `LV_BIDI_DIR_LTR/RTL/AUTO`.

**bitmap\_mask\_src**

Se impostato, verrà creato un layer per il widget e il layer verrà mascherato con questa maschera bitmap A8.

**rotary\_sensitivity**

Regola la sensibilità per i codificatori rotativi in unità 1/256. Significa: 128: rallenta la rotazione della metà, 512: raddoppia la velocità, 256: nessuna modifica

**Flex**

Proprietà del layout Flex.

**flex\_flow**

Definisce in quale direzione il layout Flex deve disporre i figli.

**flex\_main\_place**

Definisce come allineare i figli nella direzione del flusso del Flex.

**flex\_cross\_place**

Definisce come allineare i figli perpendicolarmente alla direzione del flusso del Flex.

**flex\_track\_place**

Definisce come allineare le tracce del flusso.

**flex\_grow**

Definisce quanto spazio occupare proporzionalmente dallo spazio libero della traccia del Widget.

## Grid

Proprietà del layout della griglia.

### grid\_column\_dsc\_array

Un array per descrivere le colonne della griglia. Dovrebbe essere terminato con LV\_GRID\_TEMPLATE\_LAST

### grid\_column\_align

Definisce come distribuire le colonne.

### grid\_row\_dsc\_array

Un array per descrivere le righe della griglia. Dovrebbe essere terminato con LV\_GRID\_TEMPLATE\_LAST

### grid\_row\_align

Definisce come distribuire le righe.

### grid\_cell\_column\_pos

Imposta la colonna in cui posizionare il Widget.

### grid\_cell\_x\_align

Imposta come allineare il Widget orizzontalmente.

### grid\_cell\_column\_span

Imposta il numero di colonne che il Widget deve occupare. Deve essere  $\geq 1$ .

### grid\_cell\_row\_pos

Imposta la riga in cui posizionare il widget.

### grid\_cell\_y\_align

Imposta come allineare il Widget verticalmente.

### grid\_cell\_row\_span

Imposta il numero di righe che il Widget deve occupare. Deve essere  $\geq 1$ .

## 5.5 Eventi

Gli eventi vengono attivati in LVGL quando accade qualcosa che potrebbe essere interessante per l'utente, ad esempio quando un Widget:

- viene cliccato
- viene fatto scorrere
- viene modificato il suo valore
- viene ridisegnato, ecc.

Oltre ai Widget, gli eventi possono essere registrati anche da display e dispositivi di input. Non viene spiegato in dettaglio di seguito, ma è possibile farlo modificando il prefisso delle funzioni da `lv_obj_` a `lv_display_` o `lv_indev_`.

## 5.5.1 Aggiunta di Eventi a un Widget

L'utente può assegnare funzioni di callback a un widget per elaborare gli eventi. In pratica, si presenta così:

```
lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_event_cb(btn, my_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, user_data); /* Assign an event callback */

...
static void my_event_cb(lv_event_t * event)
{
 printf("Clicked\n");
}
```

Nell'esempio `LV_EVENT_CLICKED` significa che solo l'evento clic chiamerà `my_event_cb`. Vedere la [lista dei codici evento](#) per tutte le opzioni. `LV_EVENT_ALL` può essere utilizzato per ricevere tutti gli eventi.

L'ultimo parametro di `lv_obj_add_event_cb()` è un puntatore a eventuali dati personalizzati che saranno disponibili nell'evento. È possibile passare NULL per questo argomento se non è necessario utilizzare tali dati durante l'elaborazione dell'evento. È possibile recuperare il puntatore passato impostando la funzione di callback in questo modo:

```
my_user_data_t * user_data;
...
user_data = lv_event_get_user_data(e);
```

È possibile aggiungere altri eventi a un Widget, in questo modo:

```
lv_obj_add_event_cb(widget, my_event_cb_1, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
lv_obj_add_event_cb(widget, my_event_cb_2, LV_EVENT_PRESSED, NULL);
lv_obj_add_event_cb(widget, my_event_cb_3, LV_EVENT_ALL, NULL); /* No filtering, receive all events */
```

Anche lo stesso callback di evento può essere utilizzato su un Widget con `user_data` diversi. Ad esempio:

```
lv_obj_add_event_cb(widget, increment_on_click, LV_EVENT_CLICKED, &num1);
lv_obj_add_event_cb(widget, increment_on_click, LV_EVENT_CLICKED, &num2);
```

Gli eventi verranno richiamati nell'ordine in cui sono stati aggiunti.

Altri Widget possono utilizzare lo stesso *callback di evento*.

Allo stesso modo, gli eventi possono essere associati a dispositivi di input e display in questo modo:

```
lv_display_add_event_cb(display, event_cb, LV_EVENT_RESOLUTION_CHANGED, NULL);
lv_indev_add_event_cb(indev, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
```

## 5.5.2 Rimozione di Eventi dai Widget

```
uint32_t i;
uint32_t event_cnt = lv_obj_get_event_count(widget);
for(i = 0; i < event_cnt; i++) {
 lv_event_desc_t * event_desc = lv_obj_get_event_desc(widget, i);
 if(lv_event_desc_get_cb(event_desc) == some_event_cb) {
 lv_obj_remove_event(widget, i);
 break;
 }
}
```

## 5.5.3 Codici Evento

I codici evento possono essere raggruppati in queste categorie: - Eventi dispositivo di input - Eventi disegno - Altri eventi - Eventi speciali - Eventi personalizzati

Tutti i Widget (come Pulsanti/Label/Slider ecc.), indipendentemente dal tipo, ricevono gli eventi *Input device*, *Drawing* e *Altri*.

Tuttavia, gli *Special events* sono specifici di un particolare tipo di widget. Consultare la [documentazione dei widget](#) per sapere quando vengono inviati.

Gli *eventi personalizzati* vengono aggiunti dall'utente e non vengono mai inviati da LVGL.

Esistono i seguenti codici evento:

## Eventi del Dispositivo di Input

- *LV\_EVENT\_PRESSED*: Il Widget è stato premuto
- *LV\_EVENT\_PRESSING*: Il Widget è premuto (chiamato continuamente durante la pressione)
- *LV\_EVENT\_PRESS\_LOST*: Il Widget è ancora premuto, ma il cursore/dito è scivolato fuori dal Widget
- *LV\_EVENT\_SHORT\_CLICKED*: Il Widget è stato premuto per un breve periodo di tempo e poi rilasciato senza scorrere.
- *LV\_EVENT\_SINGLE\_CLICKED*: Il Widget è stato premuto per un breve periodo di tempo e poi rilasciato senza scorrere, per la prima volta in una serie di clic. Una serie di clic si riferisce a più clic brevi in un breve periodo di tempo e a una distanza ridotta.
- *LV\_EVENT\_DOUBLE\_CLICKED*: Il Widget è stato premuto per un breve periodo di tempo e poi rilasciato senza scorrere, per la seconda volta in una serie di clic.
- *LV\_EVENT\_TRIPLE\_CLICKED*: Il Widget è stato premuto per un breve periodo di tempo e poi rilasciato senza scorrere, per la terza volta in una serie di clic.
- *LV\_EVENT\_LONG\_PRESSED*: Il è stato premuto per almeno `long_press_time`. Non richiamato se si scorre.
- *LV\_EVENT\_LONG\_PRESSED\_REPEAT*: Richiamato dopo `long_press_time` ogni `long_press_repeat_time` ms. Non richiamato se si scorre.
- *LV\_EVENT\_CLICKED*: Richiamato al rilascio se non si scorre (indipendentemente dalla pressione prolungata)
- *LV\_EVENT\_RELEASED*: Richiamato ogni volta che il Widget viene rilasciato
- *LV\_EVENT\_SCROLL\_BEGIN*: Inizia lo scorrimento [scorrimento]. Il parametro evento è un puntatore all'animazione dello "scroll". Può essere modificato
- *LV\_EVENT\_SCROLL\_THROW\_BEGIN*:
- *LV\_EVENT\_SCROLL\_END*: Termina lo "scrolling"
- *LV\_EVENT\_SCROLL*: Scrolling
- *LV\_EVENT\_GESTURE*: È stato rilevato un gesto. Il gesto si ottiene con `lv_indev_get_gesture_dir(lv_indev_active())`
- *LV\_EVENT\_KEY*: Un tasto viene inviato al Widget. Si ottiene il tasto con `lv_indev_get_key(lv_indev_active())`
- *LV\_EVENT\_FOCUSED*: Il Widget ha ricevuto il focus
- *LV\_EVENT\_DFOCUSSED*: Il Widget ha perso il focus
- *LV\_EVENT\_LEAVE*: Il Widget ha perso il focus ma è ancora selezionato
- *LV\_EVENT\_HIT\_TEST*: Esegue un hit-test avanzato
- *LV\_EVENT\_INDEV\_RESET*: Indev [Input device] è stato resettato
- *LV\_EVENT\_HOVER\_OVER*: Passaggio dell'Indev sul Widget
- *LV\_EVENT\_HOVER\_LEAVE*: L'Indev lascia il Widget

## Eventi di Disegno

- *LV\_EVENT\_COVER\_CHECK*: Verifica se il Widget copre completamente un'area. Il parametro evento è `lv_cover_check_info_t *`.
- *LV\_EVENT\_REFR\_EXT\_DRAW\_SIZE*: Ottiene l'area di disegno aggiuntiva richiesta attorno al Widget (ad esempio per l'ombra). Il parametro evento è `int32_t *` per memorizzare le dimensioni.
- *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_BEGIN*: Avvio della fase di disegno principale
- *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN*: Esecuzione del disegno principale
- *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_END*: Termine della fase di disegno principale

- *LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_BEGIN*: Avvio della fase di post-disegno (quando tutti i figli sono stati disegnati)
- *LV\_EVENT\_DRAW\_POST*: Esecuzione della fase di post-disegno (quando tutti i figli sono stati disegnati)
- *LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_END*: Termine della fase di post-disegno (quando tutti i figli sono stati disegnati)
- *LV\_EVENT\_DRAW\_TASK\_ADDED*: Aggiunta di un task di disegno

### Attenzione

Nelle funzioni di callback degli eventi di disegno, la sequenza di rendering è già iniziata e, durante questo periodo, è vietato apportare modifiche agli attributi o agli stili di qualsiasi widget o creare/eliminare widget. Se si tenta di farlo, LVGL genererà un errore di asserzione con un messaggio che indica che l'invalidazione di un'area non è consentita durante il rendering.

## Eventi Speciali

- *LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED*: Il valore del Widget è cambiato (ad esempio, il cursore è stato spostato)
- *LV\_EVENT\_INSERT*: Un testo è stato inserito nel Widget. I dati dell'evento sono `char *` in fase di inserimento.
- *LV\_EVENT\_REFRESH*: Notifica al Widget di aggiornare qualcosa (per l'utente)
- *LV\_EVENT\_READY*: Un processo è terminato
- *LV\_EVENT\_CANCEL*: Un processo è stato annullato

## Altri Eventi

- *LV\_EVENT\_CREATE*: Il Widget è in fase di creazione
- *LV\_EVENT\_DELETE*: Il Widget è in fase di eliminazione
- *LV\_EVENT\_CHILD\_CHANGED*: Il figlio è stato rimosso, aggiunto o le sue dimensioni e posizione sono state modificate.
- *LV\_EVENT\_CHILD\_CREATED*: Il figlio è stato creato, viene sempre inoltrato a tutti i genitori.
- *LV\_EVENT\_CHILD\_DELETED*: Il figlio è stato eliminato, viene sempre inoltrato a tutti i genitori.
- *LV\_EVENT\_SCREEN\_UNLOAD\_START*: È stato avviato lo scaricamento di una schermata, attivato immediatamente alla chiamata di `scr_load`.
- *LV\_EVENT\_SCREEN\_LOAD\_START*: È stato avviato il caricamento di una schermata, attivato allo scadere del ritardo per il cambio schermata.
- *LV\_EVENT\_SCREEN\_LOADED*: È stata caricata una schermata.
- *LV\_EVENT\_SCREEN\_UNLOADED*: È stata scaricata una schermata
- *LV\_EVENT\_SIZE\_CHANGED*: Le coordinate/dimensioni del Widget sono cambiate
- *LV\_EVENT\_STYLE\_CHANGED*: Lo stile del Widget è cambiato
- *LV\_EVENT\_LAYOUT\_CHANGED*: La posizione degli elementi figlio è cambiata a causa di un ricalcolo del layout
- *LV\_EVENT\_GET\_SELF\_SIZE*: Ottiene la dimensione interna di un widget

## Eventi del Display

- *LV\_EVENT\_INVALIDATE\_AREA* Un'area viene invalidata (contrassegnata per il ridisegno). `lv_event_get_param(e)` restituisce un puntatore a un oggetto `lv_area_t` con le coordinate dell'area invalidata. L'area può essere modificata liberamente se necessario per adattarla a un requisito specifico del display. Di solito necessario con i display monocromatici per invalidare  $N \times 8$  righe o colonne in un unico passaggio.
- *LV\_EVENT\_RESOLUTION\_CHANGED*: Invia quando la risoluzione cambia a causa di `lv_display_set_resolution()` o di `lv_display_set_rotation()`.

- *LV\_EVENT\_COLOR\_FORMAT\_CHANGED*: Inviato come risultato di qualsiasi chiamata a `lv_display_set_color_format()`.
- *LV\_EVENT\_REFR\_REQUEST*: Inviato quando si è verificato un evento che richiede un ridisegno.
- *LV\_EVENT\_REFR\_START*: Inviato prima dell'inizio di un ciclo di aggiornamento. Inviato anche se non c'è nulla da ridisegnare.
- *LV\_EVENT\_REFR\_READY*: Inviato al completamento dell'aggiornamento (dopo il rendering e la chiamata a *Callback Flush*). Inviato anche se non si è verificato alcun ridisegno.
- *LV\_EVENT\_RENDER\_START*: Inviato appena prima dell'inizio del rendering.
- *LV\_EVENT\_RENDER\_READY*: Inviato dopo il completamento del rendering (prima di chiamare *Callback Flush*)
- *LV\_EVENT\_FLUSH\_START*: Inviato prima della chiamata a *Callback Flush*.
- *LV\_EVENT\_FLUSH\_FINISH*: Inviato dopo il ritorno della chiamata a *Callback Flush*.
- *LV\_EVENT\_FLUSH\_WAIT\_START*: Inviato all'inizio della chiamata interna a `wait_for_flushing()` -- si verifica indipendentemente dal fatto che si verifichi effettivamente un'attesa. La chiamata termina immediatamente se `disp->flushing == 0`.
- *LV\_EVENT\_FLUSH\_WAIT\_FINISH*: Inviato quando la chiamata a `wait_for_flushing()` sta per terminare, indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'attesa effettiva.

## Eventi Personalizzati

È possibile registrare un numero qualsiasi di codici evento personalizzati tramite `uint32_t MY_EVENT_1 = lv_event_register_id()`

Possono essere inviati a qualsiasi widget con `lv_obj_send_event(widget, MY_EVENT_1, &some_data)`

## Evento del Refresh

*LV\_EVENT\_REFRESH* è un evento speciale perché è progettato per consentire all'utente di notificare a un widget di aggiornarsi. Alcuni esempi:

- notificare a un'etichetta di aggiornare il testo in base a una o più variabili (ad esempio, l'ora corrente)
- aggiornare un'etichetta quando cambia la lingua
- abilitare un pulsante se vengono soddisfatte determinate condizioni (ad esempio, viene inserito il PIN corretto)
- aggiungere/rimuovere stili da/a un widget se viene superato un limite, ecc.

## 5.5.4 Invio Manuale di Eventi

Per inviare manualmente eventi a un widget, utilizzare `lv_obj_send_event(widget, <EVENT_CODE>, &some_data)`.

Ad esempio, questo può essere utilizzato per chiudere manualmente una finestra di messaggio simulando la pressione di un pulsante (anche se esistono modi più semplici per farlo):

```
/* Simulate the press of the first button (indexes start from zero) */
uint32_t btn_id = 0;
lv_obj_send_event(mbox, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, &btn_id);
```

Lo stesso vale per i dispositivi di visualizzazione e input con `lv_display_send_event(widget, <EVENT_CODE>, &some_data)` e `lv_indev_send_event(widget, <EVENT_CODE>, &some_data)`.

## 5.5.5 Campi di lv\_event\_t

`lv_event_t` è l'unico parametro passato al callback dell'evento e contiene tutti i dati relativi all'evento. Da esso si possono ottenere i seguenti valori:

- `lv_event_get_code(e)`: ottiene il codice dell'evento

- `lv_event_get_current_target(e)`: ottiene il Widget a cui è stato inviato un evento. Ovvero il Widget il cui gestore eventi viene chiamato.
- `lv_event_get_target(e)`: ottiene il Widget che ha originariamente attivato l'evento (diverso da `lv_event_get_target()` se *event bubbling* è abilitato)
- `lv_event_get_user_data(e)`: ottiene il puntatore passato come ultimo parametro di `lv_obj_add_event_cb()`.
- `lv_event_get_param(e)`: ottiene il parametro passato come ultimo parametro di `lv_obj_send_event_cb()`

## 5.5.6 Event Bubbling

Se `lv_obj_add_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE)` è abilitato, tutti gli eventi verranno inviati anche al Widget padre. Se anche il Widget padre ha `LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE` abilitato, l'evento verrà inviato al Widget padre e così via.

Il parametro *target* dell'evento è sempre il widget di destinazione corrente, non il Widget originale. Per ottenere il widget di destinazione originale, si chiama `lv_event_get_target_obj(e)` nel gestore eventi.

## 5.5.7 Event Trickle

Noto anche come "Event Capturing", se `lv_obj_add_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_EVENT_TRICKLE)` è abilitato, tutti gli eventi verranno inviati anche ai Widget figli. Questo è l'opposto del "bubbling" degli eventi: invece di propagarsi verso l'alto, gli eventi si propagano verso il basso fino ai widget figli.

Il meccanismo di trickle riguarda solo i widget figli immediati, non i nipoti o i discendenti più profondi. Affinché gli eventi si propaghino a livelli più profondi, ogni widget figlio deve avere il flag `LV_OBJ_FLAG_EVENT_TRICKLE` abilitato.

Come con il bubbling, il parametro *target* dell'evento è sempre il Widget di destinazione corrente, non il Widget originale. Per ottenere il widget di destinazione originale, si chiama `lv_event_get_target_obj(e)` nel gestore eventi.

## 5.5.8 Esempi

### Evento clic pulsante

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_LOG_USER("Clicked");

 static uint32_t cnt = 1;
 lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, cnt);
 cnt++;
}

/**
 * Add click event to a button
 */
void lv_example_event_click(void)
{
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(btn, 100, 50);
 lv_obj_center(btn);
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Click me!");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
```

### Sequenze di clic

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

static void short_click_event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_LOG_USER("Short clicked");

 lv_obj_t * info_label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_indev_t * indev = (lv_indev_t *) lv_event_get_param(e);
 uint8_t cnt = lv_indev_get_short_click_streak(indev);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_label_set_text_fmt(info_label, "Short click streak: %u", cnt);
}

static void streak_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
 const char * text = (const char *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_label_set_text(label, text);
}

void lv_example_event_streak(void)
{
 lv_obj_t * info_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(info_label, "No events yet");

 lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(btn, 100, 50);
 lv_obj_center(btn);
 lv_obj_add_event_cb(btn, short_click_event_cb, LV_EVENT_SHORT_CLICKED, info_label);
 lv_obj_add_event_cb(btn, streak_event_cb, LV_EVENT_SINGLE_CLICKED, (void *) "Single clicked");
 lv_obj_add_event_cb(btn, streak_event_cb, LV_EVENT_DOUBLE_CLICKED, (void *) "Double clicked");
 lv_obj_add_event_cb(btn, streak_event_cb, LV_EVENT_TRIPLE_CLICKED, (void *) "Triple clicked");

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Click me!");
 lv_obj_center(label);
}

#endif

```

## Gestione di eventi multipli

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

 switch(code) {
 case LV_EVENT_PRESSED:
 lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_PRESSED");
 break;
 case LV_EVENT_CLICKED:
 lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_CLICKED");
 break;
 case LV_EVENT_LONG_PRESSED:
 lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_LONG_PRESSED");
 break;
 case LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT:
 lv_label_set_text(label, "The last button event:\nLV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT");
 break;
 default:
 break;
 }
}

/**
 * Handle multiple events
 */
void lv_example_event_button(void)
{
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(btn, 100, 50);
 lv_obj_center(btn);

 lv_obj_t * btn_label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(btn_label, "Click me!");

 lv_obj_t * info_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(info_label, "The last button event:\nNone");

 lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_ALL, info_label);
}
#endif

```

## Evento "bubbling"

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 /*The original target of the event. Can be the buttons or the container*/
 lv_obj_t * target = lv_event_get_target_obj(e);

 /*The current target is always the container as the event is added to it*/
 lv_obj_t * cont = lv_event_get_current_target_obj(e);

 /*If container was clicked do nothing*/
 if(target == cont) return;

 /*Make the clicked buttons red*/
 lv_obj_set_style_bg_color(target, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);
}

/**
 * Demonstrate event bubbling
 */
void lv_example_event_bubble(void)

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 290, 200);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set-flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 30; i++) {
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(cont);
 lv_obj_set_size(btn, 70, 50);
 lv_obj_add_flag(btn, LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);
 }

 lv_obj_add_event_cb(cont, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

#endif
```

## Evento "trickle-down"

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

/***
 * Demonstrate event trickle
 */
void lv_example_event_trickle(void)
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 290, 200);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set-flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

 static lv_style_t style_black;
 lv_style_init(&style_black);
 lv_style_set_text_color(&style_black, lv_color_white());
 lv_style_set_bg_color(&style_black, lv_color_black());

 /*Enable event trickle-down on the container*/
 lv_obj_add_flag(cont, LV_OBJ_FLAG_EVENT_TRICKLE);

 lv_obj_add_style(cont, &style_black, LV_STATE_PRESSED);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 9; i++) {
 lv_obj_t * subcont = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(subcont, 70, 50);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(subcont);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);

 /*Add style to the label when clicked*/
 lv_obj_add_style(subcont, &style_black, LV_STATE_FOCUSED);
 }
}
#endif
```

## Evento "Draw"

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

static int32_t size = 0;
static bool size_dec = false;

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
 lv_obj_invalidate((lv_obj_t *) lv_timer_get_user_data(timer));
 if(size_dec) size--;
 else size++;

 if(size == 50) size_dec = true;
 else if(size == 0) size_dec = false;
}

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *) lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 if(base_dsc->part == LV_PART_MAIN) {
 lv_draw_rect_dsc_t draw_dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&draw_dsc);
 draw_dsc.bg_color = lv_color_hex(0xffffaa);
 draw_dsc.radius = LV_RADIUS_CIRCLE;
 draw_dsc.border_color = lv_color_hex(0xffff5555);
 draw_dsc.border_width = 2;
 draw_dsc.outline_color = lv_color_hex(0xffff0000);
 draw_dsc.outline_pad = 3;
 draw_dsc.outline_width = 2;

 lv_area_t a;
 a.x1 = 0;
 a.y1 = 0;
 a.x2 = size;
 a.y2 = size;
 lv_obj_get_coords(obj, &obj_coords);
 }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 lv_area_align(&obj_coords, &a, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
 lv_draw_rect(base_dsc->layer, &draw_dsc, &a);
}

/** Demonstrate the usage of draw event */
void lv_example_event_draw(void)
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 200, 200);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_add_event_cb(cont, event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_flag(cont, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
 lv_timer_create(timer_cb, 30, cont);
}

#endif

```

## 5.5.9 API

*lv\_obj.h*  
*lv\_obj\_event.h*  
*lv\_obj\_event\_private.h*  
*lv\_display.h*  
*lv\_indev.h*  
*lv\_event.h*  
*lv\_event\_private.h*

## 5.6 Layout

### 5.6.1 Flex

#### Panoramica

Flexbox (o Flex in breve) è un sottoinsieme dei comportamenti del CSS Flexbox.

Si possono disporre gli elementi (Widget figli) in righe o colonne (track), gestire il wrapping, regolare la spaziatura tra elementi e track, gestire l'aumento di dimensione per far sì che gli elementi riempiano lo spazio rimanente rispetto alla larghezza e all'altezza minime/massime.

Per trasformare un Widget in un contenitore Flex, si chiama `lv_obj_set_layout(widget, LV_LAYOUT_FLEX)`.

Si noti che la funzionalità di layout Flex di LVGL deve essere abilitata globalmente con `LV_USE_FLEX` in `lv_conf.h`.

#### Termini

- **track** [tracce]: righe o colonne
- **direzione principale**: riga o colonna, la direzione in cui vengono posizionati per primi più elementi
- **direzione trasversale**: la direzione perpendicolare alla **direzione principale**
- **wrap**: se non c'è più spazio nella traccia, ne viene iniziata una nuova
- **grow** [crescita]: se impostato su un elemento, "crescerà" per riempire lo spazio rimanente nella traccia Lo spazio disponibile verrà distribuito tra gli elementi in base al loro valore di crescita (un valore maggiore significa più spazio)
- **gap**: lo spazio tra righe e colonne o tra gli elementi di una track

Vedere [CSS Flexbox](#) per illustrazioni che mostrano il significato di questi termini.

## Interfaccia Semplice

Si usano le seguenti funzioni per impostare e controllare il layout Flex su qualsiasi Widget genitore.

### Nota

Affinché questi stili abbiano effetto, il Widget genitore deve essere un contenitore Flex. Le funzioni seguenti fanno sì che il Widget genitore diventi un contenitore Flex, se non lo è già.

## Flusso Flex

`lv_obj_set_flex_flow(widget, flex_flow)`

I possibili valori per `flex_flow` sono:

- `LV_FLEX_FLOW_ROW`: Posiziona gli elementi figlio in una riga senza riavvolgimento
- `LV_FLEX_FLOW_COLUMN`: Posiziona gli elementi figlio in una colonna senza riavvolgimento
- `LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP`: Posiziona gli elementi figlio in una riga con riavvolgimento
- `LV_FLEX_FLOW_COLUMN_WRAP`: Posiziona gli elementi figlio in una colonna con riavvolgimento
- `LV_FLEX_FLOW_ROW_REVERSE`: Posiziona gli elementi figlio in una riga senza riavvolgimento ma in ordine inverso
- `LV_FLEX_FLOW_COLUMN_REVERSE`: Posiziona gli elementi figlio in una colonna senza riavvolgimento ma in ordine inverso
- `LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP_REVERSE`: Posiziona gli elementi figlio in una riga con riavvolgimento ma in ordine inverso
- `LV_FLEX_FLOW_COLUMN_WRAP_REVERSE`: Posiziona gli elementi figlio in una colonna con riavvolgimento ma in ordine inverso

Questi valori fanno sì che il comportamento del layout del Widget modelli il comportamento di [CSS Flexbox](#) combinando `flex-direction` e `flex-wrap` come definito in `flex-flow`.

## Allineamento Flex

Per gestire il posizionamento degli elementi figlio, si usa `lv_obj_set_flex_align(widget, main_place, cross_place, track_cross_place)` che fa sì che il modello del widget padre imposti il comportamento del contenitore Flex definito [qui](#).

- `main_place` determina come distribuire gli elementi nella loro track sull'asse principale. Ad esempio, allinea gli elementi a destra su `LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP`. (In CSS si chiama `justify-content`.)
- `cross_place` determina come distribuire gli elementi nella loro track sull'asse trasversale. Ad esempio, se gli elementi hanno altezze diverse, li allinea alla parte inferiore della track. (In CSS si chiama `align-items`.)
- `track_cross_place` determina come distribuire le track (in CSS si chiama `align-content`.)

I valori possibili sono:

- `LV_FLEX_ALIGN_START`: indica sinistra quando la direzione è orizzontale, in alto quando è verticale (il default)
- `LV_FLEX_ALIGN_END`: indica destra quando la direzione è orizzontale, in basso quando è verticale
- `LV_FLEX_ALIGN_CENTER`: semplicemente centra rispetto alla direzione
- `LV_FLEX_ALIGN_SPACE_EVENLY`: gli elementi vengono distribuiti in modo che la spaziatura tra due elementi qualsiasi (e lo spazio tra i bordi) sia uguale. Non si applica a `track_cross_place`.
- `LV_FLEX_ALIGN_SPACE_AROUND`: gli elementi sono distribuiti uniformemente nella track con uguale spazio attorno a loro. Si noti che visivamente gli spazi non sono uguali poiché tutti gli elementi hanno uguale spazio su entrambi i lati. Questo fa sì che lo spazio tra gli elementi sia il doppio dello spazio tra gli elementi sul bordo e il bordo del contenitore. Non si applica a `track_cross_place`.

- `LV_FLEX_ALIGN_SPACE_BETWEEN`: gli elementi sono distribuiti uniformemente nella traccia senza spazio prima e dopo il primo e l'ultimo elemento. Non si applica a `track_cross_place`.

Vedere `justify-content`, `align-items` and `align-content` per le illustrazioni di questi valori.

## Flex grow

Flex grow [crescita] può essere utilizzato per far sì che uno o più widget figlio occupino lo spazio disponibile nella track. Quando più di un widget figlio ha valori di grow diversi da zero, tutto lo spazio disponibile verrà distribuito in proporzione ai rispettivi valori di grow. Ad esempio, se ci sono 400 px di spazio rimanenti e 3 widget figlio con valori di crescita diversi da zero:

- A con grow = 1
- B con grow = 1
- C con grow = 2

A e B occuperanno 100 px, e C occuperà 200 px.

Flex grow può essere impostato su un Widget figlio con `lv_obj_set_flex_grow(child, value)`. `value` deve essere  $\geq 1$  o 0 per disabilitare la crescita sul widget figlio.

Vedere `flex-grow` per un'illustrazione di questo comportamento.

## Interfaccia dello Stile

Tutti i valori relativi a Flex sono proprietà di stile nascoste, quindi si possono usare come qualsiasi altra proprietà di stile.

Esistono le seguenti proprietà di stile relative a Flex:

- `FLEX_FLOW`
- `FLEX_MAIN_PLACE`
- `FLEX_CROSS_PLACE`
- `FLEX_TRACK_PLACE`
- `FLEX_GROW`

## Spaziatura interna

Per modificare lo spazio minimo inserito da Flexbox tra i Widget, è possibile utilizzare le seguenti funzioni per impostare lo stile della spaziatura del contenitore Flex:

- `lv_style_set_pad_row()` imposta la spaziatura interna tra le righe.
- `lv_style_set_pad_column()` imposta la spaziatura interna tra le colonne.

Possono essere utilizzati, ad esempio, se non si desidera alcun padding tra i Widgets: `lv_style_set_pad_column(&row_container_style, 0)`

## Altre Funzionalità

### RTL

Se la direzione di base del contenitore è impostata su `LV_BASE_DIRRTL` il significato di `LV_FLEX_ALIGN_START` e `LV_FLEX_ALIGN_END` viene scambiato nei layout ROW. Ad esempio, START significherà destra.

Gli elementi nei layout ROW e le track di COLUMN verranno posizionati da destra a sinistra.

## Nuova track

È possibile forzare Flex a inserire un elemento in una nuova riga con `lv_obj_add_flag(child, LV_OBJ_FLAG_FLEX_IN_NEW_TRACK)`.

### Ulteriori Informazioni

Maggiori informazioni su CSS Flexbox.

## Esempi

### Un semplice layout di riga e colonna con flexbox

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple row and a column layout with flexbox
 */
void lv_example_flex_1(void)
{
 /*Create a container with ROW flex direction*/
 lv_obj_t * cont_row = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont_row, 300, 75);
 lv_obj_align(cont_row, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 5);
 lv_obj_set.flex_flow(cont_row, LV_FLEX_FLOW_ROW);

 /*Create a container with COLUMN flex direction*/
 lv_obj_t * cont_col = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont_col, 200, 150);
 lv_obj_align_to(cont_col, cont_row, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 5);
 lv_obj_set.flex_flow(cont_col, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 10; i++) {
 lv_obj_t * obj;
 lv_obj_t * label;

 /*Add items to the row*/
 obj = lv_button_create(cont_row);
 lv_obj_set_size(obj, 100, LV_PCT(100));

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Item: %" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);

 /*Add items to the column*/
 obj = lv_button_create(cont_col);
 lv_obj_set_size(obj, LV_PCT(100), LV_SIZE_CONTENT);

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Item: %" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);
 }
}

#endif
```

### Disporre gli elementi in righe con avvolgimento e spaziatura uniforme

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Arrange items in rows with wrap and place the items to get even space around them.
 */
void lv_example_flex_2(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set.flex_flow(&style, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);
 lv_style_set.flex_main_place(&style, LV_FLEX_ALIGN_SPACE_EVENLY);
 lv_style_set.layout(&style, LV_LAYOUT_FLEX);

 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_add_style(cont, &style, 0);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 8; i++) {
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, 70, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_add_flag(obj, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);
 }
}

#endif
```

## Dimostrare la flex grow.

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate flex grow.
 */
void lv_example_flex_3(void)
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW);

 lv_obj_t * obj;
 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, 40, 40); /*Fix size*/

 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_height(obj, 40);
 lv_obj_set_flex_grow(obj, 1); /*1 portion from the free space*/

 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_height(obj, 40);
 lv_obj_set_flex_grow(obj, 2); /*2 portion from the free space*/

 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, 40, 40); /*Fix size. It is flushed to the right by the "grow" items*/
}

#endif
```

## Dimostrare la flex grow.

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Reverse the order of flex items
 */
void lv_example_flex_4(void)
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_COLUMN_REVERSE);

 int32_t i;
 for(i = 0; i < 6; i++) {
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, 100, 50);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Item: %" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);
 }
}

#endif
```

## Dimostrare le proprietà di stile degli spazi tra colonne e righe

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void row_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
 lv_obj_set_style_pad_row((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

static void column_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
 lv_obj_set_style_pad_column((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

/***
 * Demonstrate the effect of column and row gap style properties
 */
void lv_example_flex_5(void)
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 9; i++) {
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, 70, LV_SIZE_CONTENT);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);
 }

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, cont);
 lv_anim_set_values(&a, 0, 10);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_anim_set_exec_cb(&a, row_gap_anim);
lv_anim_set_duration(&a, 500);
lv_anim_set_reverse_duration(&a, 500);
lv_anim_start(&a);

lv_anim_set_exec_cb(&a, column_gap_anim);
lv_anim_set_duration(&a, 3000);
lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
lv_anim_start(&a);
}

#endif

```

## La direzione di base RTL modifica l'ordine degli elementi

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * RTL base direction changes order of the items.
 * Also demonstrate how horizontal scrolling works with RTL.
 */
void lv_exemple_flex_6(void)
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_base_dir(cont, LV_BASE_DIR_RTL, 0);
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 20; i++) {
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, 70, LV_SIZE_CONTENT);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);
 }
}
#endif

```

## API

[lv\\_flex.h](#)

### 5.6.2 Grid

#### Panoramica

Il layout "Grid" [a griglia] è un sottoinsieme del layout CSS Grid.

Può disporre gli elementi (Widget figlio) in una "tabella" 2D con righe e colonne (track). Un elemento può estendersi su più colonne o righe. La dimensione della track può essere impostata in pixel, in base all'elemento più grande ([LV\\_GRID\\_CONTENT](#)) o in base a una frazione dello spazio libero disponibile (ad esempio [Free \[FR\] Units](#)) per distribuire lo spazio libero in modo proporzionale.

Per trasformare un Widget in un contenitore Grid, chiamare `lv_obj_set_layout(widget, LV_LAYOUT_GRID)`.

Si noti che la funzionalità di layout Grid di LVGL deve essere abilitata globalmente con `LV_USE_GRID` in `lv_conf.h`.

#### Termini

- **track** [tracce]: righe o colonne
- **free (FR) units**: se la dimensione di una track è impostata in unità FR, questa aumenterà fino a riempire lo spazio rimanente nel Widget padre (contenitore), in proporzione alle altre tracce che hanno valori di unità FR diversi da zero.
- **gap**: lo spazio tra righe e colonne o tra gli elementi di una track

#### Interfaccia Semplice

Con le seguenti funzioni è possibile impostare qualsiasi Widget padre su un layout Grid.

### **i** Nota

Come per i contenitori Flex, il Widget padre deve essere un contenitore Grid affinché questi stili abbiano effetto. Le funzioni seguenti fanno sì che il Widget padre diventi un contenitore Grid, se non lo è già.

## Descrittori di Grid

Per prima cosa è necessario descrivere la dimensione di righe e colonne. Questo può essere fatto dichiarando 2 array e le dimensioni delle track in essi contenute. L'ultimo elemento deve essere `LV_GRID_TEMPLATE_LAST`.

Ad esempio:

```
static int32_t column_dsc[] = {100, 400, LV_GRID_TEMPLATE_LAST}; /* 2 columns with 100- and 400-px width */
static int32_t row_dsc[] = {100, 100, 100, LV_GRID_TEMPLATE_LAST}; /* 3 100-px tall rows */
```

Per impostare i descrittori su un elemento padre, si usa `lv_obj_set_grid_dsc_array(widget, col_dsc, row_dsc)`.

Oltre a impostare le dimensioni in pixel, è possibile utilizzare due valori speciali:

- `LV_GRID_CONTENT` impone la dimensione in modo che si adatti all'elemento figlio più grande di questa track
- `LV_GRID_FR(X)` determina quale porzione dello spazio rimanente deve essere utilizzata da questa track. Valori più grandi indicano spazio maggiore.

## Elementi della Grid

Per default, gli elementi figlio di un Widget non vengono aggiunti alla grid. Devono essere aggiunti manualmente a una cella.

Per farlo, si chiama `lv_obj_set_grid_cell(child, column_align, column_pos, column_span, row_align, row_pos, row_span)`.

`column_align` e `row_align` determinano come allineare il Widget figlio nella sua cella. I valori possibili sono:

- `LV_GRID_ALIGN_START`: indica a sinistra quando la direzione è orizzontale e in alto quando è verticale (il default)
- `LV_GRID_ALIGN_END`: indica a destra quando la direzione è orizzontale e in basso quando è verticale
- `LV_GRID_ALIGN_CENTER`: semplicemente centra `column_pos` e `row_pos` indica l'indice a partire da zero della cella in cui deve essere posizionato l'elemento.

`column_span` e `row_span` indicano quante track devono essere occupate dalla cella iniziale. Deve essere  $\geq 1$ .

## Allineamento nella Grid

Se c'è dello spazio vuoto, gli elementi (Widget) nelle track della Grid possono essere allineati in diversi modi:

- `LV_GRID_ALIGN_START`: indica sinistra quando la direzione è orizzontale e in alto quando è verticale. (il default)
- `LV_GRID_ALIGN_END`: indica a destra quando la direzione è orizzontale e in basso quando è verticale
- `LV_GRID_ALIGN_CENTER`: semplicemente centra
- `LV_GRID_ALIGN_SPACE_EVENLY`: gli elementi sono distribuiti in modo che la spaziatura tra due elementi qualsiasi (e lo spazio fino ai bordi) sia uguale. Non si applica a `track_cross_place`.
- `LV_GRID_ALIGN_SPACE_AROUND`: gli elementi sono distribuiti uniformemente nella track con lo stesso spazio intorno a loro. Si noti che visivamente gli spazi non sono uguali, poiché tutti gli elementi hanno lo stesso spazio su entrambi i lati. Questo fa sì che lo spazio tra gli elementi sia il doppio dello spazio tra gli elementi sul bordo e il bordo del contenitore. Non si applica a `track_cross_place`.
- `LV_GRID_ALIGN_SPACE_BETWEEN`: gli elementi sono distribuiti uniformemente nella track con il primo e l'ultimo elemento adiacenti ai bordi del contenitore. Non si applica a `track_cross_place`.

Per impostare l'allineamento della track, si usa `lv_obj_set_grid_align(widget, column_align, row_align)`.

## Sub grid

Se si impostano i descrittori di grid di colonna e/o riga di un widget su `NULL`, verranno utilizzati i descrittori di grid del genitore.

Ad esempio, se si crea un elemento grid che si estende sulle colonne 2..6 e sulle righe 1..3 della grid, l'elemento grid occuperà 5 colonne e 4 righe con le dimensioni di track corrispondenti al contenitore Grid padre.

In questo modo, anche se nella grid viene utilizzato un elemento wrapper, può essere reso "trasparente" dal punto di vista della grid.

Limitazioni:

- La sub-grid viene risolta solo fino a una profondità di 1 livello. Ovvero, una grid può avere una sub-grid figlia, ma tale sub-grid non può avere un'altra sub-grid.
- `LV_GRID_CONTENT` le track sulla grid non vengono gestite nella sub-grid, ma solo nella propria grid.

La funzionalità della sub-grid funziona come in CSS. Per ulteriori informazioni, vedere [CSS Subgrid](#).

## Interfaccia dello Stile

Tutti i valori relativi alla Grid sono proprietà di stile nascoste, quindi è possibile utilizzarle come qualsiasi altra proprietà di stile.

Esistono le seguenti proprietà di stile relative alla Grid:

- `GRID_COLUMN_DSC_ARRAY`
- `GRID_ROW_DSC_ARRAY`
- `GRID_COLUMN_ALIGN`
- `GRID_ROW_ALIGN`
- `GRID_CELL_X_ALIGN`
- `GRID_CELL_COLUMN_POS`
- `GRID_CELL_COLUMN_SPAN`
- `GRID_CELL_Y_ALIGN`
- `GRID_CELL_ROW_POS`
- `GRID_CELL_ROW_SPAN`

## Spaziatura interna

Per modificare lo spazio minimo di inserimento della Grid tra i widget, è possibile impostare le seguenti proprietà nello stile del contenitore della Grid:

- `lv_style_set_pad_row()` imposta la spaziatura interna tra le righe.
- `lv_style_set_pad_column()` imposta la spaziatura interna tra le colonne.

## Altre funzionalità

### RTL

Se la direzione di base del contenitore è impostata su `LV_BASE_DIRRTL`, il significato di `LV_GRID_ALIGN_START` e `LV_GRID_ALIGN_END` viene invertito. Ad esempio, `START` significherà "più a destra".

Le colonne verranno posizionate da destra a sinistra.



### Ulteriori Informazioni

- Maggiori informazioni sul layout [CSS Grid](#).

- Maggiori informazioni sul layout CSS Subgrid.

## Esempio

### Una semplice grid

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple grid
 */
void lv_example_grid_1(void)
{
 static int32_t col_dsc[] = {70, 70, 70, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 static int32_t row_dsc[] = {50, 50, 50, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Create a container with grid*/
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_grid_column_dsc_array(cont, col_dsc, 0);
 lv_obj_set_style_grid_row_dsc_array(cont, row_dsc, 0);
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_layout(cont, LV_LAYOUT_GRID);

 lv_obj_t * label;
 lv_obj_t * obj;

 uint8_t i;
 for(i = 0; i < 9; i++) {
 uint8_t col = i % 3;
 uint8_t row = i / 3;

 obj = lv_button_create(cont);
 /*Stretch the cell horizontally and vertically too
 Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized/
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
 LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "c%d, r%d", col, row);
 lv_obj_center(label);
 }
}

#endif
```

### Posizionamento e ampiezza delle celle

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate cell placement and span
 */
void lv_example_grid_2(void)
{
 static int32_t col_dsc[] = {70, 70, 70, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 static int32_t row_dsc[] = {50, 50, 50, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Create a container with grid*/
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);

 lv_obj_t * label;
 lv_obj_t * obj;

 /*Cell to 0:0 and align to the start (left/top) horizontally and vertically too*/
 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 0,
 LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1);
 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label, "c0, r0");

 /*Cell to 1:0 and align to the start (left) horizontally and center vertically too*/
 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_START, 1, 0,
 LV_GRID_ALIGN_CENTER, 0, 1);
 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label, "c1, r0");

 /*Cell to 2:0 and align to the start (left) horizontally and end (bottom) vertically too*/
 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_START, 2, 0,
 LV_GRID_ALIGN_END, 0, 1);
 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label, "c2, r0");

 /*Cell to 1:1 but 2 column wide (span = 2). Set width and height to stretched.*/
 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 2,
 LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 1);
 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label, "c1-2, r1");

 /*Cell to 0:1 but 2 rows tall (span = 2). Set width and height to stretched.*/
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

obj = lv_obj_create(cont);
lv_obj_set_size(obj, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 0, 1,
 LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 2);
label = lv_label_create(obj);
lv_label_set_text(label, "c0\nr1-2");
}
#endif

```

## La -free unit- della grid

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate grid's "free unit"
 */
void lv_example_grid_3(void)
{
 /*Column 1: fix width 60 px
 *Column 2: 1 unit from the remaining free space
 Column 3: 2 unit from the remaining free space/
 static int32_t col_dsc[] = {60, LV_GRID_FR(1), LV_GRID_FR(2), LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Row 1: fix width 50 px
 *Row 2: 1 unit from the remaining free space
 Row 3: fix width 50 px/
 static int32_t row_dsc[] = {50, LV_GRID_FR(1), 50, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Create a container with grid*/
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);

 lv_obj_t * label;
 lv_obj_t * obj;
 uint8_t i;
 for(i = 0; i < 9; i++) {
 uint8_t col = i % 3;
 uint8_t row = i / 3;

 obj = lv_obj_create(cont);
 /*Stretch the cell horizontally and vertically too
 Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized/
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
 LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
 lv_obj_center(label);
 }
}

#endif

```

## Posizionamento delle tracce

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate track placement
 */
void lv_example_grid_4(void)
{
 static int32_t col_dsc[] = {60, 60, 60, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 static int32_t row_dsc[] = {45, 45, 45, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Add space between the columns and move the rows to the bottom (end)*/

 /*Create a container with grid*/
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_grid_align(cont, LV_GRID_ALIGN_SPACE_BETWEEN, LV_GRID_ALIGN_END);
 lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);

 lv_obj_t * label;
 lv_obj_t * obj;
 uint8_t i;
 for(i = 0; i < 9; i++) {
 uint8_t col = i % 3;
 uint8_t row = i / 3;

 obj = lv_obj_create(cont);
 /*Stretch the cell horizontally and vertically too
 Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized/
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
 LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
 lv_obj_center(label);
 }
}

#endif

```

## Spazi tra colonne e righe

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

static void row_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
 lv_obj_set_style_pad_row((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

static void column_gap_anim(void * obj, int32_t v)
{
 lv_obj_set_style_pad_column((lv_obj_t *) obj, v, 0);
}

/***
 * Demonstrate column and row gap
 */
void lv_example_grid_5(void)
{
 /*60x60 cells*/
 static int32_t col_dsc[] = {60, 60, 60, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 static int32_t row_dsc[] = {45, 45, 45, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Create a container with grid*/
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);

 lv_obj_t * label;
 lv_obj_t * obj;
 uint8_t i;
 for(i = 0; i < 9; i++) {
 uint8_t col = i % 3;
 uint8_t row = i / 3;

 obj = lv_obj_create(cont);
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
 LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);
 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
 lv_obj_center(label);
 }

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, cont);
 lv_anim_set_values(&a, 0, 10);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);

 lv_anim_set_exec_cb(&a, row_gap_anim);
 lv_anim_set_duration(&a, 500);
 lv_anim_set_reverse_duration(&a, 500);
 lv_anim_start(&a);

 lv_anim_set_exec_cb(&a, column_gap_anim);
 lv_anim_set_duration(&a, 3000);
 lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
 lv_anim_start(&a);
}
#endif
```

## Direzione RTL sulla griglia

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate RTL direction on grid
 */
void lv_example_grid_6(void)
{
 static int32_t col_dsc[] = {60, 60, 60, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 static int32_t row_dsc[] = {45, 45, 45, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Create a container with grid*/
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 300, 220);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_style_base_dir(cont, LV_BASE_DIRRTL, 0);
 lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);

 lv_obj_t * label;
 lv_obj_t * obj;
 uint8_t i;
 for(i = 0; i < 9; i++) {
 uint8_t col = i % 3;
 uint8_t row = i / 3;

 obj = lv_obj_create(cont);
 /*Stretch the cell horizontally and vertically too
 Set span to 1 to make the cell 1 column/row sized/
 lv_obj_set_grid_cell(obj, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, col, 1,
 LV_GRID_ALIGN_STRETCH, row, 1);

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%d,%d", col, row);
 lv_obj_center(label);
 }
}
#endif
```

## API

*lv\_grid.h*

*lv\_gridnav.h*

## 5.7 Scrolling

### 5.7.1 Panoramica

In LVGL lo "scrolling" [scorrimento] funziona in modo molto intuitivo: se un Widget si trova al di fuori dell'area di contenuto principale (la dimensione senza padding), quest'ultima diventa scorrevole e vengono visualizzate le barre di scorrimento. Tutto qui.

Qualsiasi widget può essere "scrollable" [scorrevole], inclusi *Widget Base (lv\_obj)*, *lv\_image*, *lv\_button*, *lv\_meter*, ecc.

Il Widget può essere scorrevole orizzontalmente o verticalmente con un solo movimento; lo scorrimento diagonale non è possibile.

### Scrollbar

#### Modalità

Le barre di scorrimento vengono visualizzate in base alla *scrollbar-mode* configurata. Sono disponibili le seguenti modalità:

- *LV\_SCROLLBAR\_MODE\_OFF*: Non mostrare mai le barre di scorrimento
- *LV\_SCROLLBAR\_MODE\_ON*: Mostra sempre le barre di scorrimento
- *LV\_SCROLLBAR\_MODE\_ACTIVE*: Mostra le barre di scorrimento durante lo scorrimento di un Widget
- *LV\_SCROLLBAR\_MODE\_AUTO*: Mostra le barre di scorrimento quando il contenuto è sufficientemente grande da poter essere scorrevole

*lv\_obj\_set\_scrollbar\_mode(widget, LV\_SCROLLBAR\_MODE\_...)* imposta la modalità della barra di scorrimento per un widget.

### Stili

Una "Scrollbar" [barra di scorrimento] è una parte dedicata di un widget, chiamata *LV\_PART\_SCROLLBAR*. Ad esempio, una barra di scorrimento può diventare rossa in questo modo:

```
static lv_style_t style_red;
lv_style_init(&style_red);
lv_style_set_bg_color(&style_red, lv_color_red());

...
lv_obj_add_style(widget, &style_red, LV_PART_SCROLLBAR);
```

Un Widget passa allo stato *LV\_STATE\_SCROLLED* durante lo scorrimento. Questo consente di aggiungere diversi stili al Widget, che saranno attivi durante lo scorrimento. Ad esempio, questo codice rende la barra di scorrimento blu durante lo scorrimento del Widget:

```
static lv_style_t style_blue;
lv_style_init(&style_blue);
lv_style_set_bg_color(&style_blue, lv_color_blue());

...
lv_obj_add_style(widget, &style_blue, LV_STATE_SCROLLED | LV_PART_SCROLLBAR);
```

Se la direzione di base di *LV\_PART\_SCROLLBAR* è RTL (*LV\_BASE\_DIRRTL*) la barra di scorrimento verticale verrà posizionata a sinistra. Si noti che la proprietà di stile *base\_dir* viene ereditata. Pertanto, può essere impostato direttamente sulla parte *LV\_PART\_SCROLLBAR* di un Widget, o sulla parte *LV\_PART\_MAIN* del Widget, o su quella di uno qualsiasi dei suoi elementi padre, per far sì che una barra di scorrimento erediti la direzione di base.

`pad_left/right/top/bottom` imposta la spaziatura intorno alle barre di scorrimento, `width` imposta la larghezza della barra di scorrimento e `length` imposta la lunghezza della barra di scorrimento: se `length` non è impostato o è impostato su 0, la lunghezza della barra di scorrimento verrà impostata automaticamente in base alla lunghezza del contenuto.

```
static lv_style_t style_scrollbar;
lv_style_init(&style_scrollbar);
lv_style_set_pad_left(&style_scrollbar, 2);
lv_style_set_pad_right(&style_scrollbar, 2);
lv_style_set_pad_top(&style_scrollbar, 2);
lv_style_set_pad_bottom(&style_scrollbar, 2);
lv_style_set_width(&style_scrollbar, 10);
lv_style_set_length(&style_scrollbar, 50);

...
lv_obj_add_style(widget, &style_scrollbar, LV_PART_SCROLLBAR);
```

La lunghezza minima della barra di scorrimento è fissata a 10, mentre la lunghezza massima è limitata dall'altezza o dalla larghezza del widget, a seconda che la barra di scorrimento sia verticale o orizzontale. Qualsiasi valore di lunghezza impostato al di fuori di questi limiti comporterà automaticamente una lunghezza fissata a uno dei due limiti.

## Eventi dello Scrolling

I seguenti eventi vengono generati come parte dello scorrimento:

- `LV_EVENT_SCROLL_BEGIN`: Segnala l'inizio dello scrolling. Il parametro `event` è `NULL` o `lv_anim_t *` con un descrittore di animazione di scorrimento che può essere modificato se necessario.
- `LV_EVENT_SCROLL_END`: Segnala la fine dello scrolling.
- `LV_EVENT_SCROLL`: Segnala la modifica della posizione di scorrimento; attivato a ogni cambio di posizione.

### 5.7.2 Funzionalità dello Scrolling

Oltre alla gestione dello scorrimento "normale", ci sono molte funzionalità aggiuntive interessanti e utili.

#### Scrollable

È possibile rendere un Widget non-scrollabile con `lv_obj_remove_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE)`.

I Widget non-scrollabile possono comunque propagare lo scorrimento (chain [catena]) ai widget padre.

La direzione dello scorrimento può essere controllata da `lv_obj_set_scroll_dir(widget, LV_DIR_...)`.

Per la direzione è possibile utilizzare i seguenti valori:

- `LV_DIR_TOP`: scorrimento solo verso l'alto
- `LV_DIR_LEFT`: scorrimento solo verso sinistra
- `LV_DIR_BOTTOM`: scorrimento solo verso il basso
- `LV_DIR_RIGHT`: scorrimento solo verso destra
- `LV_DIR_HOR`: scorrimento solo orizzontalmente
- `LV_DIR_VER`: scorrimento solo verticalmente
- `LV_DIR_ALL`: scorrimento in qualsiasi direzione

Sono possibili anche valori in OR. Es. `LV_DIR_TOP | LV_DIR_LEFT`.

#### Concatenamento dello Scroll

Se un widget non può essere ulteriormente scorrevole (ad esempio, perché il suo contenuto ha raggiunto la posizione più bassa), lo scorrimento aggiuntivo viene propagato al suo elemento padre. Se il genitore può essere scorrevole in quella direzione, verrà invece "scrollato". Continua a propagarsi lungo la gerarchia del genitore del Widget fino a `Screen`.

La propagazione durante lo scorrimento è chiamata "scroll chaining" e può essere abilitata/disabilitata con il flag `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_CHAIN_HOR/VER`. Se il chaining è disabilitato, la propagazione si interrompe sul Widget e il genitore/i non verrà fatto scorrere.

## Scorrimento dinamico

Quando l'utente scorre un widget e lo rilascia, LVGL può emulare lo slancio inerziale per lo scorrimento. È come se il widget fosse stato "lanciato" e lo scorrimento rallenta gradualmente.

Lo slancio dinamico può essere abilitato/disabilitato con il flag `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_MOMENTUM`.

## Scorrimento elastico

Normalmente non è possibile scorrere un Widget oltre le estremità del suo contenuto. Ovvero, il lato superiore del contenuto non può trovarsi al di sotto del lato superiore del Widget e viceversa per il lato inferiore.

Tuttavia, con `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC` viene aggiunto un effetto particolare quando l'utente "scorre eccessivamente" il contenuto. Lo scorrimento rallenta e il contenuto può essere fatto scorrere all'interno del Widget. Quando il Widget viene rilasciato, il contenuto che scorre al suo interno viene riportato alla posizione valida più vicina.

## Aggancio

I figli di un Widget possono essere agganciati secondo regole specifiche al termine dello scorrimento. I figli possono essere resi agganciabili individualmente con il flag `LV_OBJ_FLAG_SNAPPABLE`.

Un Widget può allineare i figli agganciati in quattro modi:

- `LV_SCROLL_SNAP_NONE`: Lo "Snap" [aggancio] è disabilitato. (il default)
- `LV_SCROLL_SNAP_START`: Allinea gli elementi figlio a sinistra/in alto di un Widget scorrevole
- `LV_SCROLL_SNAP_END`: Allinea gli elementi figlio a destra/in basso di un Widget scorrevole
- `LV_SCROLL_SNAP_CENTER`: Allinea gli elementi figlio al centro di un Widget scorrevole

L'allineamento snap viene impostato con `lv_obj_set_scroll_snap_x(widget, LV_SCROLL_SNAP_...)` e `lv_obj_set_scroll_snap_y(widget, LV_SCROLL_SNAP_...)`.

Ecco cosa succede dietro le quinte:

1. l'utente scorre e rilascia un widget;
2. LVGL calcola dove terminerebbe lo scorrimento considerando la quantità di moto dello scorrimento;
3. LVGL trova il punto di scorrimento più vicino;
4. LVGL scorre fino al punto di aggancio con un'animazione.

## Scroll one

La funzione "scroll one" [scorrimento di uno] indica a LVGL di consentire lo scorrimento di un solo elemento figlio agganciabile alla volta. Ciò richiede di rendere gli elementi figlio agganciabili e di impostare l'allineamento dello snap dello scorrimento su un valore diverso da `LV_SCROLL_SNAP_NONE`.

Questa funzionalità può essere abilitata tramite il flag `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ONE`.

## Scorrimento con focus

Si immagini che ci siano molti Widget in un gruppo che si trovano su un Widget scorrevole. Premendo il pulsante "Tab" si sposta il focus sul Widget successivo, ma potrebbe trovarsi al di fuori dell'area visibile del Widget scorrevole. Se la funzione "scroll on focus" è abilitata, LVGL scorrerà automaticamente i Widget per visualizzare il Widget figlio con focus. Lo scorrimento avviene in modo ricorsivo, quindi anche i Widget scorrevoli annidati vengono gestiti correttamente. Il Widget verrà visualizzato anche se si trova su una pagina diversa di una visualizzazione a schede.

### 5.7.3 Scorrimento Programmatico

Le seguenti funzioni API consentono lo scorrimento programmatico dei Widget:

- `lv_obj_scroll_by(widget, x, y, LV_ANIM_ON/OFF)` scorre in base ai valori x e y
- `lv_obj_scroll_to(widget, x, y, LV_ANIM_ON/OFF)` scorre per portare la coordinata specificata nell'angolo in alto a sinistra
- `lv_obj_scroll_to_x(widget, x, LV_ANIM_ON/OFF)` scorre per portare la coordinata specificata sul lato sinistro
- `lv_obj_scroll_to_y(widget, y, LV_ANIM_ON/OFF)` scorre per portare la coordinata specificata sul lato superiore

Di tanto in tanto potrebbe essere necessario recuperare la *posizione di scorrimento* di un widget scorrevole, per ripristinarla in seguito o per visualizzarla dinamicamente alcuni elementi in base alla loro posizione di scorrimento corrente. Ecco un esempio per illustrare come combinare l'evento di scorrimento e memorizzare la posizione di scorrimento superiore.

```
static int scroll_value = 0;

static void store_scroll_top_value_event_cb(lv_event_t* e) {
 lv_obj_t * scr = lv_event_get_target(e);
 scroll_value = lv_obj_get_scroll_top(scr);
 printf("%d pixels are scrolled above top edge of display.\n", scroll_value);
}

lv_obj_t * scr = lv_obj_create(NULL);
lv_obj_add_event_cb(scr, store_scroll_top_value_event_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
```

Le coordinate di scorrimento possono essere recuperate da assi diversi con queste funzioni:

- `lv_obj_get_scroll_x(widget)` Pixel che hanno superato il bordo sinistro della finestra di visualizzazione del Widget.
- `lv_obj_get_scroll_y(widget)` Pixel che hanno superato la parte superiore della finestra di visualizzazione del Widget.
- `lv_obj_get_scroll_top(widget)` Identico a `lv_obj_get_scroll_y(widget)`
- `lv_obj_get_scroll_bottom(widget)` Pixel che hanno superato la parte inferiore della finestra di visualizzazione del Widget.
- `lv_obj_get_scroll_left(widget)` Identico a `lv_obj_get_scroll_x(widget)`.
- `lv_obj_get_scroll_right(widget)` Pixel scorsi oltre il bordo destro della finestra di visualizzazione del Widget.

L'impostazione della posizione di scorrimento può essere effettuata con queste funzioni:

- `lv_obj_scroll_by(widget, dx, dy, anim_enable)` Scorrimento di un numero specificato di pixel.
- `lv_obj_scroll_by_bounded(widget, dx, dy, animation_enable)` Scorrimento di un numero specificato di pixel.
- `lv_obj_scroll_to(widget, x, y, animation_enable)` Scorrimento fino alla coordinata specificata sul Widget.
- `lv_obj_scroll_to_x(widget, x, animation_enable)` Scorri fino alla coordinata X sul Widget.
- `lv_obj_scroll_to_y(widget, y, animation_enable)` corri fino alla coordinata Y sul Widget.
- `lv_obj_scroll_to_view(widget, animation_enable)` Scorri il Widget padre di obj finché obj non diventa visibile.
- `lv_obj_scroll_to_view_recursive(widget, animation_enable)` Scorre ricorsivamente i widget padre di obj finché obj non diventa visibile.

## 5.7.4 Dimensione Automatica

La "Self size" [dimensione automatica] è una proprietà di un Widget. Normalmente, l'utente non dovrebbe utilizzare questo parametro, ma se si crea un widget personalizzato potrebbe essere utile.

In breve, il self size stabilisce la dimensione del contenuto di un Widget. Per capirlo meglio, prendiamo l'esempio di una tabella. Supponiamo che abbia 10 righe, ciascuna con un'altezza di 50 px. Quindi l'altezza totale del contenuto è di 500 px. In altre parole, la "self height" è di 500 px. Se l'utente imposta solo un'altezza di 200 px per la tabella, LVGL vedrà che la dimensione automatica è maggiore e renderà la tabella scorrevole.

Ciò significa che non solo i figli possono rendere scorrevole un Widget, ma anche una dimensione automatica maggiore.

LVGL utilizza l'evento `LV_EVENT_GET_SELF_SIZE` per ottenere la dimensione automatica di un Widget. Ecco un esempio per vedere come gestire l'evento:

```
if(event_code == LV_EVENT_GET_SELF_SIZE) {
 lv_point_t * p = lv_event_get_param(e);

 /* If x or y < 0 then it doesn't need to be calculated now. */
 if(p->x >= 0) {
 p->x = 200; /* Set or calculate self width. */
 }

 if(p->y >= 0) {
 p->y = 50; /* Set or calculate self height. */
 }
}
```

## 5.7.5 Esempi

### Scrolling nidificato

```
#include "../lv_examples.h"
#ifndef LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * panel;
static lv_obj_t * save_button;
static lv_obj_t * restore_button;
static int saved_scroll_x;
static int saved_scroll_y;

static void scroll_update_cb(lv_event_t * e);
static void button_event_cb(lv_event_t * e);

static void scroll_update_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_UNUSED(e);

 LV_LOG("scroll info: x:%3" LV_PRId32 ", y:%3" LV_PRId32 ", top:%3" LV_PRId32 ", "
 "bottom:%3" LV_PRId32 ", left:%3" LV_PRId32 ", right:%3" LV_PRId32 "\n",
 lv_obj_get_scroll_x(panel),
 lv_obj_get_scroll_y(panel),
 lv_obj_get_scroll_top(panel),
 lv_obj_get_scroll_bottom(panel),
 lv_obj_get_scroll_left(panel),
 lv_obj_get_scroll_right(panel)
);
}

static void button_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 if(obj == save_button) {
 saved_scroll_x = lv_obj_get_scroll_x(panel);
 saved_scroll_y = lv_obj_get_scroll_y(panel);
 }
 else {
 lv_obj_scroll_to(panel, saved_scroll_x, saved_scroll_y, LV_ANIM_ON);
 }
}

/***
 * Demonstrate how scrolling appears automatically
 */
void lv_example_scroll_1(void)
{
 /*Create a object with the new style*/
 lv_obj_t * scr;
 scr = lv_screen_active();
 panel = lv_obj_create(scr);
 lv_obj_set_size(panel, 200, 200);
 lv_obj_align(panel, LV_ALIGN_CENTER, 44, 0);

 lv_obj_t * child;
 lv_obj_t * label;

 child = lv_obj_create(panel);
 lv_obj_set_pos(child, 0, 0);
 lv_obj_set_size(child, 70, 70);
 label = lv_label_create(child);
 lv_label_set_text(label, "Zero");
 lv_obj_center(label);

 child = lv_obj_create(panel);
 lv_obj_set_pos(child, 160, 80);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_size(child, 80, 80);

lv_obj_t * child2 = lv_button_create(child);
lv_obj_set_size(child2, 100, 50);

label = lv_label_create(child2);
lv_label_set_text(label, "Right");
lv_obj_center(label);

child = lv_obj_create(panel);
lv_obj_set_pos(child, 40, 160);
lv_obj_set_size(child, 100, 70);
label = lv_label_create(child);
lv_label_set_text(label, "Bottom");
lv_obj_center(label);

/* When LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC is cleared, scrolling does not go past edge boundaries. */
/* lv_obj_clear_flag(panel, LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC); */

/* Call `scroll_update_cb` while panel is being scrolled. */
lv_obj_add_event_cb(panel, scroll_update_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);

/* Set up buttons that save and restore scroll position. */
save_button = lv_button_create(scr);
restore_button = lv_button_create(scr);
lv_obj_t * lbl;
lbl = lv_label_create(save_button);
lv_label_set_text_static(lbl, "Save");
lbl = lv_label_create(restore_button);
lv_label_set_text_static(lbl, "Restore");
lv_obj_align_to(save_button, panel, LV_ALIGN_OUT_LEFT_MID, -10, -20);
lv_obj_align_to(restore_button, panel, LV_ALIGN_OUT_LEFT_MID, -10, 20);
lv_obj_add_event_cb(save_button, button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
lv_obj_add_event_cb(restore_button, button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

#endif

```

## Aggancio

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static void sw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * sw = lv_event_get_target_obj(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 lv_obj_t * list = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

 if(lv_obj_has_state(sw, LV_STATE_CHECKED)) lv_obj_add_flag(list, LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ONE);
 else lv_obj_remove_flag(list, LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ONE);
 }
}

/***
 * Show an example to scroll snap
*/
void lv_example_scroll_2(void)
{
 lv_obj_t * panel = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(panel, 280, 120);
 lv_obj_set_scroll_snap_x(panel, LV_SCROLL_SNAP_CENTER);
 lv_obj_set_flex_flow(panel, LV_FLEX_FLOW_ROW);
 lv_obj_align(panel, LV_ALIGN_CENTER, 0, 20);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 10; i++) {
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(panel);
 lv_obj_set_size(btn, 150, lv_pct(100));

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 if(i == 3) {
 lv_label_set_text_fmt(label, "Panel %" LV_PRIu32 "\nno snap", i);
 lv_obj_remove_flag(btn, LV_OBJ_FLAG_SNAPPABLE);
 }
 else {
 lv_label_set_text_fmt(label, "Panel %" LV_PRIu32, i);
 }

 lv_obj_center(label);
 }
 lv_obj_update_snap(panel, LV_ANIM_ON);

#if LV_USE_SWITCH
/*Switch between "One scroll" and "Normal scroll" mode*/
 lv_obj_t * sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(sw, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, -20, 10);
 lv_obj_add_event_cb(sw, sw_event_cb, LV_EVENT_ALL, panel);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "One scroll");
 lv_obj_align_to(label, sw, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 5);
#endif
}
#endif

```

## Pulsante mobile

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LIST

static uint32_t btn_cnt = 1;

static void float_button_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * float_btn = lv_event_get_target_obj(e);

 if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
 lv_obj_t * list = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
 char buf[32];
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "Track %d", (int)btn_cnt);
 lv_obj_t * list_btn = lv_list_add_button(list, LV_SYMBOL_AUDIO, buf);
 btn_cnt++;

 lv_obj_move_foreground(float_btn);

 lv_obj_scroll_to_view(list_btn, LV_ANIM_ON);
 }
}

/**
 * Create a list with a floating button
 */
void lv_example_scroll_3(void)
{
 lv_obj_t * list = lv_list_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(list, 280, 220);
 lv_obj_center(list);

 for(btn_cnt = 1; btn_cnt <= 2; btn_cnt++) {
 char buf[32];
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "Track %d", (int)btn_cnt);
 lv_list_add_button(list, LV_SYMBOL_AUDIO, buf);
 }

 lv_obj_t * float_btn = lv_button_create(list);
 lv_obj_set_size(float_btn, 50, 50);
 lv_obj_add_flag(float_btn, LV_OBJ_FLAG_FLOATING);
 lv_obj_align(float_btn, LV_ALIGN_BOTTOM_RIGHT, 0, -lv_obj_get_style_pad_right(list, LV_PART_MAIN));
 lv_obj_add_event_cb(float_btn, float_button_event_cb, LV_EVENT_ALL, list);
 lv_obj_set_style_radius(float_btn, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
 lv_obj_set_style_bg_image_src(float_btn, LV_SYMBOL_PLUS, 0);
 lv_obj_set_style_text_font(float_btn, lv_theme_get_font_large(float_btn), 0);
}

#endif
```

## Stile delle barre di scorrimento

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LIST

/**
 * Styling the scrollbars
 */
void lv_example_scroll_4(void)
{
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(obj, 200, 100);
 lv_obj_center(obj);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label,
 "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.\n"
 "Etiam dictum, tortor vestibulum lacinia laoreet, mi neque consectetur neque, vel mattis odio dolor egestas ligula. \n"
 "Sed vestibulum sapien nulla, id convallis ex porttitor nec. \n"
 "Duis et massa eu libero accumsan faucibus a in arcu. \n"
 "Ut pulvinar odio lorem, vel tempus turpis condimentum quis. Nam consectetur condimentum sem in auctor. \n"
 "Sed nisl augue, venenatis in blandit et, gravida ac tortor. \n"
 "Etiam dapibus elementum suscipit. \n"
 "Proin mollis sollicitudin convallis. \n"
 "Integer dapibus tempus arcu nec viverra. \n"
 "Donec molestie nulla enim, eu interdum velit placerat quis. \n"
 "Donec id efficitur risus, at molestie turpis. \n"
 "Suspendisse vestibulum consectetur nunc ut commodo. \n"
 "Fusce molestie rhoncus nisi sit amet tincidunt. \n"
 "Suspendisse a nunc ut magna ornare volutpat.");
}

/*Remove the style of scrollbar to have clean start/
lv_obj_remove_style(obj, NULL, LV_PART_SCROLLBAR | LV_STATE_ANY);

/*Create a transition the animate the some properties on state change/
static const lv_style_prop_t prop[] = {LV_STYLE_BG_OPA, LV_STYLE_WIDTH, 0};
static lv_style_transition_dsc_t trans;
lv_style_transition_dsc_init(&trans, prop, lv_anim_path_linear, 200, 0, NULL);

/*Create a style for the scrollbars/
static lv_style_t style;
lv_style_init(&style);
lv_style_set_width(&style, 4); /*Width of the scrollbar*/
lv_style_set_length(&style, 20); /*Length of the scrollbar*/
lv_style_set_pad_right(&style, 5); /*Space from the parallel side*/
lv_style_set_pad_top(&style, 5); /*Space from the perpendicular side*/

lv_style_set_radius(&style, 2);
lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_70);
lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
lv_style_set_border_width(&style, 2);
lv_style_set_shadow_width(&style, 8);
lv_style_set_shadow_spread(&style, 2);
lv_style_set_shadow_color(&style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 1));

lv_style_set_transition(&style, &trans);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Make the scrollbars wider and use 100% opacity when scrolled*/
static lv_style_t style_scrolled;
lv_style_init(&style_scrolled);
lv_style_set_width(&style_scrolled, 8);
lv_style_set_bg_opa(&style_scrolled, LV_OPA_COVER);

lv_obj_add_style(obj, &style, LV_PART_SCROLLBAR);
lv_obj_add_style(obj, &style_scrolled, LV_PART_SCROLLBAR | LV_STATE_SCROLLED);
}

#endif

```

## Scorrimento da destra a sinistra

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_DEJAVU_16_PERSIAN_HEBREW

/**
 * Scrolling with Right To Left base direction
 */
void lv_example_scroll_5(void)
{
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_base_dir(obj, LV_BASE_DIR_RTL, 0);
 lv_obj_set_size(obj, 200, 100);
 lv_obj_center(obj);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label,
 LV_I) حجوب و دوره دامبرو، رماد (ROM) دندن ای طفه، مطاح و (RAM) دندن ای طفه، مطاح داراد که تبا درازدزیر دادنگ (Microcontroller: میکروکنترولر) را درونه میگرد و که CPU کی را که نسباً بسیار کوچک و کم حجم را دارد، بلزنتیکور کم کی رکود دارای این ازیزی دنداخته دن اونم و دن این میخواست دعو بورد، (لایوس سروپ، سیماید لیکنون مطاح و لایسیج و گولان ای دعو و دن اهیزد، رماد دن اهیزد دن اهیزد);

 lv_obj_set_width(label, 400);
 lv_obj_set_style_text_font(label, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
}

#endif

```

## Traslazione durante lo scorrimento

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static void scroll_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * cont = lv_event_get_target_obj(e);

 lv_area_t cont_a;
 lv_obj_get_coords(cont, &cont_a);
 int32_t cont_y_center = cont_a.y1 + lv_area_get_height(&cont_a) / 2;

 int32_t r = lv_obj_get_height(cont) * 7 / 10;
 int32_t i;
 int32_t child_cnt = (int32_t)lv_obj_get_child_count(cont);
 for(i = 0; i < child_cnt; i++) {
 lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(cont, i);
 lv_area_t child_a;
 lv_obj_get_coords(child, &child_a);

 int32_t child_y_center = child_a.y1 + lv_area_get_height(&child_a) / 2;

 int32_t diff_y = child_y_center - cont_y_center;
 diff_y = LV_ABS(diff_y);

 /*Get the x of diff_y on a circle.*/
 int32_t x;
 /*If diff_y is out of the circle use the last point of the circle (the radius)*/
 if(diff_y >= r) {
 x = r;
 }
 else {
 /*Use Pythagoras theorem to get x from radius and y*/
 uint32_t x_sqr = r * r - diff_y * diff_y;
 lv_sqrt_res_t res;
 lv_sqrt(x_sqr, &res, 0x8000); /*Use lvgl's built in sqrt root function*/
 x = r - res.i;
 }

 /*Translate the item by the calculated X coordinate*/
 lv_obj_set_style_translate_x(child, x, 0);

 /*Use some opacity with larger translations*/
 lv_opa_t opa = (lv_opa_t)lv_map(x, 0, r, LV_OPA_TRANSP, LV_OPA_COVER);
 lv_obj_set_style_opa(child, LV_OPA_COVER - opa, 0);
 }
}

/**
 * Translate the object as they scroll
 */
void lv_example_scroll_6(void)
{
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, 200, 200);
 lv_obj_center(cont);
 lv_obj_set_flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_add_event_cb(cont, scroll_event_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
 lv_obj_set_style_radius(cont, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
 lv_obj_set_style_clip_corner(cont, true, 0);
 lv_obj_set_scroll_dir(cont, LV_DIR_VER);
 lv_obj_set_scroll_snap_y(cont, LV_SCROLL_SNAP_CENTER);
 lv_obj_set_scrollbar_mode(cont, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

uint32_t i;
for(i = 0; i < 20; i++) {
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(cont);
 lv_obj_set_width(btn, lv_pct(100));

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Button %" LV_PRIu32, i);
}

/*Update the buttons position manually for first*/
lv_obj_send_event(cont, LV_EVENT_SCROLL, NULL);

/*Be sure the fist button is in the middle*/
lv_obj_scroll_to_view(lv_obj_get_child(cont, 0), LV_ANIM_OFF);
}

#endif

```

## Scrolling infinito

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

static lv_obj_t * high_label;
static lv_obj_t * low_label;
static int32_t top_num;
static int32_t bottom_num;
static bool update_scroll_running = false;

static lv_obj_t * load_item(lv_obj_t * parent, int32_t num)
{
 lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *) lv_obj_create(parent);
 lv_obj_set_size(obj, LV_PCT(100), LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" PRId32, num);
 return obj;
}

static void update_scroll(lv_obj_t * obj)
{
 /* do not re-enter this function when `lv_obj_scroll_by` triggers this callback again. */
 if(update_scroll_running) return;
 update_scroll_running = true;

 int32_t top_num_original = top_num;
 int32_t bottom_num_original = bottom_num;

 /* load items we're getting close to */
 while(bottom_num > -30 && lv_obj_get_scroll_bottom(obj) < 200) {
 bottom_num -= 1;
 load_item(obj, bottom_num);
 lv_obj_update_layout(obj);
 LV_LOG_USER("loaded bottom num: %" PRId32, bottom_num);
 }

 while(top_num < 30 && lv_obj_get_scroll_top(obj) < 200) {
 top_num += 1;
 int32_t bottom_before = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
 lv_obj_t * new_item = load_item(obj, top_num);
 lv_obj_move_to_index(new_item, 0);
 lv_obj_update_layout(obj);
 int32_t bottom_after = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
 lv_obj_scroll_by(obj, 0, bottom_before - bottom_after, LV_ANIM_OFF);
 LV_LOG_USER("loaded top num: %" PRId32, top_num);
 }

 /* delete far-away items */
 while(lv_obj_get_scroll_bottom(obj) > 600) {
 bottom_num += 1;
 lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(obj, -1);
 lv_obj_delete(child);
 lv_obj_update_layout(obj);
 LV_LOG_USER("deleted bottom num: %" PRId32, bottom_num);
 }

 while(lv_obj_get_scroll_top(obj) > 600) {
 top_num -= 1;
 int32_t bottom_before = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
 lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(obj, 0);
 lv_obj_delete(child);
 lv_obj_update_layout(obj);
 int32_t bottom_after = lv_obj_get_scroll_bottom(obj);
 lv_obj_scroll_by(obj, 0, bottom_before - bottom_after, LV_ANIM_OFF);
 LV_LOG_USER("deleted top num: %" PRId32, top_num);
 }

 if(top_num != top_num_original) {
 lv_label_set_text_fmt(high_label, "current largest\nloaded value:\n%" PRId32, top_num);
 }
 if(bottom_num != bottom_num_original) {
 lv_label_set_text_fmt(low_label, "current smallest\nloaded value:\n%" PRId32, bottom_num);
 }
}

update_scroll_running = false;
}

static void scroll_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 update_scroll(obj);
}

static void checkbox_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * checkbox = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
 bool checked = lv_obj_has_state(checkbox, LV_STATE_CHECKED);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_opa(obj, checked ? LV_OPA_COVER : LV_OPA_TRANS, LV_PART_SCROLLBAR);
}

/**
 * Dynamically load widgets while scrolling
 */
void lv_example_scroll_7(void)
{
 lv_obj_t * scr = lv_screen_active();
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(scr);
 lv_obj_set_size(obj, 160, 220);
 lv_obj_align(obj, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
 lv_obj_set_flex_flow(obj, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_set_style_opa(obj, LV_OPA_TRANS, LV_PART_SCROLLBAR);

 high_label = lv_label_create(scr);
 lv_label_set_text_static(high_label, "current largest\nloaded value:");
 lv_obj_align(high_label, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 10, 10);

 lv_obj_t * checkbox = lv_checkbox_create(scr);
 lv_checkbox_set_text_static(checkbox, "show scrollbar");
 lv_obj_align(checkbox, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);
 lv_obj_add_event_cb(checkbox, checkbox_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, obj);

 low_label = lv_label_create(scr);
 lv_label_set_text_static(low_label, "current smallest\nloaded value:");
 lv_obj_align(low_label, LV_ALIGN_BOTTOM_LEFT, 10, -10);

 load_item(obj, 3);
 /* These counters hold the the highest/lowest number currently loaded. */
 top_num = 3;
 bottom_num = 3;

 lv_obj_update_layout(obj);
 update_scroll(obj);
 lv_obj_add_event_cb(obj, scroll_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
}

#endif

```

## Scrolling circolare

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_FLEX

/*
 * Circular list implementation based on:
 * Reference: https://blog.csdn.net/TQW4321/article/details/145434819
 */

/* Applies to both width (for row items) and height (for column items) */
#define ITEM_SIZE 80

/* Function to calculate the total content width of the container */
static int32_t get_content_width(lv_obj_t * cont)
{
 int32_t w = 0;
 int32_t pad_column = lv_obj_get_style_pad_column(cont, LV_PART_MAIN);
 int32_t total = (int32_t)lv_obj_get_child_count(cont);

 for(int32_t i = 0; i < total; i++) {
 w += lv_obj_get_width(lv_obj_get_child(cont, i));
 if(i < total - 1) w += pad_column;
 }
 return w + lv_obj_get_style_pad_left(cont, LV_PART_MAIN)
 + lv_obj_get_style_pad_right(cont, LV_PART_MAIN);
}

/* Scroll event callback for row layout */
static void cont_row_scroll_event_cb(lv_event_t * e)
{
 static bool is_adjusting = false;
 lv_obj_t * cont = lv_event_get_current_target_obj(e);

 if(!is_adjusting) {
 is_adjusting = true;
 int32_t scroll_x = lv_obj_get_scroll_x(cont);
 int32_t cont_w = lv_obj_get_width(cont);
 int32_t content_w = get_content_width(cont);

 /* Use ITEM_SIZE as horizontal item width */
 const int32_t item_width = ITEM_SIZE;

 if(scroll_x <= 0) {
 lv_obj_t * last_child = lv_obj_get_child(cont, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
 lv_obj_move_to_index(last_child, 0);
 lv_obj_scroll_to_x(cont, scroll_x + item_width, LV_ANIM_OFF);
 }
 else if(scroll_x > content_w - cont_w) {
 lv_obj_t * first_child = lv_obj_get_child(cont, 0);
 lv_obj_move_to_index(first_child, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
 lv_obj_scroll_to_x(cont, scroll_x - item_width, LV_ANIM_OFF);
 }
 is_adjusting = false;
 }
}

/* Function to calculate the total content height of the container */
static int32_t get_content_height(lv_obj_t * cont)
{
 int32_t h = 0;
 int32_t pad_row = lv_obj_get_style_pad_row(cont, LV_PART_MAIN);
 int32_t total = (int32_t)lv_obj_get_child_count(cont);

 for(int i = 0; i < total; i++) {
 h += lv_obj_get_height(lv_obj_get_child(cont, i));
 if(i < total - 1) h += pad_row;
 }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 }
 return h + lv_obj_get_style_pad_top(cont, LV_PART_MAIN)
 + lv_obj_get_style_pad_bottom(cont, LV_PART_MAIN);
}

/* Scroll event callback for column layout */
static void cont_col_scroll_event_cb(lv_event_t * e)
{
 static bool is_adjusting = false;
 lv_obj_t * cont = lv_event_get_current_target_obj(e);

 if(!is_adjusting) {
 is_adjusting = true;
 int32_t scroll_y = lv_obj_get_scroll_y(cont);
 int32_t cont_h = lv_obj_get_height(cont);
 int32_t content_h = get_content_height(cont);

 /* Use ITEM_SIZE as vertical item height */
 const int32_t item_height = ITEM_SIZE;

 if(scroll_y <= 0) {
 lv_obj_t * last_child = lv_obj_get_child(cont, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
 lv_obj_move_to_index(last_child, 0);
 lv_obj_scroll_to_y(cont, scroll_y + item_height, LV_ANIM_OFF);
 }
 else if(scroll_y > content_h - cont_h) {
 lv_obj_t * first_child = lv_obj_get_child(cont, 0);
 lv_obj_move_to_index(first_child, (int32_t)(lv_obj_get_child_count(cont) - 1));
 lv_obj_scroll_to_y(cont, scroll_y - item_height, LV_ANIM_OFF);
 }
 is_adjusting = false;
 }
}

void lv_example_scroll_8(void)
{
 /* Create a scroll container with ROW flex direction */
 lv_obj_t * cont_row = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont_row, 300, 75);
 lv_obj_align(cont_row, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 5);
 lv_obj_set_flex_flow(cont_row, LV_FLEX_FLOW_ROW);
 lv_obj_add_event_cb(cont_row, cont_row_scroll_event_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
 /* Hide scrollbar visuals */
 lv_obj_set_scrollbar_mode(cont_row, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

 /* Create a scroll container with COLUMN flex direction */
 lv_obj_t * cont_col = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont_col, 200, 150);
 lv_obj_align_to(cont_col, cont_row, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 5);
 lv_obj_set_flex_flow(cont_col, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_add_event_cb(cont_col, cont_col_scroll_event_cb, LV_EVENT_SCROLL, NULL);
 /* Hide scrollbar visuals */
 lv_obj_set_scrollbar_mode(cont_col, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

 /* If the number of items is less than 3, scrolling may not be needed or may cause unexpected behavior. */
 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 10; i++) {
 lv_obj_t * obj;
 lv_obj_t * label;

 /*Add items to the row*/
 obj = lv_button_create(cont_row);
 lv_obj_set_size(obj, ITEM_SIZE, LV_PCT(100));

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Item %" LV_PRIu32, i + 1);
 lv_obj_center(label);

 /*Add items to the column*/
 obj = lv_button_create(cont_col);
 lv_obj_set_size(obj, LV_PCT(100), ITEM_SIZE);

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Item %" LV_PRIu32, i + 1);
 lv_obj_center(label);
 }
}

#endif

```

## 5.7.6 API

# CAPITOLO 6

---

## Tutti i Widget

---

### 6.1 Widget Base (lv\_obj)

Il più fondamentale di tutti i Widget è il Widget Base, su cui si basano tutti gli altri. Da una prospettiva Object-Oriented, si può pensare al Widget Base come alla classe Widget da cui ereditano tutti gli altri Widget.

In questo modo, tutti i Widget portano con sé *le funzionalità del Widget Base*. Pertanto, le funzioni e le funzionalità del Widget Base possono essere utilizzate anche con altri widget. Ad esempio `lv_obj_set_width(slider, 100)`.

Il Widget Base può essere utilizzato direttamente come un semplice widget. Sebbene sia un semplice rettangolo, presenta numerose funzionalità condivise con tutti i Widget, descritte in dettaglio in *Funzionalità Comuni dei Widget*. In termini HTML, lo si immagini come `<div>`.

### 6.2 Texture 3D (lv\_3dtexture)

#### 6.2.1 Panoramica

I widget texture 3D vengono utilizzati per incorporare la primitiva "texture" di una libreria grafica 3D esterna in un'interfaccia utente LVGL.

#### 6.2.2 Parti e Stili

La dimensione deve essere impostata sulla dimensione effettiva della primitiva texture. Anche l'opacità può essere modificata.

#### 6.2.3 Utilizzo

Richiede l'abilitazione di un'unità di disegno in grado di disegnare il tipo di attività `LV_DRAW_TASK_TYPE_3D`.

OpenGL è il primo back-end grafico 3D supportato. È necessario abilitare quanto segue.

- `LV_USE_3DTEXTURE`
- `LV_USE_OPENGL`
- `LV_USE_DRAW_OPENGL`

Consultare *la documentazione del driver OpenGL di LVGL* per creare una finestra e una texture di visualizzazione.

Il repository `lv_example_3dtexture <https://github.com/lvgl/lv_example_3dtexture>` è una dimostrazione di come utilizzare il widget 3dtexture per caricare modelli glTF con OpenGL e visualizzarli in LVGL.

```
lv_obj_t * tex = lv_3dtexture_create(parent);
/* Render something to the texture. You can replace it with your code. */
lv_3dtexture_id_t gltf_texture = render_gltf_model_to_opengl_texture(path, w, h, color);
lv_3dtexture_set_src(tex, gltf_texture);
lv_obj_set_size(tex, w, h);
lv_obj_set_style(tex, style, 0);
```

Il tipo effettivo di `lv_3dtexture_id_t` dipende dal back-end grafico 3D attivo. Con OpenGL, il tipo è `unsigned int`.

## 6.2.4 Eventi

La Texture 3D non ha una gestione speciale degli eventi.

## 6.2.5 Esempio

Vedere il repository `lv_example_3dtexture` <[https://github.com/lvgl/lv\\_example\\_3dtexture](https://github.com/lvgl/lv_example_3dtexture)>.

## 6.2.6 API

`lv_3dtexture.h`

`lv_3dtexture_private.h`

# 6.3 Immagine di Animazione (lv\_animimg)

## 6.3.1 Panoramica

L'immagine di animazione è simile al normale Widget 'Image'. L'unica differenza è che invece di un'immagine sorgente, si imposta un array di più immagini sorgente che forniscono i "fotogrammi" in un'animazione.

È possibile specificare una durata e un numero di ripetizioni.

## 6.3.2 Parti e Stili

- `LV_PART_MAIN` Un rettangolo di background che utilizza *tipiche proprietà di stile del background* e l'immagine stessa che utilizza le proprietà di stile dell'immagine.

## 6.3.3 Utilizzo

### Sorgenti delle immagini

Per impostare le sorgenti delle immagini animate, utilizzare `lv_animimg_set_src(animimg, dsc[], num)`.

Per impostare la sorgente delle immagini per la riproduzione al contrario dell'immagine animata, si usa `lv_animimg_set_src_reverse(animimg, dsc[], num)`.

### Utilizzo dell'animazione interna

Per casi d'uso più avanzati, l'animazione utilizzata internamente dall'immagine può essere recuperata utilizzando `lv_animimg_get_anim(animimg)`. In questo modo, è possibile utilizzare le funzioni *Animation*, ad esempio, per sovrascrivere i valori dell'animazione utilizzando `lv_anim_set_values(anim, start, end)` o per impostare una callback sull'evento di completamento dell'animazione.

## 6.3.4 Eventi

Nessun evento speciale viene inviato dai Widget Animation-Image.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

### 6.3.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Animation-Image.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

### 6.3.6 Esempio

#### Immagine animata semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ANIMIMG && LV_BUILD_EXAMPLES
LV_IMAGE_DECLARE(animimg001);
LV_IMAGE_DECLARE(animimg002);
LV_IMAGE_DECLARE(animimg003);

static const lv_image_dsc_t * anim_imgs[3] = {
 &animimg001,
 &animimg002,
 &animimg003,
};

void lv_example_animimg_1(void)
{
 lv_obj_t * animimg0 = lv_animimg_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(animimg0);
 lv_animimg_set_src(animimg0, (const void **) anim_imgs, 3);
 lv_animimg_set_duration(animimg0, 1000);
 lv_animimg_set_repeat_count(animimg0, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
 lv_animimg_start(animimg0);
}

#endif
```

### 6.3.7 API

[lv\\_animimage.h](#)

[lv\\_animimage\\_private.h](#)

## 6.4 Arco (lv\_arc)

### 6.4.1 Panoramica

L'Arco è costituito da un arco di sfondo e da un arco in primo piano. L'arco in primo piano (indicatore) può essere regolato tramite touch.

### 6.4.2 Parti e Stili

- **LV\_PART\_MAIN** Disegna uno sfondo utilizzando le tipiche proprietà di stile del background e un arco utilizzando le proprietà di stile dell'arco. Le dimensioni e la posizione dell'Arco rispetteranno le proprietà di stile *padding*.
- **LV\_PART\_INDICATOR** Disegna un altro arco utilizzando le proprietà di stile *Arc*. I suoi valori di padding vengono interpretati in relazione all'Arco di sfondo.
- **LV\_PART\_KNOB** Disegna una maniglia all'estremità dell'indicatore utilizzando tutte le proprietà di sfondo e i valori di padding. Con padding zero, la dimensione della manopola è uguale alla larghezza dell'indicatore. Un padding maggiore lo rende più grande, un padding minore lo rende più piccolo.

## 6.4.3 Utilizzo

### Valore e intervallo

È possibile impostare un nuovo valore utilizzando `lv_arc_set_value(arc, new_value)`. Il valore viene interpretato in un "range" [intervallo] (valori minimo e massimo) che può essere modificato con `lv_arc_set_range(arc, min, max)`. L'intervallo di default è 0..100.

L'Arco indicatore viene disegnato sull'Arco della parte principale. Quindi, se il valore è impostato sul massimo, l'indicatore coprirà l'intero Arco "di sfondo". Per impostare l'angolo iniziale e finale dell'Arco di sfondo, utilizzare una di queste funzioni:

- `lv_arc_set_bg_start_angle(arc, angle)`
- `lv_arc_set_bg_end_angle(arc, angle)`
- `lv_arc_set_bg_angles(arc, start_angle, end_angle)`

Zero gradi si trova al centro a destra (ore 3) del Widget e i gradi aumentano in senso orario. I valori degli angoli devono essere compresi tra [0 e 360].

### Rotazione

È possibile aggiungere un offset alla posizione a 0 gradi con `lv_arc_set_rotation(arc, deg)`.

### Modalità

L'Arco può essere una delle seguenti modalità:

- `LV_ARC_MODE_NORMAL` L'arco indicatore viene disegnato in senso orario dal valore minimo al valore corrente.
- `LV_ARC_MODE_REVERSE` L'Arco indicatore viene disegnato in senso antiorario dal valore massimo al valore corrente.
- `LV_ARC_MODE_SYMMETRICAL` L'Arco indicatore viene disegnato dal punto centrale al valore corrente.

La modalità può essere impostata tramite `lv_arc_set_mode(arc, LV_ARC_MODE_...)` e non ha effetto finché l'angolo non viene impostato tramite `lv_arc_set_value()` o il valore dell'arco non viene modificato tramite l'input del puntatore (dito, mouse, ecc.).

### Velocità di variazione

Quando il valore dell'Arco viene modificato tramite l'input del puntatore (dito, mouse, ecc.), la velocità di variazione è limitata in base al suo *change rate* [velocità di variazione]. La velocità di variazione è definita in gradi/secondo e può essere impostata con `lv_arc_set_change_rate(arc, rate)`

### Offset della manopola

Modificando l'offset del "knob" [manopola] è possibile spostarne la posizione rispetto alla fine dell'Arco. L'offset della manopola può essere impostato con `lv_arc_set_knob_offset(arc, offset_angle)` e sarà visibile solo se `LV_PART_KNOB` è visibile.

### Impostazione dell'indicatore tramite programmazione

È possibile impostare l'angolo dell'indicatore direttamente con una qualsiasi di queste funzioni:

- `lv_arc_set_start_angle(arc, start_angle)`
- `lv_arc_set_end_angle(arc, end_angle)`
- `lv_arc_set_angles(arc, start_angle, end_angle)`

Quando vengono utilizzati, "value" e "mode" vengono ignorati.

In altre parole, le impostazioni di angolo e valore sono indipendenti. Si consiglia di utilizzare esclusivamente uno dei due metodi. Combinarli potrebbe causare comportamenti indesiderati.

Per rendere l'arco non regolabile, rimuovere lo stile della manopola e rendere il Widget non cliccabile:

```
lv_obj_remove_style(arc, NULL, LV_PART_KNOB);
lv_obj_remove_flag(arc, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE);
```

## Area interattiva

Per default `LV_OBJ_FLAG_ADV_HITTEST` è disabilitato, il che significa che l'intera area dell'Arco è interattiva. Come di consueto, `lv_obj_set_ext_click_area()` può essere utilizzato per aumentare di un numero specificato di pixel l'area che risponderà all'input del puntatore (tocco, mouse, ecc.) all'esterno dell'Arco.

Se `LV_OBJ_FLAG_ADV_HITTEST` è abilitato, l'Arco sarà sensibile solo nell'intervallo tra gli angoli di sfondo iniziale e finale e sull'Arco stesso (non all'interno dell'Arco). In questo caso, `ext_click_area` fa sì che l'area sensibile si estenda sia verso l'interno che verso l'esterno. Inoltre, a ciascun angolo viene applicata una tolleranza di `lv_dpx(50)` pixel, estendendo l'intervallo di hit-test lungo la lunghezza dell'Arco.

## Posizionare un altro Widget sulla manopola

Un altro Widget può essere posizionato in base alla posizione corrente dell'Arco per seguirne il valore corrente (angolo). Per fare ciò, utilizzare `lv_arc_align_obj_to_angle(arc, widget_to_align, radius_offset)`.

Analogamente, `lv_arc_rotate_obj_to_angle(arc, widget_to_rotate, radius_offset)` può essere utilizzato per ruotare il Widget in base al valore corrente dell'Arco.

Un tipico caso d'uso è chiamare queste funzioni nell'evento `VALUE_CHANGED` dell'Arco.

### 6.4.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` viene inviato quando l'Arco viene premuto/trascinato su un nuovo valore.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 6.4.5 Tasti

- `LV_KEY_RIGHT/UP` Aumenta il valore di uno.
- `LV_KEY_LEFT/DOWN` Diminuisce il valore di uno.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 6.4.6 Esempio

#### Arco semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ARC && LV_BUILD_EXAMPLES

static void value_changed_event_cb(lv_event_t * e);

void lv_example_arc_1(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());

 /*Create an Arc*/
 lv_obj_t * arc = lv_arc_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(arc, 150, 150);
 lv_arc_set_rotation(arc, 135);
 lv_arc_set_bg_angles(arc, 0, 270);
 lv_arc_set_value(arc, 10);
 lv_obj_center(arc);
 lv_obj_add_event_cb(arc, value_changed_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, label);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Manually update the label for the first time/
lv_obj_send_event(arc, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
}

static void value_changed_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * arc = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * label = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);

 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIId32 "%", lv_arc_get_value(arc));

 /*Rotate the label to the current position of the arc*/
 lv_arc_rotate_obj_to_angle(arc, label, 25);
}

#endif

```

## Loader con Arc

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_ARC && LV_BUILD_EXAMPLES

static void set_angle(void * obj, int32_t v)
{
 lv_arc_set_value((lv_obj_t *)obj, v);
}

/**
 * Create an arc which acts as a loader.
 */
void lv_example_arc_2(void)
{
 /*Create an Arc*/
 lv_obj_t * arc = lv_arc_create(lv_screen_active());
 lv_arc_set_rotation(arc, 270);
 lv_arc_set_bg_angles(arc, 0, 360);
 lv_obj_remove_style(arc, NULL, LV_PART_KNOB); /*Be sure the knob is not displayed*/
 lv_obj_remove_flag(arc, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE); /*To not allow adjusting by click*/
 lv_obj_center(arc);

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, arc);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, set_angle);
 lv_anim_set_duration(&a, 1000);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE); /*Just for the demo*/
 lv_anim_set_repeat_delay(&a, 500);
 lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
 lv_anim_start(&a);
}

#endif

```

## Grafico a torta con sezioni cliccabili tramite Archi

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_ARC && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CHART_SIZE 150
#define SLICE_OFFSET 20

typedef struct {
 int start_angle;
 int end_angle;
 int mid_angle;
 lv_point_t home;
 bool out;
} slice_info_t;

typedef struct {
 lv_obj_t * obj;
 int start_x;
 int start_y;
 int end_x;
 int end_y;
} slice_anim_data_t;

static float angle_accum = 0.0f;
static slice_info_t * active_info = NULL;
static lv_obj_t * active_arc = NULL;

static void anim_move_cb(void * var, int32_t v)
{
 slice_anim_data_t * d = (slice_anim_data_t *) var;

 int32_t x = d->start_x + ((d->end_x - d->start_x) * v) / 100;
 int32_t y = d->start_y + ((d->end_y - d->start_y) * v) / 100;
 lv_obj_set_pos(d->obj, x, y);
}

static void anim_cleanup_cb(lv_anim_t * a)
{
 lv_free(a->var);
}

static void arc_click_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * arc = lv_event_get_target_obj(e);
 slice_info_t * info = (slice_info_t *)lv_event_get_user_data(e);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

int32_t x_off = (SLICE_OFFSET * lv_trigo_cos(info->mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;
int32_t y_off = (SLICE_OFFSET * lv_trigo_sin(info->mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;

if(active_info && active_info != info && active_info->out) {
 slice_anim_data_t * anim_back = (slice_anim_data_t *) lv_malloc(sizeof(slice_anim_data_t));
 anim_back->obj = active_arc;
 anim_back->start_x = lv_obj_get_x(active_arc) - SLICE_OFFSET;
 anim_back->start_y = lv_obj_get_y(active_arc) - SLICE_OFFSET;
 anim_back->end_x = active_info->home.x;
 anim_back->end_y = active_info->home.y;

 active_info->out = false;

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, anim_back);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_move_cb);
 lv_anim_set_time(&a, 200);
 lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
 lv_anim_set_deleted_cb(&a, anim_cleanup_cb);
 lv_anim_start(&a);
}

int target_x, target_y;
if(info->out) {
 target_x = info->home.x;
 target_y = info->home.y;
 info->out = false;
 active_info = NULL;
 active_arc = NULL;
}
else {
 target_x = info->home.x + x_off;
 target_y = info->home.y + y_off;
 info->out = true;
 active_info = info;
 active_arc = arc;
}

slice_anim_data_t * anim_data = (slice_anim_data_t *) lv_malloc(sizeof(slice_anim_data_t));
anim_data->obj = arc;
anim_data->start_x = lv_obj_get_x(arc) - SLICE_OFFSET;
anim_data->start_y = lv_obj_get_y(arc) - SLICE_OFFSET;
anim_data->end_x = target_x;
anim_data->end_y = target_y;

lv_anim_t a;
lv_anim_init(&a);
lv_anim_set_var(&a, anim_data);
lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_move_cb);
lv_anim_set_time(&a, 200);
lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
lv_anim_set_deleted_cb(&a, anim_cleanup_cb);
lv_anim_start(&a);
}

static void create_slice(lv_obj_t * parent, int percentage, lv_color_t color)
{
 if(percentage <= 0) return;

 float slice_angle = (percentage * 360.0f) / 100.0f;
 int start = (int)(angle_accum + 0.5f);
 angle_accum += slice_angle;
 int end = (int)(angle_accum + 0.5f);
 if(end > 360) end = 360;

 lv_obj_t * arc = lv_arc_create(parent);
 lv_obj_set_size(arc, CHART_SIZE, CHART_SIZE);
 lv_obj_center(arc);

 lv_arc_set_mode(arc, LV_ARC_MODE_NORMAL);
 lv_arc_set_bg_start_angle(arc, start);
 lv_arc_set_bg_end_angle(arc, end);

 lv_obj_set_style_arc_width(arc, CHART_SIZE / 2, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_arc_width(arc, 0, LV_PART_INDICATOR);

 lv_obj_set_style_arc_color(arc, color, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_arc_rounded(arc, false, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_remove_style(arc, NULL, LV_PART_KNOB);
 lv_obj_add_flag(arc, LV_OBJ_FLAG_ADV_HITTEST);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(arc);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%d%%", percentage);
 int mid_angle = start + ((end - start) / 2);
 int radius = CHART_SIZE / 4;
 int x_offset = (radius * lv_trigo_cos(mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;
 int y_offset = (radius * lv_trigo_sin(mid_angle)) >> LV_TRIGO_SHIFT;

 lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, x_offset, y_offset);

 slice_info_t * info = (slice_info_t *) lv_malloc(sizeof(slice_info_t));
 info->start_angle = start;
 info->end_angle = end;
 info->mid_angle = mid_angle;
 info->out = false;
 info->home.x = lv_obj_get_x(arc);
 info->home.y = lv_obj_get_y(arc);
 lv_obj_add_event_cb(arc, arc_click_cb, LV_EVENT_CLICKED, info);
}

void lv_example_arc_3(void)
{
 /* Root container: flex row */
 lv_obj_t * root = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(root, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_center(root);
 lv_obj_set_flex_flow(root, LV_FLEX_FLOW_ROW);
 lv_obj_set_flex_align(root, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

 lv_obj_set_style_pad_all(root, 0, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_border_width(root, 0, LV_PART_MAIN);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_border_color(root, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_bg_opa(root, LV_OPA_TRANSP, LV_PART_MAIN);
lv_obj_remove_flag(root, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);

/* Slices container */
lv_obj_t * slices_container = lv_obj_create(root);
lv_obj_set_size(slices_container, CHART_SIZE + 2 * SLICE_OFFSET, CHART_SIZE + 2 * SLICE_OFFSET);
lv_obj_set_style_pad_all(slices_container, 0, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_margin_all(slices_container, 0, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_border_width(slices_container, 0, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_border_color(slices_container, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_bg_opa(slices_container, LV_OPA_TRANSP, LV_PART_MAIN);
lv_obj_remove_flag(slices_container, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);

/* Create slices */
angle_accum = 0.0f;
create_slice(slices_container, 12, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
create_slice(slices_container, 18, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
create_slice(slices_container, 26, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
create_slice(slices_container, 24, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
create_slice(slices_container, 20, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE_GREY));
}

#endif

```

## 6.4.7 API

*lv\_observer.h*  
*lv\_arc.h*  
*lv\_arc\_private.h*  
*lv\_arclabel.h*  
*lv\_arclabel\_private.h*

## 6.5 Label Arco (lv\_arclabel)

### 6.5.1 Panoramica

La Arc Label è un widget specializzato progettato per visualizzare il testo lungo un arco. Consente un posizionamento e uno stile flessibili del testo, rendendolo adatto ad applicazioni in cui il testo deve seguire un percorso curvilineo, come in indicatori, quadranti o interfacce personalizzate. Il Widget supporta diverse configurazioni, tra cui l'allineamento del testo, la direzione, la regolazione del raggio e la personalizzazione del colore.

### 6.5.2 Parti e Stili

- **LV\_PART\_MAIN** Rappresenta la parte principale dell'Arc Label, incluso il percorso dell'arco e il testo visualizzato lungo di esso. L'aspetto del testo e dell'arco può essere personalizzato utilizzando le tipiche proprietà di stile del testo e dello sfondo.

### 6.5.3 Utilizzo

#### Gestione del Testo

- Il testo può essere impostato utilizzando `lv_arclabel_set_text(arclabel, "Your text")`.
- Per il testo formattato, si usa `lv_arclabel_set_text_fmt(arclabel, "Formatted %s", "text")`.
- Il testo statico può essere impostato con `lv_arclabel_set_text_static(arclabel, static_text)`, che evita l'allocazione dinamica della memoria.

#### Configurazione dell'Angolo

- Impostare l'angolo iniziale dell'arco con `lv_arclabel_set_angle_start(arclabel, angle)`.
- Definire la dimensione dell'arco (ampiezza angolare) utilizzando `lv_arclabel_set_angle_size(arclabel, size)`.
- Gli angoli sono misurati in gradi, partendo dall'asse x positivo (ore 3) e aumentando in senso orario.

## Direzione

Specificare la direzione del testo lungo l'arco utilizzando `lv_arclabel_set_dir(arclabel, LV_ARCLABEL_DIR_CLOCKWISE)` o `lv_arclabel_set_dir(arclabel, LV_ARCLABEL_DIR_COUNTERCLOCKWISE)`.

- `LV_ARCLABEL_DIR_CLOCKWISE` Il testo scorre in senso orario lungo l'arco.
- `LV_ARCLABEL_DIR_COUNTERCLOCKWISE` Il testo scorre in senso antiorario lungo l'arco.

## Allineamento

Regolare l'allineamento verticale del testo con `lv_arclabel_set_text_vertical_align(arclabel, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_CENTER)`. Impostare l'allineamento orizzontale utilizzando `lv_arclabel_set_text_horizontal_align(arclabel, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_CENTER)`.

Sia l'allineamento verticale che quello orizzontale utilizzano la stessa logica.

- `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_DEFAULT` Utilizza l'allineamento di default.
- `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN.LEADING` Allinea il testo al bordo anteriore dell'arco.
- `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN.CENTER` Centra il testo lungo l'arco.
- `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN.TRAILING` Allinea il testo al bordo posteriore dell'arco.

## Raggio e Offset del Centro

- Impostare il raggio dell'arco con `lv_arclabel_set_radius(arclabel, radius)`.
- Regolare l'offset del centro dell'arco usando `lv_arclabel_set_center_offset_x(arclabel, x)` e `lv_arclabel_set_center_offset_y(arclabel, y)`.

## Colore e Ricolorazione

Abilitare la ricolorazione del testo con `lv_arclabel_set_recolor(arclabel, true)`. Questo consente di colorare parti del testo in modo diverso utilizzando i comandi di colore incorporati nella stringa di testo.

## Comportamento Interattivo

Per default, Arc Label non è cliccabile. Per renderla interattiva, è necessario aggiungere una gestione eventi personalizzata, poiché non eredita la cliccabilità per default.

### 6.5.4 Eventi

L'Arc Label eredita principalmente gli eventi dalla classe dell'oggetto base. Non definisce eventi specifici oltre a quelli comuni a tutti i widget. È possibile associare gestori eventi personalizzati per rispondere alle interazioni, se necessario.

### 6.5.5 Tasti

L'Arc Label non definisce associazioni di tasti specifiche oltre a quelle ereditate dalla classe dell'oggetto base. La navigazione e l'interazione tramite tastiera richiederebbero un'implementazione aggiuntiva.

### 6.5.6 Esempio

#### Semplice Arc Label

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ARCLABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

static const char * ARCLABEL_TEXT =
 "I'm on an #A7C45 ARC4! Centered with #12c2E9 C##8B68E8 0##c471ed L##B654E5 0##C84AB2 R##DB417A F##f64659 U##ff8888 L# feature!\n";

void lv_example_arclabel_1(void)
{
 lv_obj_t * arclabel_inner = NULL;
 lv_obj_t * arclabel_outer = NULL;
 lv_obj_t * arclabel_slogan_1 = NULL;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * arclabel_slogan_2 = NULL;

lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_color_black(), LV_PART_MAIN);

arclabel_inner = lv_arclabel_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(arclabel_inner, 200, 200);
lv_obj_set_style_text_color(arclabel_inner, lv_color_white(), LV_PART_MAIN);
lv_arclabel_set_text_static(arclabel_inner, ARCLABEL_TEXT);
lv_arclabel_set_angle_start(arclabel_inner, 180);
lv_arclabel_set_radius(arclabel_inner, LV_PCT(80));
lv_arclabel_set_recolor(arclabel_inner, true);
lv_arclabel_set_text_vertical_align(arclabel_inner, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_TRAILING);
lv_arclabel_set_dir(arclabel_inner, LV_ARCLABEL_DIR_COUNTER_CLOCKWISE);
lv_arclabel_set_text_horizontal_align(arclabel_inner, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_CENTER);
lv_obj_center(arclabel_inner);

arclabel_outer = lv_arclabel_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(arclabel_outer, 200, 200);
lv_obj_set_style_text_letter_space(arclabel_outer, 2, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_text_color(arclabel_outer, lv_color_hex(0x888888), LV_PART_MAIN);
lv_arclabel_set_text_static(arclabel_outer, ARCLABEL_TEXT);
lv_arclabel_set_radius(arclabel_outer, LV_PCT(100));
lv_arclabel_set_recolor(arclabel_outer, true);
lv_arclabel_set_text_vertical_align(arclabel_outer, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_LEADING);
lv_arclabel_set_dir(arclabel_outer, LV_ARCLABEL_DIR_CLOCKWISE);
lv_arclabel_set_text_horizontal_align(arclabel_outer, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_CENTER);
lv_obj_center(arclabel_outer);

arclabel_slogan_1 = lv_arclabel_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(arclabel_slogan_1, 300, 200);
lv_obj_set_style_text_letter_space(arclabel_slogan_1, 2, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_text_color(arclabel_slogan_1, lv_palette_main(LV_PALETTE_AMBER), LV_PART_MAIN);
lv_arclabel_set_text_static(arclabel_slogan_1, "STAY HUNGRY");
lv_arclabel_set_offset(arclabel_slogan_1, 30);
lv_arclabel_set_radius(arclabel_slogan_1, 150);
lv_arclabel_set_recolor(arclabel_slogan_1, true);
lv_arclabel_set_text_vertical_align(arclabel_slogan_1, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_TRAILING);
lv_arclabel_set_text_horizontal_align(arclabel_slogan_1, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_CENTER);
lv_arclabel_set_dir(arclabel_slogan_1, LV_ARCLABEL_DIR_COUNTER_CLOCKWISE);
lv_obj_center(arclabel_slogan_1);

arclabel_slogan_2 = lv_arclabel_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(arclabel_slogan_2, 300, 200);
lv_obj_set_style_text_letter_space(arclabel_slogan_2, 2, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_text_color(arclabel_slogan_2, lv_palette_main(LV_PALETTE_AMBER), LV_PART_MAIN);
lv_arclabel_set_text_static(arclabel_slogan_2, "STAY FOOLISH");
lv_arclabel_set_offset(arclabel_slogan_2, 30);
lv_arclabel_set_radius(arclabel_slogan_2, 150);
lv_arclabel_set_angle_start(arclabel_slogan_2, 180);
lv_arclabel_set_recolor(arclabel_slogan_2, true);
lv_arclabel_set_text_vertical_align(arclabel_slogan_2, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_TRAILING);
lv_arclabel_set_text_horizontal_align(arclabel_slogan_2, LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_CENTER);
lv_arclabel_set_dir(arclabel_slogan_2, LV_ARCLABEL_DIR_COUNTER_CLOCKWISE);
lv_obj_center(arclabel_slogan_2);

if LV_FONT_MONTserrat_18
 lv_obj_set_style_text_font(arclabel_inner, &lv_font_montserrat_18, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_text_font(arclabel_outer, &lv_font_montserrat_18, LV_PART_MAIN);
endif

if LV_FONT_MONTserrat_24
 lv_obj_set_style_text_font(arclabel_slogan_1, &lv_font_montserrat_24, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_text_font(arclabel_slogan_2, &lv_font_montserrat_24, LV_PART_MAIN);
endif

endif
```

## 6.5.7 API

## *lv\_arclabel.h*

## *lv\_arclabel\_private.h*

## 6.6 Bar (lv\_bar)

## 6.6.1 Panoramica

Il Widget "Bar" [barra] ha uno sfondo e un indicatore. La lunghezza dell'indicatore rispetto allo sfondo indica il valore corrente della Bar.

È possibile impostare sia il valore iniziale che quello finale della Bar. La modifica del valore iniziale su un valore diverso dal valore minimo nel suo intervallo regola la posizione iniziale dell'indicatore.

## 6.6.2 Parti e Stili

- **LV\_PART\_MAIN** Lo sfondo della Bar. Utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*. L'aggiunta di un padding rende l'indicatore più piccolo o più grande. La proprietà di stile `anim_time` imposta il tempo di animazione se i valori sono impostati con `LV_ANIM_ON`.
  - **LV\_PART\_INDICATOR** L'indicatore della Bar; utilizza anche le *tipiche proprietà di stile del background*.

## 6.6.3 Utilizzo

### Orientamento e Dimensioni

- Per orientamento, larghezza e altezza, è sufficiente impostare le proprietà di stile width e height;
- `lv_bar_set_orientation(bar, orientation)` per sovrascrivere l'orientamento causato da width e height. I valori validi per orientation sono:
  - `LV_BAR_ORIENTATION_AUTO`
  - `LV_BAR_ORIENTATION_HORIZONTAL`
  - `LV_BAR_ORIENTATION_VERTICAL`

### Valore e intervallo

È possibile impostare un nuovo valore con `lv_bar_set_value(bar, new_value, LV_ANIM_ON / OFF)`. Il valore viene interpretato in un intervallo (valori minimo e massimo) che può essere modificato con `lv_bar_set_range(bar, min, max)`. L'intervallo di default è 0..100 e la direzione di disegno di default è da sinistra a destra in modalità orizzontale e dal basso verso l'alto in modalità verticale. Se il valore minimo è maggiore del valore massimo, ad esempio 100..0, la direzione di disegno viene invertita.

Il nuovo valore in `lv_bar_set_value()` può essere impostato con o senza animazione a seconda dell'ultimo parametro (LV\_ANIM\_ON/OFF).

### Modalità

La Bar può essere in una delle seguenti modalità:

- `LV_BAR_MODE_NORMAL` Una Bar normale come descritto sopra
- `LV_BAR_MODE_SYMMETRICAL` Disegna l'indicatore dal valore zero al valore corrente. Richiede un valore minimo negativo e un valore massimo positivo, ad esempio [-100..100].
- `LV_BAR_MODE_RANGE` Consente anche di impostare il valore iniziale con `lv_bar_set_start_value(bar, new_value, LV_ANIM_ON / OFF)`. Il valore iniziale deve essere inferiore al valore finale.

## 6.6.4 Eventi

I Widget Bar non inviano eventi speciali.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

## 6.6.5 Tasti

I Widget Bar non elaborano *tasti*.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

## 6.6.6 Esempio

### Barra semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_bar_1(void)
{
 lv_obj_t * bar1 = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(bar1, 200, 20);
 lv_obj_center(bar1);
 lv_bar_set_value(bar1, 70, LV_ANIM_OFF);
}

#endif
```

## Stile di una barra

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Example of styling the bar
 */
void lv_example_bar_2(void)
{
 static lv_style_t style_bg;
 static lv_style_t style_indic;

 lv_style_init(&style_bg);
 lv_style_set_border_color(&style_bg, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_border_width(&style_bg, 2);
 lv_style_set_pad_all(&style_bg, 6); /*To make the indicator smaller*/
 lv_style_set_radius(&style_bg, 6);
 lv_style_set_anim_duration(&style_bg, 1000);

 lv_style_init(&style_indic);
 lv_style_set_bg_opa(&style_indic, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_radius(&style_indic, 3);

 lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_remove_style_all(bar); /*To have a clean start*/
 lv_obj_add_style(bar, &style_bg, 0);
 lv_obj_add_style(bar, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);

 lv_obj_set_size(bar, 200, 20);
 lv_obj_center(bar);
 lv_bar_set_value(bar, 100, LV_ANIM_ON);
}

#endif
```

## Indicatore di temperatura

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

static void set_temp(void * bar, int32_t temp)
{
 lv_bar_set_value((lv_obj_t *)bar, temp, LV_ANIM_ON);
}

/**
 * A temperature meter example
 */
void lv_example_bar_3(void)
{
 static lv_style_t style_indic;

 lv_style_init(&style_indic);
 lv_style_set_bg_opa(&style_indic, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
 lv_style_set_bg_grad_color(&style_indic, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_bg_grad_dir(&style_indic, LV_GRAD_DIR_VER);

 lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(bar, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_size(bar, 20, 200);
 lv_obj_center(bar);
 lv_bar_set_range(bar, -20, 40);

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, set_temp);
 lv_anim_set_duration(&a, 3000);
 lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
 lv_anim_set_var(&a, bar);
 lv_anim_set_values(&a, -20, 40);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
 lv_anim_start(&a);
}

#endif
```

## Motivo a strisce e valore dell'intervallo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Bar with stripe pattern and ranged value
 */
void lv_example_bar_4(void)
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_skew_strip);
 static lv_style_t style_indic;

 lv_style_init(&style_indic);
 lv_style_set_bg_image_src(&style_indic, &img_skew_strip);
 lv_style_set_bg_image_tiled(&style_indic, true);
 lv_style_set_bg_image_opa(&style_indic, LV_OPA_30);

 lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(bar, &style_indic, LV_PART_INDICATOR);

 lv_obj_set_size(bar, 260, 20);
 lv_obj_center(bar);
 lv_bar_set_mode(bar, LV_BAR_MODE_RANGE);
 lv_bar_set_value(bar, 90, LV_ANIM_OFF);
 lv_bar_set_start_value(bar, 20, LV_ANIM_OFF);
}

#endif
```

## Barra con direzione di base LTR e RTL

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Bar with LTR and RTL base direction
 */
void lv_example_bar_5(void)
{
 lv_obj_t * label;

 lv_obj_t * bar_ltr = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(bar_ltr, 200, 20);
 lv_bar_set_value(bar_ltr, 70, LV_ANIM_OFF);
 lv_obj_align(bar_ltr, LV_ALIGN_CENTER, 0, -30);

 label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Left to Right base direction");
 lv_obj_align_to(label, bar_ltr, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);

 lv_obj_t * bar rtl = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_base_dir(bar rtl, LV_BASE_DIRRTL, 0);
 lv_obj_set_size(bar rtl, 200, 20);
 lv_bar_set_value(bar rtl, 70, LV_ANIM_OFF);
 lv_obj_align(bar rtl, LV_ALIGN_CENTER, 0, 30);

 label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Right to Left base direction");
 lv_obj_align_to(label, bar rtl, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);
}

#endif
```

## Cassetto personalizzato per visualizzare il valore corrente

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

#define MAX_VALUE 100
#define MIN_VALUE 0

static void set_value(void * bar, int32_t v)
{
 lv_bar_set_value((lv_obj_t *)bar, v, LV_ANIM_OFF);
}

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 lv_draw_label_dsc_t label_dsc;
 lv_draw_label_dsc_init(&label_dsc);
 label_dsc.font = LV_FONT_DEFAULT;

 char buf[8];
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d", (int)lv_bar_get_value(obj));

 lv_text_attributes_t attributes = {0};
 attributes.letter_space = label_dsc.letter_space;
 attributes.line_space = label_dsc.line_space;
 attributes.max_width = LV_COORD_MAX;
 attributes.text_flags = label_dsc.flag;

 lv_point_t txt_size;
 lv_text_get_size(&txt_size, buf, label_dsc.font, &attributes);

 lv_area_t txt_area;
 txt_area.x1 = 0;
 txt_area.x2 = txt_size.x - 1;
 txt_area.y1 = 0;
 txt_area.y2 = txt_size.y - 1;

 lv_area_t indic_area;
 lv_obj_get_coords(obj, &indic_area);
 lv_area_set_width(&indic_area, lv_area_get_width(&indic_area) * lv_bar_get_value(obj) / MAX_VALUE);

 /*If the indicator is long enough put the text inside on the right*/
 if(lv_area_get_width(&indic_area) > txt_size.x + 20) {
 lv_area_align(&indic_area, &txt_area, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
 label_dsc.color = lv_color_white();
 }
 /*If the indicator is still short put the text out of it on the right*/
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

else {
 lv_area_align(&indic_area, &txt_area, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 10, 0);
 label_dsc.color = lv_color_black();
}
label_dsc.text = buf;
label_dsc.text_local = true;
lv_layer_t * layer = lv_event_get_layer(e);
lv_draw_label(layer, &label_dsc, &txt_area);
}

/**
 * Custom drawer on the bar to display the current value
 */
void lv_example_bar_6(void)
{
 lv_obj_t * bar = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_bar_set_range(bar, MIN_VALUE, MAX_VALUE);
 lv_obj_set_size(bar, 200, 20);
 lv_obj_center(bar);
 lv_obj_add_event_cb(bar, event_cb, LV_EVENT_DRAW_MAIN_END, NULL);

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, bar);
 lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, set_value);
 lv_anim_set_duration(&a, 4000);
 lv_anim_set_reverse_duration(&a, 4000);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
 lv_anim_start(&a);
}

#endif

```

## Barra con direzione opposta

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BAR && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Bar with opposite direction
 */
void lv_example_bar_7(void)
{
 lv_obj_t * bar_top = lv_bar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(bar_top, 20, 100);
 lv_bar_set_range(bar_top, 100, 0);
 lv_bar_set_value(bar_top, 70, LV_ANIM_OFF);
 lv_obj_align(bar_top, LV_ALIGN_CENTER, 0, 10);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "From top to bottom");
 lv_obj_align_to(label, bar_top, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);
}

#endif

```

## 6.6.7 API

*lv\_barcode.h*

*lv\_barcode\_private.h*

*lv\_bar.h*

*lv\_bar\_private.h*

## 6.7 Pulsante (lv\_button)

### 6.7.1 Panoramica

I "Button" [pulsanti] non presentano nuove funzionalità rispetto al *Widget Base (lv\_obj)*. Sono utili per scopi semanticci e hanno impostazioni di default leggermente diverse.

I pulsanti, per default, differiscono dal Widget Base nei seguenti modi:

- Non "scrollable"
- Aggiunti al gruppo di default
- Altezza e larghezza di default impostate su LV\_SIZE\_CONTENT

## 6.7.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Lo sfondo del pulsante; utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*.

## 6.7.3 Utilizzo

Non ci sono nuove funzionalità rispetto al *Base Widget*.

## 6.7.4 Eventi

- *LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED* quando il flag *LV\_OBJ\_FLAG\_CHECKABLE* è abilitato e si clicca sul Widget. L'evento si verifica durante la transizione da/verso lo stato selezionato.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.7.5 Tasti

Si noti che lo stato di *LV\_KEY\_ENTER* viene tradotto in *LV\_EVENT\_PRESSED*, *LV\_EVENT\_PRESSING* e *LV\_EVENT\_RELEASED* ecc.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.7.6 Esempio

### Pulsanti semplici

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);

 if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
 LV_LOG_USER("Clicked");
 }
 else if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 LV_LOG_USER("Toggled");
 }
}

void lv_example_button_1(void)
{
 lv_obj_t * label;

 lv_obj_t * btn1 = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_event_cb(btn1, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_obj_align(btn1, LV_ALIGN_CENTER, 0, -40);
 lv_obj_remove_flag(btn1, LV_OBJ_FLAG_PRESS_LOCK);

 label = lv_label_create(btn1);
 lv_label_set_text(label, "Button");
 lv_obj_center(label);

 lv_obj_t * btn2 = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_event_cb(btn2, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_obj_align(btn2, LV_ALIGN_CENTER, 0, 40);
 lv_obj_add_flag(btn2, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);
 lv_obj_set_height(btn2, LV_SIZE_CONTENT);

 label = lv_label_create(btn2);
 lv_label_set_text(label, "Toggle");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
```

## Pulsanti con stili

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Style a button from scratch
 */
void lv_example_button_2(void)
{
 /*Init the style for the default state*/
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 lv_style_set_radius(&style, 3);

 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_100);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_bg_grad_color(&style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 2));
 lv_style_set_bg_grad_dir(&style, LV_GRAD_DIR_VER);

 lv_style_set_border_opa(&style, LV_OPA_40);
 lv_style_set_border_width(&style, 2);
 lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));

 lv_style_set_shadow_width(&style, 8);
 lv_style_set_shadow_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
 lv_style_set_shadow_offset_y(&style, 8);

 lv_style_set_outline_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_outline_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

 lv_style_set_text_color(&style, lv_color_white());
 lv_style_set_pad_all(&style, 10);

 /*Init the pressed style*/
 static lv_style_t style_pr;
 lv_style_init(&style_pr);

 /*Add a large outline when pressed*/
 lv_style_set_outline_width(&style_pr, 30);
 lv_style_set_outline_opa(&style_pr, LV_OPA_TRANSP);

 lv_style_set_translate_y(&style_pr, 5);
 lv_style_set_shadow_offset_y(&style_pr, 3);
 lv_style_set_bg_color(&style_pr, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 2));
 lv_style_set_bg_grad_color(&style_pr, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 4));

 /*Add a transition to the outline*/
 static lv_style_transition_dsc_t trans;
 static lv_style_prop_t props[] = {LV_STYLE_OUTLINE_WIDTH, LV_STYLE_OUTLINE_OPA, 0};
 lv_style_transition_dsc_init(&trans, props, lv_anim_path_linear, 300, 0, NULL);

 lv_style_set_transition(&style_pr, &trans);

 lv_obj_t * btn1 = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_remove_style_all(btn1); /*Remove the style coming from the theme*/
 lv_obj_add_style(btn1, &style, 0);
 lv_obj_add_style(btn1, &style_pr, LV_STATE_PRESSED);
 lv_obj_set_size(btn1, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_center(btn1);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn1);
 lv_label_set_text(label, "Button");
 lv_obj_center(label);
}
#endif
```

## Pulsante gommoso

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_BUTTON

/***
 * Create a style transition on a button to act like a gum when clicked
 */
void lv_example_button_3(void)
{
 /*Properties to transition*/
 static lv_style_prop_t props[] = {
 LV_STYLE_TRANSFORM_WIDTH, LV_STYLE_TRANSFORM_HEIGHT, LV_STYLE_TEXT_LETTER_SPACE, 0
 };

 /*Transition descriptor when going back to the default state.
 Add some delay to be sure the press transition is visible even if the press was very short/
 static lv_style_transition_dsc_t transition_dsc_def;
 lv_style_transition_dsc_init(&transition_dsc_def, props, lv_anim_path_overshoot, 250, 100, NULL);

 /*Transition descriptor when going to pressed state.
 No delay, go to presses state immediately/
 static lv_style_transition_dsc_t transition_dsc_pr;
 lv_style_transition_dsc_init(&transition_dsc_pr, props, lv_anim_path_ease_in_out, 250, 0, NULL);

 /*Add only the new transition to be default state*/
 static lv_style_t style_def;
 lv_style_init(&style_def);
 lv_style_set_transition(&style_def, &transition_dsc_def);

 /*Add the transition and some transformation to the presses state.*/
 static lv_style_t style_pr;
 lv_style_init(&style_pr);
 lv_style_set_transform_width(&style_pr, 10);
 lv_style_set_transform_height(&style_pr, -10);
 lv_style_set_text_letter_space(&style_pr, 10);
 lv_style_set_transition(&style_pr, &transition_dsc_pr);

 lv_obj_t * btn1 = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(btn1, LV_ALIGN_CENTER, 0, -80);
 lv_obj_add_style(btn1, &style_pr, LV_STATE_PRESSED);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
lv_obj_add_style(btn1, &style_def, 0);
lv_obj_t * label = lv_label_create(btn1);
lv_label_set_text(label, "Gum");
}
#endif
```

## 6.7.7 API

*lv\_api\_map\_v9\_0.h*

*lv\_button.h*

*lv\_button\_private.h*

*lv\_buttonmatrix.h*

*lv\_buttonmatrix\_private.h*

## 6.8 Matrice di Pulsanti (lv\_buttonmatrix)

### 6.8.1 Panoramica

Il Widget "Button Matrix" [Matrice Pulsanti] è un modo semplice per visualizzare più pulsanti in righe e colonne, semplice perché i pulsanti non vengono effettivamente creati, ma solo disegnati virtualmente al volo. Con la Button Matrix, ogni pulsante utilizza solo otto byte di memoria aggiuntivi invece dei circa 100-150 byte di un normale Widget *Button* più i circa 100 byte per il Widget *Label*.

I nuovi Widget Button Matrix vengono aggiunti al gruppo di default (se impostato). Inoltre, Button Matrix un Widget modificabile: consente di selezionare e cliccare sui pulsanti anche con encoder e navigazione da tastiera.

### 6.8.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Il background della Button Matrix, utilizza le tipiche proprietà di stile del background. *pad\_row* e *pad\_column* impostano lo spazio tra i pulsanti.
- *LV\_PART\_ITEMS* Tutti i pulsanti utilizzano le tipiche proprietà di stile del testo e dello sfondo, ad eccezione di traslazioni e trasformazioni.

### 6.8.3 Utilizzo

#### Mappa dei pulsanti

Il numero di pulsanti, le loro posizioni e il testo sono controllati da un array di stringhe descrittive, chiamato *map*, passato a *lv\_buttonmatrix\_set\_map*(*btn\_matrix*, *my\_map*). La dichiarazione di una map dovrebbe essere simile a *const char \* map[] = {"button1", "button2", "button3", NULL};*. Si noti che l'ultimo elemento deve essere *NULL* o una stringa vuota ("")!

Utilizzare "\n" nella map per inserire un **line break** [andata-a-capo]. Ad esempio `{"button1", "button2", "\n", "button3", ""}`. La larghezza dei pulsanti di ogni riga viene calcolata automaticamente. Quindi, nell'esempio, la prima riga avrà 2 pulsanti, ciascuno con larghezza pari al 50%, e una seconda riga con 1 pulsante con larghezza pari al 100%.

#### Nota

Il numero di pulsanti non include né gli elementi di "newline" né l'elemento di chiusura dell'array.

## Larghezza dei pulsanti

La larghezza dei pulsanti può essere impostata in proporzione alla larghezza degli altri pulsanti nella stessa riga con `lv_buttonmatrix_set_button_width(btn_matrix, button_id, width)`. Ad esempio, in una riga con due pulsanti: *buttonA*, *width = 1* e *buttonB*, *width = 2*, *buttonA* avrà una larghezza pari al 33% e *buttonB* una larghezza pari al 66%. Questo è simile al funzionamento della proprietà "flex-grow" in CSS. La larghezza deve essere compresa tra [1 e 15], con il valore di default pari a 1.

## Comportamento dei pulsanti

Il comportamento di ogni pulsante può essere personalizzato con i seguenti flag di controllo:

- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_HIDDEN`: Nasconde il pulsante; continua a occupare il suo spazio nel layout.
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_NO_REPEAT`: Non emette eventi `LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT` mentre il pulsante è premuto a lungo.
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_DISABLED`: Disabilita il pulsante come `LV_STATE_DISABLED` nei Widget normali.
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE`: Abilita l'attivazione/disattivazione di `LV_STATE_CHECKED` quando cliccato.
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED`: Imposta il pulsante come selezionato. Utilizzerà gli stili `LV_STATE_CHECKED`.
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CLICK_TRIG`: 1: Abilita l'invio di `LV_EVENT_VALUE_CHANGE` al CLICK, 0: invia `LV_EVENT_VALUE_CHANGE` al PRESS.
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_POPOVER`: Mostra il testo del pulsante in un pop-over quando viene premuto.
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_RECOLOR`: Abilita la ricolorazione del testo con `#color`
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CUSTOM_1`: Flag personalizzato di libero utilizzo
- `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CUSTOM_2`: Flag personalizzato di libero utilizzo

Per default, questi flag sono disabilitati.

Per impostare e cancellare i flag di controllo di un pulsante, utilizzare

- `lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(btn_matrix, button_id, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_...)` e
- `lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl(btn_matrix, button_id, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_...)`

rispettivamente. `button_id` è un indice del pulsante a base zero (0 = primo pulsante). I valori di `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_...` possono essere combinati tramite OR bit a bit quando vengono passati a queste funzioni.

Per impostare e cancellare lo stesso attributo di controllo per tutti i pulsanti in una Button Matrix, usare

- `lv_buttonmatrix_set_button_ctrl_all(btn_matrix, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_...)` e
- `lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl_all(btn_matrix, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_...)`

rispettivamente.

Per impostare una mappa di controllo per una Button Matrix (simile a [Button map](#)), si usa

- `lv_buttonmatrix_set_ctrl_map(btn_matrix, ctrl_map)`.

Un elemento di `ctrl_map` dovrebbe apparire come `ctrl_map[0] = width | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_NO_REPEAT | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE`. Il numero di elementi deve essere uguale al numero di pulsanti.

## Uno selezionato

La funzione "One-checked" [Uno selezionato] può essere abilitata con `lv_buttonmatrix_set_one_checked(btn_matrix, true)` per consentire la selezione di un solo pulsante alla volta.

## 6.8.4 Eventi

- ***LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED***: Inviato quando un pulsante viene premuto/rilasciato o ripetuto dopo una pressione prolungata. Il parametro event è impostato sull'ID del pulsante premuto/rilasciato.

`lv_buttonmatrix_get_selected_button(btn_matrix)` restituisce l'indice del pulsante rilasciato più di recente (il pulsante con il focus) oppure `LV_BUTTONMATRIX_BUTTON_NONE` se non è stato trovato alcun pulsante di questo tipo.

`lv_buttonmatrix_get_button_text(btn_matrix, button_id)` restituisce un puntatore al testo del pulsante specificato dall'indice a base zero `button_id`.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.8.5 Tasti

- `LV_KEY_RIGHT/UP/LEFT/RIGHT` Per navigare tra i pulsanti e selezionarne uno
- `LV_KEY_ENTER` Per premere/rilasciare il pulsante selezionato

Si noti che una pressione prolungata sulla Button Matrix con un encoder può significare entrare/uscire dalla modalità di modifica e che una semplice pressione prolungata di un pulsante può anche significare ripeterlo. Per evitare questa contraddizione, aggiungere `lv_buttonmatrix_set_button_ctrl_all(btn_matrix, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CLICK_TRIG | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_NO_REPEAT)` alla Button Matrix se utilizzata con un encoder. In questo modo la funzione di ripetizione viene disattivata, quindi il pulsante non verrà attivato quando si esce dalla modalità di modifica.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.8.6 Esempio

### Matrice di pulsanti semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 uint32_t id = lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj);
 const char * txt = lv_buttonmatrix_get_button_text(obj, id);
 LV_UNUSED(txt);
 LV_LOG_USER("%s was pressed\n", txt);
 }
}

static const char * btm_map[] = {"1", "2", "3", "4", "5", "\n",
 "6", "7", "8", "9", "0", "\n",
 "Action1", "Action2", ""};

void lv_example_buttonmatrix_1(void)
{
 lv_obj_t * btm1 = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
 lv_buttonmatrix_set_map(btm1, btm_map);
 lv_buttonmatrix_set_button_width(btm1, 10, 2); /*Make "Action1" twice as wide as "Action2"*/
 lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(btm1, 10, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);
 lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(btm1, 11, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED);
 lv_obj_align(btm1, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
 lv_obj_add_event_cb(btm1, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif
```

## Pulsanti personalizzati

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 /*When the button matrix draws the buttons...*/
 if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS) {
 bool pressed = false;
 if(lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj) == base_dsc->id1 && lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_PRESSED)) {
 pressed = true;
 }

 /*Change the draw descriptor of the 2nd button*/
 if(base_dsc->id1 == 1) {
 lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
 if(fill_draw_dsc) {
 fill_draw_dsc->radius = 0;
 if(pressed) fill_draw_dsc->color = lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3);
 else fill_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
 }
 lv_draw_box_shadow_dsc_t * box_shadow_draw_dsc = lv_draw_task_get_box_shadow_dsc(draw_task);
 if(box_shadow_draw_dsc) {
 box_shadow_draw_dsc->width = 6;
 box_shadow_draw_dsc->ofs_x = 3;
 box_shadow_draw_dsc->ofs_y = 3;
 }
 lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 if(label_draw_dsc) {
 label_draw_dsc->color = lv_color_white();
 }
 }

 /*Change the draw descriptor of the 3rd button*/
 else if(base_dsc->id1 == 2) {
 lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
 if(fill_draw_dsc) {
 fill_draw_dsc->radius = LV_RADIUS_CIRCLE;
 if(pressed) fill_draw_dsc->color = lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3);
 else fill_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 }

 lv_draw_box_shadow_dsc_t * box_shadow_draw_dsc = lv_draw_task_get_box_shadow_dsc(draw_task);
 if(box_shadow_draw_dsc) {
 box_shadow_draw_dsc->radius = LV_RADIUS_CIRCLE;
 }
 }
 else if(base_dsc->id1 == 3) {
 lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 if(label_draw_dsc) {
 label_draw_dsc->opa = 0;
 }

 if(lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_FILL) {
 LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
 lv_image_header_t header;
 lv_result_t res = lv_image_decoder_get_info(&img_star, &header);
 if(res != LV_RESULT_OK) return;

 lv_area_t a;
 a.x1 = 0;
 a.x2 = header.w - 1;
 a.y1 = 0;
 a.y2 = header.h - 1;
 lv_area_t draw_task_area;
 lv_draw_task_get_area(draw_task, &draw_task_area);
 lv_area_align(&draw_task_area, &a, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

 lv_draw_image_dsc_t img_draw_dsc;
 lv_draw_image_dsc_init(&img_draw_dsc);
 img_draw_dsc.src = &img_star;
 img_draw_dsc.recolor = lv_color_black();
 if(pressed) img_draw_dsc.recolor_opa = LV_OPA_30;

 lv_draw_image(base_dsc->layer, &img_draw_dsc, &a);
 }
 }
 }
}

/** Add custom drawer to the button matrix to customize buttons one by one
 */
void lv_example_buttonmatrix_2(void)
{
 lv_obj_t * btnm = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_event_cb(btnm, event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_flag(btnm, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
 lv_obj_center(btnm);
}

#endif
```

## Paginazione

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 uint32_t id = lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj);
 bool prev = id == 0;
 bool next = id == 6;
 if(prev || next) {
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Find the checked button*/
uint32_t i;
for(i = 1; i < 7; i++) {
 if(lv_buttonmatrix_has_button_ctrl(obj, i, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED)) break;
}

if(prev && i > 1) i--;
else if(next && i < 5) i++;

lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(obj, i, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED);
}

/**
 * Make a button group (pagination)
 */
void lv_example_buttonmatrix_3(void)
{
 static lv_style_t style_bg;
 lv_style_init(&style_bg);
 lv_style_set_pad_all(&style_bg, 0);
 lv_style_set_pad_gap(&style_bg, 0);
 lv_style_set_clip_corner(&style_bg, true);
 lv_style_set_radius(&style_bg, LV_RADIUS_CIRCLE);
 lv_style_set_border_width(&style_bg, 0);

 static lv_style_t style_btn;
 lv_style_init(&style_btn);
 lv_style_set_radius(&style_btn, 0);
 lv_style_set_border_width(&style_btn, 1);
 lv_style_set_border_opa(&style_btn, LV_OPA_50);
 lv_style_set_border_color(&style_btn, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
 lv_style_set_border_side(&style_btn, LV_BORDER_SIDE_INTERNAL);
 lv_style_set_radius(&style_btn, 0);

 static const char * map[] = {LV_SYMBOL_LEFT, "1", "2", "3", "4", "5", LV_SYMBOL_RIGHT, ""};

 lv_obj_t * btm = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
 lv_buttonmatrix_set_map(btm, map);
 lv_obj_add_style(btm, &style_bg, 0);
 lv_obj_add_style(btm, &style_btn, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_add_event_cb(btm, event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
 lv_obj_set_size(btm, 225, 35);

 /*Allow selecting on one number at time*/
 lv_buttonmatrix_set_button_ctrl_all(btm, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);
 lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl(btm, 0, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);
 lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl(btm, 6, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE);

 lv_buttonmatrix_set_one_checked(btm, true);
 lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(btm, 1, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKED);

 lv_obj_center(btm);
}
#endif

```

## 6.8.7 API

*lv\_buttonmatrix.h*

*lv\_buttonmatrix\_private.h*

## 6.9 Calendar (lv\_calendar)

### 6.9.1 Panoramica

Il Widget "Calendar" è un calendario classico che può:

- mostrare i giorni di qualsiasi mese in una matrice 7x7;
- mostrare il nome dei giorni;
- evidenziare il giorno corrente (oggi);
- evidenziare eventuali date definite dall'utente.

Il Calendar viene aggiunto al gruppo di default (se impostato). Il Calendar è un Widget modificabile che consente di selezionare e cliccare sulle date con la navigazione tramite encoder o tastiera, nonché con dispositivi di input di tipo puntatore.

Per rendere il Calendar flessibile, per default non mostra l'anno o il mese corrente. Al suo posto, sono disponibili delle "intestazioni" opzionali che possono essere allegate al calendario.

## 6.9.2 Parti e Stili

Il Widget Calendar utilizza il Widget [Button Matrix](#) per organizzare i giorni in una matrice.

- [LV\\_PART\\_MAIN](#) Sfondo del Calendar. Utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*.
- [LV\\_PART\\_ITEMS](#) Si riferisce a date e nomi dei giorni. I flag di controllo del "Button matrix" sono impostati per differenziare i pulsanti e viene aggiunto un evento personalizzato per modificare le proprietà dei pulsanti come segue:
  - I nomi dei giorni non hanno bordo, non hanno sfondo e sono visualizzati in grigio.
  - I giorni del mese precedente e successivo hanno il flag [LV\\_BUTTONMATRIX\\_CTRL\\_DISABLED](#)
  - "today" [oggi] ha un bordo più spesso con il colore primario del tema; i giorni evidenziati hanno una certa opacità con il colore primario del tema.

## 6.9.3 Utilizzo

Alcune funzioni utilizzano il tipo [lv\\_calendar\\_date\\_t](#) una struttura con i campi year, month e day.

### Data corrente

Per impostare la data corrente (oggi), utilizzare la funzione [lv\\_calendar\\_set\\_today\\_date](#)(calendar, year, month, day). month deve essere compreso tra 1 e 12 e day tra 1 e 31.

### Mese visualizzato

Per impostare la data visualizzata, si usa [lv\\_calendar\\_set\\_month\\_shown](#)(calendar, year, month)

### Giorni evidenziati

L'elenco delle date evidenziate deve essere memorizzato in un array [lv\\_calendar\\_date\\_t](#) e applicato al Calendario chiamando [lv\\_calendar\\_set\\_highlighted\\_dates](#)(calendar, highlighted\_dates, date\_num). Verrà salvato solo il puntatore dell'array, quindi l'array deve avere un ambito statico o globale.

### Nomi dei giorni

I nomi dei giorni possono essere modificati con [lv\\_calendar\\_set\\_day\\_names](#)(calendar, day\_names) dove day\_names è simile a `const char * day_names[7] = {"Su", "Mo", ...};`; Viene salvato solo il puntatore dei nomi dei giorni, quindi l'array dovrebbe avere un ambito statico o globale.

### Elenco anni personalizzato

Impostare un elenco anni personalizzato con [lv\\_calendar\\_header\\_dropdown\\_set\\_year\\_list](#)(calendar, years\_list) dove years\_list è un puntatore all'elenco anni personalizzato. Può essere una stringa costante come `static const char * years = "2023\n2022\n2021\n2020\n2019";`, oppure può essere generato dinamicamente in un buffer. Il calendario memorizza questi dati in un Widget "Drop-Down List" tramite [lv\\_dropdown\\_set\\_options\(\)](#), in modo che il puntatore stringa passato possa essere fornito da una variabile locale o da un buffer e non debba persistere oltre la chiamata.

### Calendario cinese

Il calendario cinese è uno strumento culturale tradizionale che integra elementi come il calendario lunare, i termini solari e le festività tradizionali. È ampiamente utilizzato nella vita sociale cinese, aiutando le persone a comprendere le date del calendario lunare, a organizzare le attività festive e a ereditare l'eccellente cultura tradizionale della nazione cinese. Che si tratti di famiglia, lavoro o istruzione, il calendario cinese svolge un ruolo insostituibile, consentendo alle persone di comprendere e apprezzare meglio il fascino della cultura tradizionale cinese.

Per utilizzare il calendario cinese, si usa [lv\\_calendar\\_set\\_chinese\\_mode](#)(calendar, true) per abilitarlo.

## 6.9.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato se si clicca su una data. `lv_calendar_get_pressed_date(calendar, &date)` per impostare date sulla data attualmente premuta. Restituisce `LV_RESULT_OK` se è presente una data premuta valida; in caso contrario restituisce `LV_RESULT_INVALID`.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

## 6.9.5 Tasti

- `LV_KEY_DOWN/UP/LEFT/RIGHT` Per navigare tra i pulsanti fino alle date
- `LV_KEY_ENTER` Per premere/rilasciare la data selezionata

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

## 6.9.6 Intestazioni

Da LVGL v8.1 in poi, l'intestazione viene aggiunta direttamente al widget Calendar e l'API delle intestazioni è stata modificata.

### Pulsanti freccia

`lv_calendar_add_header_arrow(calendar)` crea un'intestazione che contiene una freccia sinistra e una freccia destra ai lati e un testo tra le frecce che mostra l'anno e il mese correnti.

### Drop-down

`lv_calendar_add_header_dropdown(calendar)` crea un'intestazione che contiene 2 Widget "Drop-Down List" [elenco a discesa] per l'anno e il mese.

## 6.9.7 Esempio

### Calendario con intestazione

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CALENDAR && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *)lv_event_get_current_target(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 lv_calendar_date_t date;
 if(lv_calendar_get_pressed_date(obj, &date)) {
 LV_LOG_USER("Clicked date: %02d.%02d.%d", date.day, date.month, date.year);
 }
 }
}

void lv_example_calendar_1(void)
{
 lv_obj_t * calendar = lv_calendar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(calendar, 185, 230);
 lv_obj_align(calendar, LV_ALIGN_CENTER, 0, 27);
 lv_obj_add_event_cb(calendar, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

 lv_calendar_set_today_date(calendar, 2021, 02, 23);
 lv_calendar_set_month_shown(calendar, 2021, 02);

 /*Highlight a few days*/
 static lv_calendar_date_t highlighted_days[3]; /*Only its pointer will be saved so should be static*/
 highlighted_days[0].year = 2021;
 highlighted_days[0].month = 02;
 highlighted_days[0].day = 6;

 highlighted_days[1].year = 2021;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

highlighted_days[1].month = 02;
highlighted_days[1].day = 11;

highlighted_days[2].year = 2022;
highlighted_days[2].month = 02;
highlighted_days[2].day = 22;

lv_calendar_set_highlighted_dates(calendar, highlighted_days, 3);

#if LV_USE_CALENDAR_HEADER_DROPDOWN
 lv_calendar_add_header_dropdown(calendar);
#elif LV_USE_CALENDAR_HEADER_ARROW
 lv_calendar_add_header_arrow(calendar);
#endif
}

#endif
}

```

## Calendario cinese

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CALENDAR && LV_USE_CALENDAR_CHINESE && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_calendar_2(void)
{
 lv_obj_t * calendar = lv_calendar_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(calendar, 300, 300);
 lv_obj_align(calendar, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 0);

 lv_calendar_set_today_date(calendar, 2024, 03, 22);
 lv_calendar_set_month_shown(calendar, 2024, 03);

#if LV_USE_CALENDAR_HEADER_DROPDOWN
 lv_calendar_add_header_dropdown(calendar);
#elif LV_USE_CALENDAR_HEADER_ARROW
 lv_calendar_add_header_arrow(calendar);
#endif

 lv_calendar_set_chinese_mode(calendar, true);
 lv_obj_set_style_text_font(calendar, &lv_font_source_han_sans_sc_14_cjk, LV_PART_MAIN);
}

#else

void lv_example_calendar_2(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "chinese calendar is not enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif

```

## 6.9.8 API

*lv\_api\_map\_v9\_1.h*  
*lv\_calendar.h*  
*lv\_calendar\_chinese.h*  
*lv\_calendar\_header\_arrow.h*  
*lv\_calendar\_header\_dropdown.h*  
*lv\_calendar\_private.h*

## 6.10 Canvas (lv\_canvas)

### 6.10.1 Panoramica

Un Canvas eredita da *Image* e lo estende, consentendo all'utente di disegnare qualsiasi cosa. Rettangoli, testo, immagini, linee, archi, ecc. possono essere disegnati qui utilizzando l'ampio motore di disegno di LVGL.

### 6.10.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Utilizza le proprietà *tipiche del background* e lo stile dell'immagine.

### 6.10.3 Utilizzo

#### Buffer

Il Canvas necessita di un buffer in cui memorizzare l'immagine disegnata. Per assegnare un buffer a un Canvas, si usa `lv_canvas_set_buffer(canvas, buffer, width, height, LV_COLOR_FORMAT_...)`. Dove `buffer` è un buffer statico (non una semplice variabile locale) per contenere l'immagine del Canvas. Ad esempio, per un buffer ARGB8888 100x50: `static uint8_t buffer[100 * 50 * 4]`.

Oppure si può usare `static uint8_t buffer[LV_CANVAS_BUF_SIZE(width, height, bits_per_pixel, stride_in_bytes)]`.

Il Canvas supporta tutti i formati colore come `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888` o `LV_COLOR_FORMAT_I2`. Consultare l'elenco completo nella sezione *Formati di colore*.

#### Colori indicizzati

Per i formati di colore indicizzati (`LV_COLOR_FORMAT_I1/2/4/8`), la paletta deve essere popolata per tutti gli indici di palette che verranno utilizzati tramite `lv_canvas_set_palette(canvas, index, color)`. Ad esempio, il seguente comando imposta i pixel con `index==3` sul rosso.

```
lv_canvas_set_palette(canvas, 3, lv_color_hex(0xff0000))
```

#### Disegno

Per impostare il colore di un singolo pixel sulla Canvas, utilizzare `lv_canvas_set_px(canvas, x, y, color, opa)`. Con i formati di colore indicizzati (`LV_COLOR_FORMAT_I1/2/4/8`) passare l'indice di colore come argomento `color` utilizzando il canale *blu* nel valore `color` ad esempio `lv_color_make(0, 0, index)`.

`lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex(0x00ff00), LV_OPA_50)` riempie l'intera Canvas di blu con un'opacità del 50%. Si noti che se il formato colore corrente non supporta i colori (ad esempio `LV_COLOR_FORMAT_A8`), il colore verrà ignorato. Allo stesso modo, se l'opacità non è supportata (ad esempio `LV_COLOR_FORMAT_RGB565`), verrà ignorata.

Un array di pixel può essere copiato sulla Canvas con `lv_canvas_copy_buf(canvas, buffer_to_copy, x, y, width, height)`. Il formato colore del buffer e della Canvas devono corrispondere.

Per disegnare qualcosa sul Canvas, utilizzare direttamente le funzioni di disegno di LVGL. Vedere gli esempi per maggiori dettagli.

Le funzioni di disegno possono disegnare in qualsiasi formato colore supportato da LVGL. In genere, questo significa `LV_COLOR_FORMAT_RGB565`, `LV_COLOR_FORMAT_RGB888`, `LV_COLOR_FORMAT_XRGB888` e `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888`.

### 6.10.4 Eventi

I Widget Canvas non inviano eventi speciali.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 6.10.5 Tasti

I Widget Canvas non elaborano alcun *Tasto*.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.10.6 Esempio

### Disegno sulla Canvas e rotazione

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 200
#define CANVAS_HEIGHT 150

void lv_example_canvas_1(void)
{
 lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
 rect_dsc.radius = 10;
 rect_dsc.bg_opa = LV_OPA_COVER;
 rect_dsc.bg_grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
 rect_dsc.bg_grad.stops[0].color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 rect_dsc.bg_grad.stops[0].opa = LV_OPA_100;
 rect_dsc.bg_grad.stops[1].color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
 rect_dsc.bg_grad.stops[1].opa = LV_OPA_50;
 rect_dsc.border_width = 2;
 rect_dsc.border_opa = LV_OPA_90;
 rect_dsc.border_color = lv_color_white();
 rect_dsc.shadow_width = 5;
 rect_dsc.shadow_offset_x = 5;
 rect_dsc.shadow_offset_y = 5;

 lv_draw_label_dsc_t label_dsc;
 lv_draw_label_dsc_init(&label_dsc);
 label_dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE);
 label_dsc.text = "Some text on text canvas";
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf_16bpp, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_RGB565);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf_16bpp);

 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf_16bpp);
 lv_obj_center(canvas);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 3), LV_OPA_COVER);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_area_t coords_rect = {30, 20, 100, 70};
 lv_draw_rect(&layer, &rect_dsc, &coords_rect);

 lv_area_t coords_text = {40, 80, 100, 120};
 lv_draw_label(&layer, &label_dsc, &coords_text);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

 /*Test the rotation. It requires another buffer where the original image is stored.
 So use previous canvas as image and rotate it to the new canvas/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf_32bpp, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf_32bpp);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf_32bpp);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1), LV_OPA_COVER);

 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);
 lv_image_dsc_t img;
 lv_draw_buf_to_image(&draw_buf_16bpp, &img);
 lv_draw_image_dsc_t img_dsc;
 lv_draw_image_dsc_init(&img_dsc);
 img_dsc.rotation = 120;
 img_dsc.src = &img;
 img_dsc.pivot.x = CANVAS_WIDTH / 2;
 img_dsc.pivot.y = CANVAS_HEIGHT / 2;

 lv_area_t coords_img = {0, 0, CANVAS_WIDTH - 1, CANVAS_HEIGHT - 1};
 lv_draw_image(&layer, &img_dsc, &coords_img);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif
```

### Canvas trasparente con chroma key

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 80
#define CANVAS_HEIGHT 40

/***
 * Create a transparent canvas with transparency
 */
void lv_example_canvas_2(void)
{
 lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);

 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_obj_center(canvas);

 /*Red background (There is no dedicated alpha channel in indexed images so LV_OPA_COVER is ignored)*/
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_COVER);

/*Create hole on the canvas*/
int32_t x;
int32_t y;
for(y = 10; y < 20; y++) {
 for(x = 5; x < 75; x++) {
 lv_canvas_set_px(canvas, x, y, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_50);
 }
}

for(y = 20; y < 30; y++) {
 for(x = 5; x < 75; x++) {
 lv_canvas_set_px(canvas, x, y, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_20);
 }
}

for(y = 30; y < 40; y++) {
 for(x = 5; x < 75; x++) {
 lv_canvas_set_px(canvas, x, y, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_OPA_0);
 }
}
#endif

```

## Disegnare un rettangolo sul canvas

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw a rectangle to the canvas
 */
void lv_example_canvas_3(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);

 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_rect_dsc_t dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&dsc);
 dsc.bg_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 dsc.border_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
 dsc.border_width = 3;
 dsc.outline_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN);
 dsc.outline_width = 2;
 dsc.outline_pad = 2;
 dsc.outline_opa = LV_OPA_50;
 dsc.radius = 5;
 dsc.border_width = 3;

 lv_area_t coords = {10, 10, 40, 30};

 lv_draw_rect(&layer, &dsc, &coords);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif

```

## Disegnare un'etichetta sul canvas

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_FONT_MONTSERBAT_18 && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw a text to the canvas
 */
void lv_example_canvas_4(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_label_dsc_t dsc;
 lv_draw_label_dsc_init(&dsc);
 dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 dsc.font = &lv_font_montserrat_18;
 dsc.decor = LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE;
 dsc.text = "Hello";

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_area_t coords = {10, 10, 30, 60};

lv_draw_label(&layer, &dsc, &coords);

lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

}
#endif

```

## Disegnare un arco sul canvas

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw an arc to the canvas
 */
void lv_example_canvas_5(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_arc_dsc_t dsc;
 lv_draw_arc_dsc_init(&dsc);
 dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 dsc.width = 5;
 dsc.center.x = 25;
 dsc.center.y = 25;
 dsc.width = 10;
 dsc.radius = 15;
 dsc.start_angle = 0;
 dsc.end_angle = 220;

 lv_draw_arc(&layer, &dsc);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif

```

## Disegnare un'immagine sul canvas

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw an image to the canvas
 */
void lv_example_canvas_6(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 static uint8_t cbuf[LV_CANVAS_BUF_SIZE(CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, 32, LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN)];

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_buffer(canvas, cbuf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
 lv_draw_image_dsc_t dsc;
 lv_draw_image_dsc_init(&dsc);
 dsc.src = &img_star;

 lv_area_t coords = {10, 10, 10 + img_star.header.w - 1, 10 + img_star.header.h - 1};

 lv_draw_image(&layer, &dsc, &coords);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif

```

## Disegnare una linea sul canvas

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/**
 * Draw a line to the canvas
 */
void lv_example_canvas_7(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_line_dsc_t dsc;
 lv_draw_line_dsc_init(&dsc);
 dsc.color = lv_palettes_main(LV_PALETTE_RED);
 dsc.width = 4;
 dsc.round_end = 1;
 dsc.round_start = 1;
 dsc.p1.x = 15;
 dsc.p1.y = 15;
 dsc.p2.x = 35;
 dsc.p2.y = 10;
 lv_draw_line(&layer, &dsc);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif

```

## Disegnare un'immagine vettoriale sul canvas

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_VECTOR_GRAPHIC

#define CANVAS_WIDTH 150
#define CANVAS_HEIGHT 150

/**
 * Draw a path to the canvas
 */
void lv_example_canvas_8(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcccc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_vector_dsc_t * dsc = lv_vector_dsc_create(&layer);
 lv_vector_path_t * path = lv_vector_path_create(LV_VECTOR_PATH_QUALITY_MEDIUM);

 lv_fpint_t pts[] = {{10, 10}, {130, 130}, {10, 130}};
 lv_vector_path_move_to(path, &pts[0]);
 lv_vector_path_line_to(path, &pts[1]);
 lv_vector_path_line_to(path, &pts[2]);
 lv_vector_path_close(path);

 lv_vector_dsc_set_fill_color(dsc, lv_color_make(0x00, 0x80, 0xff));
 lv_vector_dsc_add_path(dsc, path);

 lv_draw_vector(dsc);
 lv_vector_path_delete(path);
 lv_vector_dsc_delete(dsc);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#else

void lv_example_canvas_8(void)
{
 /*fallback for online examples*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Vector graphics is not enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_VECTOR_GRAPHIC*/
#endif

```

## Disegnare un triangolo sul canvas

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 150
#define CANVAS_HEIGHT 150

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/***
 * Draw a triangle to the canvas
 */
void lv_example_canvas_9(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex(0xcccc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_triangle_dsc_t tri_dsc;
 lv_draw_triangle_dsc_init(&tri_dsc);
 tri_dsc.p[0].x = 10;
 tri_dsc.p[0].y = 10;
 tri_dsc.p[1].x = 100;
 tri_dsc.p[1].y = 30;
 tri_dsc.p[2].x = 50;
 tri_dsc.p[2].y = 100;

 tri_dsc.grad.stops_count = 2;
 tri_dsc.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
 tri_dsc.grad.stops[0].color = lv_color_hex(0xffff00);
 tri_dsc.grad.stops[0].frac = 64; /*Start at 25%*/
 tri_dsc.grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
 tri_dsc.grad.stops[1].color = lv_color_hex(0x0000ff);
 tri_dsc.grad.stops[1].opa = LV_OPA_TRANSP;
 tri_dsc.grad.stops[1].frac = 3 * 64; /*End at 75%*/

 tri_dsc.opa = 128; /*Set the overall opacity to 50%*/

 lv_draw_triangle(&layer, &tri_dsc);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif

```

## Disegnare Effetti di Lettere Fantasiose

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 300
#define CANVAS_HEIGHT 200

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
 static int16_t counter = 0;
 const char * string = "lol- I'm wavvvvvving>>>";
 const int16_t string_len = lv_strlen(string);

 lv_obj_t * canvas = (lv_obj_t *)lv_timer_get_user_data(timer);
 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_white(), LV_OPA_COVER);

 lv_draw_letter_dsc_t letter_dsc;
 lv_draw_letter_dsc_init(&letter_dsc);
 letter_dsc.color = lv_color_hex(0xffff00);
 letter_dsc.font = lv_font_get_default();

 {
#define CURVE2_X(t) (t * 2 + 10)
#define CURVE2_Y(t) ((lv_trigo_sin((t) * 5) * 40 / 32767 + CANVAS_HEIGHT / 2)

 int32_t pre_x = CURVE2_X(-1);
 int32_t pre_y = CURVE2_Y(-1);
 for(int16_t i = 0; i < string_len; i++) {
 const int16_t angle = (int16_t)(i * 5);
 const int32_t x = CURVE2_X(angle);
 const int32_t y = CURVE2_Y(angle + counter / 2);
 const lv_point_t point = { .x = x, .y = y };

 letter_dsc.unicode = (uint32_t)string[i % string_len];
 letter_dsc.rotation = lv_atan2(y - pre_y, x - pre_x) * 10;
 letter_dsc.color = lv_color_hsv_to_rgb(i * 10, 100, 100);
 lv_draw_letter(&layer, &letter_dsc, &point);

 pre_x = x;
 pre_y = y;
 }
 }

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
 counter++;
}

void lv_example_canvas_10(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(canvas, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT);
 lv_obj_center(canvas);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
lv_timer_create(timer_cb, 16, canvas);
}

#endif

```

## Disegnare Effetti di Lettere Fantasiose 2

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 300
#define CANVAS_HEIGHT 200

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
 static int32_t counter = 0;
 const char * string = "windstorrrrrrrrrrrrrm->>>";
 const int16_t string_len = lv_strlen(string);

 lv_obj_t * canvas = (lv_obj_t *) lv_timer_get_user_data(timer);
 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_white(), LV_OPA_COVER);

 lv_draw_letter_dsc_t letter_dsc;
 lv_draw_letter_dsc_init(&letter_dsc);
 letter_dsc.color = lv_color_hex(0xf0000);
 letter_dsc.font = lv_font_get_default();

 {
#define CURVE2_X(t) ((t) * 2 + lv_trigo_cos((t) * 5) * 40 / 32767 - 10)
#define CURVE2_Y(t, T) ((t) * lv_trigo_sin(((t) + (T)) * 5) * 40 / 32767 / 80 + CANVAS_HEIGHT / 2)

 int32_t pre_x = CURVE2_X(-1);
 int32_t pre_y = CURVE2_Y(-1, 0);
 for(int16_t i = 0; i < string_len; i++) {
 const int32_t angle = i * 5;
 const int32_t x = CURVE2_X(angle);
 const int32_t y = CURVE2_Y(angle + 30, counter / 2);

 letter_dsc.unicode = (uint32_t)string[i % string_len];
 letter_dsc.rotation = lv_atan2(y - pre_y, x - pre_x) * 10;
 letter_dsc.color = lv_color_hsv_to_rgb(i * 10, 100, 100);
 lv_point_t p = (lv_point_t) {
 .x = x, .y = y
 };
 lv_draw_letter(&layer, &letter_dsc, &p);

 pre_x = x;
 pre_y = y;
 }
 }

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
 counter++;
}

void lv_example_canvas_11(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(canvas, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT);

 lv_obj_center(canvas);

 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_timer_create(timer_cb, 16, canvas);
}
#endif

```

## 6.10.7 API

*lv\_canvas.h*

*lv\_canvas\_private.h*

## 6.11 Grafici (lv\_chart)

### 6.11.1 Panoramica

I Widget "Chart" [grafici] vengono utilizzati per visualizzare i dati.

I Chart hanno:

- 0 o più linee di divisione di sfondo (orizzontali e verticali),

- 4 assi interni, ognuno dei quali può essere utilizzato per specificare la scala per una serie di dati,
- un `point_count` (10 per default) che si applica a tutte le serie di dati aggiunte,
- 0 o più serie di dati (è possibile aggiungerle o rimuoverle in qualsiasi momento),
- 0 o più cursori (è possibile aggiungerli o rimuoverli in qualsiasi momento),
- modalità di aggiornamento (modifica il comportamento di `lv_chart_set_next_value()` se utilizzato).

I Chart possono:

- visualizzare assi flessibili con tacche e testo
- mostrare posizioni precise di punti o altre posizioni sul grafico con i cursori
- mostrare o nascondere singole serie di dati
- mostrare o nascondere singoli punti dati
- mostrare o nascondere i cursori
- eseguire scroll e zoom

### 6.11.2 Nozioni di Base sui Chart

Ogni chart ha i seguenti attributi (oltre agli attributi presenti in [all Widgets](#)):

Tipo (regola il modo in cui vengono disegnate le serie di dati di un grafico)

- Può essere LINE (il default), BAR, STACKED, SCATTER o NONE.
- È possibile modificare il tipo di grafico in qualsiasi momento durante la sua implementazione.

Linee di Divisione Orizzontali e Verticali

- rispettivamente 3 e 5 di default
- può essere qualsiasi valore non negativo, incluso 0

2 assi Y e 2 assi X (questi ultimi vengono utilizzati con i grafici SCATTER [a dispersione])

- Tutti e 4 gli assi sono inclusi automaticamente in ogni grafico (non è necessario crearli).
- I loro intervalli predefiniti sono [0..100]. Se è necessario un intervallo diverso, impostarlo prima di disegnare il grafico.
- Un asse si "utilizza" associandolo a una serie di dati, cosa che avviene al momento della creazione della serie di dati (maggiori dettagli di seguito). È possibile associare più serie di dati a ciascun asse.

Conteggio punti (numero di punti dati in tutte le serie di dati aggiunte al grafico)

- il default è 10
- Se si forniscono array di valori dati personalizzati, ogni array fornito deve contenere almeno questo numero di valori.
- Per i grafici LINE, BAR, STACKED, questo è il numero di punti sull'asse X.
- I grafici LINE, BAR, STACKED richiedono un solo array di valori dati per fornire i valori Y per ogni punto dati.
- Per i grafici a dispersione, questo è il numero di punti a dispersione nella serie di dati.
- I grafici a dispersione hanno array di valori dati separati sia per i valori X che per i valori Y.

Qualsiasi numero di serie di dati

- Dopo la creazione, un grafico inizialmente non contiene alcuna serie di dati. Si devono aggiungere.
- È possibile aggiungere e rimuovere serie di dati in qualsiasi momento durante la vita di un grafico.

- Quando viene creata una serie di dati, questa viene fornita con array di valori pre-allocati in base al tipo di grafico e al `point_count`. (Tutti i tipi di grafico utilizzano un array di valori Y. Anche i grafici di tipo SCATTER utilizzano un array di valori X). Tutti i valori Y così allocati vengono impostati su `LV_CHART_POINT_NONE`, il che fa sì che il punto venga nascosto.
- Per far sì che i punti vengano disegnati sul grafico, è necessario impostare i loro valori Y su un valore diverso da `LV_CHART_POINT_NONE`.
- È possibile nascondere un punto impostando il suo valore Y su `LV_CHART_POINT_NONE`.
- Se lo si desidera, è possibile indicare a una serie di dati di utilizzare invece un array di valori fornito. In tal caso:
  - Gli array di valori pre-allocati vengono automaticamente liberati.
  - Quella serie di dati continuerà a utilizzare *l'array fornito* da quel momento in poi.
  - I valori nell'array devono rimanere disponibili per tutta la durata di vita di quella serie di dati.
  - È necessario assicurarsi che ogni array fornito contenga almeno `point_count int32_t` elementi.
  - La gestione della durata di vita di tutti gli array di valori forniti è a discrezione dell'utente.

Un numero qualsiasi di cursori

- Dopo la creazione di un grafico, inizialmente non contiene cursori. È necessario aggiungerli se si desidera utilizzarli.
- È possibile aggiungere, mostrare, nascondere o rimuovere i cursori in qualsiasi momento durante la vita di un grafico.

Modalità di aggiornamento

- *Vedere di seguito*

### Layer di Chart

Quando si disegna un grafico, alcuni elementi appaiono sopra altri, in questo ordine, dal basso verso l'alto:

- Lo sfondo del grafico (con linee di divisione opzionali)
- Ogni serie di dati:
  - Le prime serie di dati aggiunte appaiono in alto.
  - Per un grafico a dispersione, all'interno di ogni serie, i punti successivi nella sequenza appariranno sopra i punti precedenti nella sequenza in caso di sovrapposizione.
- Ogni cursore (se presente):
  - Il cursore aggiunto più di recente appare in alto.

### 6.11.3 Parti e Stili

- `LV_PART_MAIN` Lo sfondo del grafico. Utilizza le proprietà *tipiche del background* e stile della linea (per le linee di divisione). Il `Padding` riduce l'area della serie. Per i grafici BAR e STACKED `pad_column` imposta lo spazio tra le barre nella stessa serie di dati.
- `LV_PART_SCROLLBAR` Una scrollbar utilizzata se il grafico è ingrandito. Vedere la documentazione del *Widget Base* (`lv_obj`).
- `LV_PART_ITEMS` Si riferisce alle serie di dati LINE o BAR.
  - Grafico a LINEE: le proprietà `line` sono utilizzate dalle linee. `width`, `height`, `bg_color` e `radius` vengono utilizzate per impostare l'aspetto dei punti sulla linea.
  - Grafico a barre: le tipiche proprietà di sfondo vengono utilizzate per definire lo stile delle barre. `pad_column` imposta lo spazio tra le colonne nella stessa serie di dati.

- ***LV\_PART\_INDICATOR*** Si riferisce ai punti sui grafici a LINEE e SCATTER (piccoli cerchi o quadrati [con angoli eventualmente arrotondati]).
- ***LV\_PART\_CURSOR*** Le proprietà *Line* vengono utilizzate per definire lo stile dei cursori. *width*, *height*, *bg\_color* e *radius* vengono utilizzati per impostare l'aspetto del "punto" del cursore, indicandone la posizione. Se *width* o *height* sono impostati su 0, vengono disegnate solo le linee del cursore.

## 6.11.4 Dettagli

### Tipo di Chart

Un "chart" [grafico] può essere di uno dei seguenti tipi:

- ***LV\_CHART\_TYPE\_NONE***: Non visualizza alcun dato. Può essere utilizzato per nascondere i dati del grafico.
- ***LV\_CHART\_TYPE\_LINE***: Disegna linee tra i punti dati. I punti dati possono anche essere visualizzati se i relativi stili *width*, *height*, *bg\_color* e *radius* (per ***LV\_PART\_ITEMS***) sono impostati e sia *width* che *height* hanno valori diversi da zero.
- ***LV\_CHART\_TYPE\_BAR***: Disegna barre verticali singole per ogni punto di ogni serie.
- ***LV\_CHART\_TYPE\_STACKED***: Disegna barre verticali sovrapposte in cui più serie di dati vengono visualizzate come segmenti all'interno di una singola barra per ogni punto dati. Supporta solo valori positivi.
- ***LV\_CHART\_TYPE\_SCATTER***: il grafico X/Y traccia i punti e, facoltativamente, le linee tra i punti se i valori dello stile di larghezza della linea per ***LV\_PART\_ITEMS*** sono diversi da zero e il valore Y del punto è diverso da ***LV\_CHART\_POINT\_NONE***. (Il disegno di singoli punti su un grafico a dispersione può essere soppresso se i loro valori Y sono impostati su ***LV\_CHART\_POINT\_NONE***).

I grafici iniziano la loro vita come grafici a linee. È possibile modificare il tipo di un grafico con `lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_...)`.

### Serie di dati

È possibile aggiungere un numero qualsiasi di serie di dati a un grafico utilizzando

`lv_chart_add_series(chart, color, axis).`

Questo alloca (e restituisce un puntatore a) una struttura `lv_chart_series_t` che memorizza `color` e `axis` specificati e viene preallocata con un array di valori Y `chart->point_cnt int32_t`, tutti impostati su ***LV\_CHART\_POINT\_NONE***. (Un grafico a dispersione include anche un array preassegnato dello stesso numero di valori X).

`axis` specifica quale asse viene utilizzato per scalare i valori e può essere uno dei seguenti:

- ***LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_Y***: Asse sinistro
- ***LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_Y***: Asse destro
- ***LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_X***: Asse inferiore
- ***LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_X***: Asse superiore

Quando si aggiunge una serie di dati a un grafico a dispersione, è possibile utilizzare l'opzione "bit per bit" OPPURE l'asse Y selezionato (primario o secondario) con uno dei valori dell'asse X.

Se si desidera che il grafico utilizzi il proprio array di valori Y invece di quello fornito, lo si può fare con

`lv_chart_set_series_ext_y_array(chart, series, value_array).`

Si è responsabili di garantire che l'array fornito contenga almeno `chart->point_cnt` elementi.

`value_array` dovrebbe apparire così: `int32_t * value_array[num_points]`. Solo il puntatore dell'array viene salvato nella serie, quindi il suo contenuto deve rimanere disponibile per tutta la durata della serie, ovvero l'array deve essere globale, statico o allocato dinamicamente.

### **i** Nota

Chiamare `lv_chart_refresh(chart)` quando i dati di un grafico sono cambiati per segnalare che il grafico deve essere nuovamente visualizzato al successivo aggiornamento del display. Non è necessario farlo se si utilizzano gli array di valori forniti e si impostano i valori con le funzioni `lv_chart_set_...value_...()`. Vedere di seguito per ulteriori informazioni su queste funzioni.

Un puntatore all'array di valori Y di una serie può essere ottenuto con `lv_chart_get_series_y_array(chart, series)`. Questo vale sia che si utilizzi l'array di valori Y fornito sia che se ne fornisca uno proprio.

Per i grafici di tipo SCATTER,

- Anche `lv_chart_set_series_ext_x_array(chart, series, value_array)` e
- `lv_chart_get_series_x_array(chart, series)`

Possono essere utilizzati.

### Modifica dei dati

Sono disponibili diverse opzioni per impostare i valori Y per una serie di dati:

1. Impostare i valori a livello di codice nell'array, ad esempio `ser1->points[3] = 7` e aggiornare il grafico con `lv_chart_refresh(chart)`.
2. Utilizzare `lv_chart_set_series_value_by_id(chart, series, id, value)` dove `id` è l'indice a partire da zero del punto che si desidera aggiornare.
3. Usare `lv_chart_set_next_value(chart, series, value)`. (Vedere le *Modalità di aggiornamento* di seguito.)
4. Impostare tutti i punti su un singolo valore Y con `lv_chart_set_all_values(chart, series, value)`.

Usare `LV_CHART_POINT_NONE` come valore per fare in modo che la libreria salti il disegno di quel punto, colonna o punto di dispersione.

Per i grafici di tipo SCATTER,

- `lv_chart_set_series_value_by_id2(chart, series, id, x_value, y_value)` e
- `lv_chart_set_next_value2(chart, series, x_value, y_value)`

Possono essere utilizzati.

### Modalità di aggiornamento

`lv_chart_set_next_value()` può comportarsi in due modi a seconda della *modalità di aggiornamento*:

- `LV_CHART_UPDATE_MODE_SHIFT`: Sposta i vecchi dati a sinistra e aggiunge quelli nuovi a destra.
- `LV_CHART_UPDATE_MODE_CIRCULAR`: Aggiunge i nuovi dati in modo circolare, come un diagramma ECG.

La modalità di aggiornamento può essere modificata con `lv_chart_set_update_mode(chart, LV_CHART_UPDATE_MODE_...)`.

### Numero di punti

Il numero di punti nella serie può essere modificato con `lv_chart_set_point_count(chart, point_num)`. Il valore di default è 10. Nota: questo influisce sul numero di punti elaborati quando un array di valori esterni viene assegnato a una serie, quindi è necessario assicurarsi che qualsiasi array esterno fornito contenga almeno `point_num` elementi.

## Gestione di un numero elevato di punti

Nei grafici LINE, se il numero di punti è maggiore dei pixel in orizzontale, il grafico disegnerà solo linee verticali per rendere efficace la visualizzazione di grandi quantità di dati. Se, ad esempio, ci sono 10 punti per pixel, LVGL cerca il valore più piccolo e quello più grande e disegna delle linee verticali tra di essi per garantire che non vengano trascurati picchi.

## Range verticale

È possibile specificare i valori minimo e massimo in direzione Y con `lv_chart_set_axis_range(chart, axis, min, max)`. `axis` può essere `LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y` (asse Y sinistro) o `LV_CHART_AXIS_SECONDARY_Y` (asse Y destro).

Il valore dei punti verrà scalato proporzionalmente. L'intervallo di default è 0..100.

## Linee di divisione

Il numero di linee di divisione orizzontali e verticali può essere modificato tramite `lv_chart_set_div_line_count(chart, hdiv_num, vdiv_num)`. Le impostazioni di default sono 3 linee di divisione orizzontali e 5 verticali. Se è presente un bordo visibile su un lato e non è presente alcun "padding" [riempimento], la linea di divisione verrà disegnata sopra il bordo e in questo caso non verrà disegnata per non nascondere il bordo del grafico.

## Ignorare il punto di inizio di default per le serie

Per far sì che un grafico inizi da un punto diverso da quello predefinito, ovvero `point[0]` della serie, è possibile impostare un indice alternativo con la funzione `lv_chart_set_x_start_point(chart, series, id)` dove `id` la nuova posizione dell'indice a base zero da cui iniziare il grafico.

Si noti che `LV_CHART_UPDATE_MODE_SHIFT` modifica anche `start_point`.

## Segni di graduazione ed etichette

Con l'aiuto di `Scale`, è possibile aggiungere scale verticali e orizzontali in modo molto flessibile. Vedere l'[esempio 2](#) qui sotto per saperne di più.

## Zoom

Per ingrandire il grafico, è sufficiente inserirlo in un contenitore padre e impostare la larghezza e/o l'altezza del grafico su un valore maggiore. In questo modo, il grafico sarà "scrollable" [scorrevole] nel suo contenitore padre, ovvero il contenitore padre fornisce la "finestra di visualizzazione" scorrevole.

## Cursore

Inizialmente, a un nuovo cursore viene assegnata la posizione `LV_CHART_POINT_NONE`, che lo nasconde. Per visualizzare il cursore, la sua posizione deve essere impostata da programma utilizzando una delle funzioni seguenti.

È possibile nascondere un cursore senza rimuoverlo dal grafico utilizzando `lv_chart_set_cursor_point()` passando `LV_CHART_POINT_NONE` come ID del punto.

È possibile aggiungere un cursore con `lv_chart_cursor_t * c1 = lv_chart_add_cursor(chart, color, dir);`. I possibili valori di `dir` sono i valori di enumerazione di `lv_dir_t`: `LV_DIR_NONE/RIGHT/UP/LEFT/DOWN/HOR/VER/ALL` o i loro valori in OR bit a bit per indicare al grafico in quale direzione tracciare le linee.

`lv_chart_set_cursor_pos(chart, cursor, &point)` imposta la posizione del cursore su un punto arbitrario del grafico. `&point` è un puntatore a una variabile `lv_point_t`. Ad esempio, `lv_point_t point = {10, 20}`. Se si scorre il grafico, il cursore si sposta con esso.

`lv_chart_get_point_pos_by_id(chart, series, id, &point_out)` ottiene le coordinate di un dato punto del grafico. Questo è utile per posizionare il cursore su quel punto dati.

`lv_chart_set_cursor_point(chart, cursor, series, point_id)` posiziona il cursore sul punto dati specificato sul grafico. Se la posizione del punto cambia (tramite un nuovo valore o tramite scorrimento), il cursore si sposta con il punto. Vedere un esempio di utilizzo di questa funzione [qui](#).

### 6.11.5 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato quando viene premuto un nuovo punto sul grafico. `lv_chart_get_pressed_point(chart)` restituisce l'indice a partire da zero del punto premuto.

#### i Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

### 6.11.6 Tasti

Nessun *tasto* viene elaborato dai Widget Chart.

#### i Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

### 6.11.7 Esempio

#### Grafico a linee

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A very basic line chart
 */
void lv_example_chart_1(void)
{
 /*Create a chart*/
 lv_obj_t * chart;
 chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
 lv_obj_center(chart);
 lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_LINE); /*Show lines and points too*/

 /*Add two data series*/
 lv_chart_series_t * ser1 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 lv_chart_series_t * ser2 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_SECONDARY_Y);
 int32_t * ser2_y_points = lv_chart_get_series_y_array(chart, ser2);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 10; i++) {
 /*Set the next points on 'ser1'*/
 lv_chart_set_next_value(chart, ser1, (int32_t)lv_rand(10, 50));

 /*Directly set points on 'ser2'*/
 ser2_y_points[i] = (int32_t)lv_rand(50, 90);
 }

 lv_chart_refresh(chart); /*Required after direct set*/
}

#endif
```

#### Tick degli assi ed etichette con scrolling

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Use lv_scale to add ticks to a scrollable chart
 */
void lv_example_chart_2(void)
{
 /*Create a container*/
 lv_obj_t * main_cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(main_cont, 200, 150);
 lv_obj_center(main_cont);

 /*Create a transparent wrapper for the chart and the scale.
 Set a large width, to make it scrollable on the main container/
 lv_obj_t * wrapper = lv_obj_create(main_cont);
 lv_obj_remove_style_all(wrapper);
 lv_obj_set_size(wrapper, lv_pct(300), lv_pct(100));
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_flex_flow(wrapper, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

/*Create a chart on the wrapper
 Set it's width to 100% to fill the large wrapper/
lv_obj_t * chart = lv_chart_create(wrapper);
lv_obj_set_width(chart, lv_pct(100));
lv_obj_set_flex_grow(chart, 1);
lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_BAR);
lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 0, 100);
lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_SECONDARY_Y, 0, 400);
lv_chart_set_point_count(chart, 12);
lv_obj_set_style_radius(chart, 0, 0);

/*Create a scale also with 100% width*/
lv_obj_t * scale_bottom = lv_scale_create(wrapper);
lv_scale_set_mode(scale_bottom, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
lv_obj_set_size(scale_bottom, lv_pct(100), 25);
lv_scale_set_total_tick_count(scale_bottom, 12);
lv_scale_set_major_tick_every(scale_bottom, 1);
lv_obj_set_style_pad_hor(scale_bottom, lv_chart_get_first_point_center_offset(chart), 0);

static const char * month[] = {"Jan", "Febr", "March", "Apr", "May", "Jun", "July", "Aug", "Sept", "Oct", "Nov", "Dec", NULL};
lv_scale_set_text_src(scale_bottom, month);

/*Add two data series*/
lv_chart_series_t * ser1 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREEN, 2), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
lv_chart_series_t * ser2 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREEN, 2), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);

/*Set the next points on 'ser1'*/
uint32_t i;
for(i = 0; i < 12; i++) {
 lv_chart_set_next_value(chart, ser1, (int32_t)lv_rand(10, 60));
 lv_chart_set_next_value(chart, ser2, (int32_t)lv_rand(50, 90));
}
lv_chart_refresh(chart); /*Required after direct set*/
}

#endif

```

## Mostrare il valore dei punti premuti

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * chart = lv_event_get_target_obj(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 lv_obj_invalidate(chart);
 }
 if(code == LV_EVENT_REFR_EXT_DRAW_SIZE) {
 int32_t * s = (int32_t *)lv_event_get_param(e);
 *s = LV_MAX(*s, 20);
 }
 else if(code == LV_EVENT_DRAW_POST_END) {
 uint32_t id = lv_chart_get_pressed_point(chart);
 if(id == LV_CHART_POINT_NONE) return;

 LV_LOG_USER("Selected point %d", (int)id);

 lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(chart, NULL);
 int32_t value = 0;
 while(ser) {
 lv_point_t p;
 lv_chart_get_point_pos_by_id(chart, ser, id, &p);

 int32_t * y_array = lv_chart_get_series_y_array(chart, ser);
 if(y_array[id] != LV_CHART_POINT_NONE && y_array[id] >= 0) {
 /*Accumulate the values to show the rectangles at the top of each segment*/
 value += y_array[id];
 }

 /*Draw a rectangle above the clicked point*/
 lv_layer_t * layer = lv_event_get_layer(e);
 lv_draw_rect_dsc_t draw_rect_dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&draw_rect_dsc);
 draw_rect_dsc.bg_color = lv_color_black();
 draw_rect_dsc.bg_opa = LV_OPA_50;
 draw_rect_dsc.radius = 3;

 lv_area_t chart_obj_coords;
 lv_obj_get_coords(chart, &chart_obj_coords);
 lv_area_t rect_area;
 rect_area.x1 = chart_obj_coords.x1 + p.x - 20;
 rect_area.x2 = chart_obj_coords.x1 + p.x + 20;
 rect_area.y1 = chart_obj_coords.y1 + p.y - 10;
 rect_area.y2 = chart_obj_coords.y1 + p.y + 10;
 lv_draw_rect(layer, &draw_rect_dsc, &rect_area);

 /*Draw the value as label to the center of the rectangle*/
 char buf[16];
 lv_sprintf(buf, sizeof(buf), LV_SYMBOL_DUMMY"%d", value);

 lv_draw_label_dsc_t draw_label_dsc;
 lv_draw_label_dsc_init(&draw_label_dsc);
 draw_label_dsc.color = lv_color_white();
 draw_label_dsc.text = buf;
 draw_label_dsc.text_local = 1;
 draw_label_dsc.align = LV_TEXT_ALIGN_CENTER;
 lv_area_t label_area = rect_area;
 lv_area_set_height(&label_area, lv_font_get_line_height(draw_label_dsc.font));
 lv_area_align(&rect_area, &label_area, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
 lv_draw_label(layer, &draw_label_dsc, &label_area);
 }
 ser = lv_chart_get_series_next(chart, ser);
 }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 }
 else if(code == LV_EVENT_RELEASED) {
 lv_obj_invalidate(chart);
 }
}

/**
 * Show the value of the pressed points
 */
void lv_example_chart_3(void)
{
 /*Create a chart*/
 lv_obj_t * chart;
 chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(chart, 280, 180);
 lv_obj_set_style_pad_column(chart, 4, 0);
 lv_obj_center(chart);
 lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_STACKED);

 lv_obj_add_event_cb(chart, event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_obj_refresh_ext_draw_size(chart);

 /*Add two data series*/
 lv_chart_series_t * ser1 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 lv_chart_series_t * ser2 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 lv_chart_series_t * ser3 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 10; i++) {
 lv_chart_set_next_value(chart, ser1, lv_rand(15, 30));
 lv_chart_set_next_value(chart, ser2, lv_rand(15, 30));
 lv_chart_set_next_value(chart, ser3, lv_rand(15, 30));
 }
}
#endif

```

## Ricolorare le barre in base al loro valore

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_CHART && LV_DRAW_SW_COMPLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_event_get_draw_dsc(draw_task);

 if(base_dsc->part != LV_PART_ITEMS) {
 return;
 }

 lv_draw_fill_dsc_t * fill_dsc = lv_event_get_fill_dsc(draw_task);
 if(fill_dsc) {
 lv_obj_t * chart = lv_event_get_target_obj(e);
 int32_t * y_array = lv_chart_get_series_y_array(chart, lv_chart_get_series_next(chart, NULL));
 int32_t v = y_array[base_dsc->id2];

 uint8_t ratio = (uint8_t)(v * 255 / 100);
 fill_dsc->color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN), lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), ratio);
 }
}

/**
 * Recolor the bars of a chart based on their value
 */
void lv_example_chart_4(void)
{
 /*Create a chart1*/
 lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
 lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_BAR);
 lv_chart_set_point_count(chart, 24);
 lv_obj_set_style_pad_column(chart, 2, 0);
 lv_obj_set_size(chart, 260, 160);
 lv_obj_center(chart);

 lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_color_hex(0xffff00), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 lv_obj_add_event_cb(chart, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_flag(chart, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 24; i++) {
 lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));
 }
}
#endif

```

## Grafico a linee sfumate con linee di divisione personalizzate

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_CHART && LV_DRAW_SW_COMPLEX && LV_BUILD_EXAMPLES
#include "../../lvgl_private.h"

static void hook_division_lines(lv_event_t * e);
static void add_faded_area(lv_event_t * e);
static void draw_event_cb(lv_event_t * e);

/**
 * Add a faded area effect to the line chart and make some division lines ticker
 */
void lv_example_chart_5(void)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Create a chart*/
lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_LINE); /*Show lines and points too*/
lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
lv_obj_set_style_pad_all(chart, 0, 0);
lv_obj_set_style_radius(chart, 0, 0);
lv_obj_center(chart);

lv_chart_set_div_line_count(chart, 5, 7);

lv_obj_add_event_cb(chart, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
lv_obj_add_flag(chart, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);

uint32_t i;
for(i = 0; i < 10; i++) {
 lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 80));
}

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);

 if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS && lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_LINE) {
 add_faded_area(e);
 }
}

/*Hook the division lines too*/
if(base_dsc->part == LV_PART_MAIN && lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_LINE) {
 hook_division_lines(e);
}

static void add_faded_area(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_area_t coords;
 lv_obj_get_coords(obj, &coords);

 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);

 const lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(obj, NULL);
 lv_color_t ser_color = lv_chart_get_series_color(obj, ser);

 /*Draw a triangle below the line with some opacity gradient*/
 lv_draw_line_dsc_t * draw_line_dsc = (lv_draw_line_dsc_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 lv_draw_triangle_dsc_t tri_dsc;

 lv_draw_triangle_dsc_init(&tri_dsc);
 tri_dsc.p[0].x = draw_line_dsc->p1.x;
 tri_dsc.p[0].y = draw_line_dsc->p1.y;
 tri_dsc.p[1].x = draw_line_dsc->p2.x;
 tri_dsc.p[1].y = draw_line_dsc->p2.y;
 tri_dsc.p[2].x = draw_line_dsc->p1.y < draw_line_dsc->p2.y ? draw_line_dsc->p1.x : draw_line_dsc->p2.x;
 tri_dsc.p[2].y = LV_MAX(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y);
 tri_dsc.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;

 int32_t full_h = lv_obj_get_height(obj);
 int32_t fract_uppter = (int32_t)(LV_MIN(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y) - coords.y1) * 255 / full_h;
 int32_t fract_lower = (int32_t)(LV_MAX(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y) - coords.y1) * 255 / full_h;
 tri_dsc.grad.stops[0].color = ser_color;
 tri_dsc.grad.stops[0].opa = (lv_opa_t)(255 - fract_uppter);
 tri_dsc.grad.stops[0].frac = 0;
 tri_dsc.grad.stops[1].color = ser_color;
 tri_dsc.grad.stops[1].opa = (lv_opa_t)(255 - fract_lower);
 tri_dsc.grad.stops[1].frac = 255;

 lv_draw_triangle(base_dsc->layer, &tri_dsc);

 /*Draw rectangle below the triangle*/
 lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
 rect_dsc.bg_grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
 rect_dsc.bg_grad.stops[0].color = ser_color;
 rect_dsc.bg_grad.stops[0].frac = 0;
 rect_dsc.bg_grad.stops[0].opa = (lv_opa_t)(255 - fract_uppter);
 rect_dsc.bg_grad.stops[1].color = ser_color;
 rect_dsc.bg_grad.stops[1].frac = 255;
 rect_dsc.bg_grad.stops[1].opa = 0;

 lv_area_t rect_area;
 rect_area.x1 = (int32_t)draw_line_dsc->p1.x;
 rect_area.x2 = (int32_t)draw_line_dsc->p2.x - 1;
 rect_area.y1 = (int32_t)LV_MAX(draw_line_dsc->p1.y, draw_line_dsc->p2.y) - 1;
 rect_area.y2 = (int32_t)coords.y2;
 lv_draw_rect(base_dsc->layer, &rect_dsc, &rect_area);
}

static void hook_division_lines(lv_event_t * e)
{
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 lv_draw_line_dsc_t * line_dsc = (lv_draw_line_dsc_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);

 /*Vertical line*/
 if(line_dsc->p1.x == line_dsc->p2.x) {
 line_dsc->color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1);
 if(base_dsc->id1 == 3) {
 line_dsc->width = 2;
 line_dsc->dash_gap = 0;
 line_dsc->dash_width = 0;
 } else {
 line_dsc->width = 1;
 line_dsc->dash_gap = 6;
 line_dsc->dash_width = 6;
 }
 }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

}
/*Horizontal line*/
else {
 if(base_dsc->id1 == 2) {
 line_dsc->width = 2;
 line_dsc->dash_gap = 0;
 line_dsc->dash_width = 0;
 }
 else {
 line_dsc->width = 2;
 line_dsc->dash_gap = 6;
 line_dsc->dash_width = 6;
 }

 if(base_dsc->id1 == 1 || base_dsc->id1 == 3) {
 line_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN);
 }
 else {
 line_dsc->color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1);
 }
}
#endif

```

## Mostrare il cursore sul punto cliccato

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * chart;
static lv_chart_series_t * ser;
static lv_chart_cursor_t * cursor;

static void value_changed_event_cb(lv_event_t * e)
{
 uint32_t last_id;
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 last_id = lv_chart_get_pressed_point(obj);
 if(last_id != LV_CHART_POINT_NONE) {
 lv_chart_set_cursor_point(obj, cursor, NULL, last_id);
 }
}

/**
 * Show cursor on the clicked point
 */
void lv_example_chart_6(void)
{
 chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
 lv_obj_align(chart, LV_ALIGN_CENTER, 0, -10);

 // lv_chart_set_axis_tick(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 10, 5, 6, 5, true, 40);
 // lv_chart_set_axis_tick(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_X, 10, 5, 10, 1, true, 30);

 lv_obj_add_event_cb(chart, value_changed_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
 lv_obj_refresh_ext_draw_size(chart);

 cursor = lv_chart_add_cursor(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), (lv_dir_t)(LV_DIR_LEFT | LV_DIR_BOTTOM));

 ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 10; i++) {
 lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));
 }

 // lv_chart_set_scale_x(chart, 500);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Click on a point");
 lv_obj_align_to(label, chart, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -5);
}

#endif

```

## Grafico a dispersione

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 if(base_dsc->part == LV_PART_INDICATOR) {
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(obj, NULL);
 lv_draw_rect_dsc_t * rect_draw_dsc = (lv_draw_rect_dsc_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 uint32_t cnt = lv_chart_get_point_count(obj);

 /*Make older value more transparent/
 rect_draw_dsc->bg_opa = (lv_opa_t)((LV_OPA_COVER * base_dsc->id2) / (cnt - 1));

 /*Make smaller values blue, higher values red/
 int32_t * x_array = lv_chart_get_series_x_array(obj, ser);
 int32_t * y_array = lv_chart_get_series_y_array(obj, ser);
 /*dsc->id is the tells drawing order, but we need the ID of the point being drawn.*/
 uint32_t start_point = lv_chart_get_x_start_point(obj, ser);
 uint32_t p_act = (start_point + base_dsc->id2) % cnt; /*Consider start point to get the index of the array*/
 lv_opa_t x_opa = (lv_opa_t)((x_array[p_act] * LV_OPA_50) / 200);
 lv_opa_t y_opa = (lv_opa_t)((y_array[p_act] * LV_OPA_50) / 1000);
 }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 rect_draw_dsc->bg_color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_RED),
 lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE),
 x_opa + y_opa);
}

static void add_data(lv_timer_t * timer)
{
 lv_obj_t * chart = (lv_obj_t *)lv_timer_get_user_data(timer);
 lv_chart_set_next_value2(chart, lv_chart_get_series_next(chart, NULL), (int32_t)lv_rand(0, 200),
 (int32_t)lv_rand(0, 1000));
}

/***
 * A scatter chart
 */
void lv_example_chart_7(void)
{
 lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
 lv_obj_align(chart, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
 lv_obj_add_event_cb(chart, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_flag(chart, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
 lv_obj_set_style_line_width(chart, 0, LV_PART_ITEMS); /*Remove the lines*/
 lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_SCATTER);

 lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_X, 0, 200);
 lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 0, 1000);

 lv_chart_set_point_count(chart, 50);

 lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 50; i++) {
 lv_chart_set_next_value2(chart, ser, (int32_t)lv_rand(0, 200), (int32_t)lv_rand(0, 1000));
 }

 lv_timer_create(add_data, 100, chart);
}
#endif

```

## Grafico a linee circolari con spazio

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_DRAW_SW_COMPLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void add_data(lv_timer_t * t)
{
 lv_obj_t * chart = (lv_obj_t *)lv_timer_get_user_data(t);
 lv_chart_series_t * ser = lv_chart_get_series_next(chart, NULL);

 lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));

 uint32_t p = lv_chart_get_point_count(chart);
 uint32_t s = lv_chart_get_x_start_point(chart, ser);
 int32_t * a = lv_chart_get_series_y_array(chart, ser);

 a[(s + 1) % p] = LV_CHART_POINT_NONE;
 a[(s + 2) % p] = LV_CHART_POINT_NONE;
 a[(s + 2) % p] = LV_CHART_POINT_NONE;

 lv_chart_refresh(chart);
}

/***
 * Circular line chart with gap
 */
void lv_example_chart_8(void)
{
 /*Create a stacked_area_chart.obj*/
 lv_obj_t * chart = lv_chart_create(lv_screen_active());
 lv_chart_set_update_mode(chart, LV_CHART_UPDATE_MODE_CIRCULAR);
 lv_obj_set_size(chart, 0, 0, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_size(chart, 200, 150);
 lv_obj_center(chart);

 lv_chart_set_point_count(chart, 80);
 lv_chart_series_t * ser = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 /*Prefill with data*/
 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 80; i++) {
 lv_chart_set_next_value(chart, ser, (int32_t)lv_rand(10, 90));
 }

 lv_timer_create(add_data, 300, chart);
}
#endif

```

## 6.11.8 API

*lv\_api\_map\_v9\_1.h*

*lv\_chart.h*

*lv\_chart\_private.h*

## 6.12 Checkbox (lv\_checkbox)

### 6.12.1 Panoramica

Il Widget Checkbox viene creato da una "tick box" [casella di controllo] e da un'etichetta. Quando si clicca sulla Checkbox, la casella di controllo viene attivata/disattivata.

### 6.12.2 Parti e Stili

- **LV\_PART\_MAIN** Sfondo della Checkbox e utilizza il testo e le *tipiche proprietà di stile del background*. `pad_column` regola la spaziatura tra la tickbox e l'etichetta.
- **LV\_PART\_INDICATOR** La "tick box" è un quadrato che utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*. Per default, la sua dimensione è pari all'altezza del font della parte "main". Le proprietà di "padding" [riempimento] ingrandiscono la tick box nelle rispettive direzioni.

La Checkbox aggiunta al gruppo di default (se impostato).

### 6.12.3 Utilizzo

#### Text

Il testo può essere modificato con `lv_checkbox_set_text(cb, "New text")` e verrà allocato dinamicamente.

Per impostare un testo statico, utilizzare `lv_checkbox_set_text_static(cb, txt)`. In questo modo, verrà memorizzato solo un puntatore a `txt`. Il buffer di testo fornito deve rimanere disponibile per tutta la durata della Checkbox.

#### Selezionare, deselectionare, disabilitare

È possibile il "check" [selezione], "un-check" [deselezionare] e disabilitare la Checkbox tramite codice utilizzando la funzione di aggiunta/cancellazione dello stato comune:

```
lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_CHECKED); /* Make Checkbox checked */
lv_obj_remove_state(cb, LV_STATE_CHECKED); /* Make Checkbox unchecked */
lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_CHECKED); /* Make Checkbox checked */
lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_DISABLED); /* Make Checkbox disabled */
```

Per scoprire se la Checkbox è selezionata, si usa `lv_obj_has_state(cb, LV_STATE_CHECKED)`.

### 6.12.4 Eventi

- **LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED** Inviato quando la Checkbox viene attivata/disattivata.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

### 6.12.5 Tasti

I seguenti *Tasti* vengono elaborati dalla casella di controllo:

- **LV\_KEY\_RIGHT/UP** Passa allo stato CHECKED se la Checkbox è abilitata
- **LV\_KEY\_LEFT/DOWN** Passa allo stato non-CHECKED se la Checkbox è abilitata
- **LV\_KEY\_ENTER** Clicca sulla Checkbox e ne cambia il valore.

Si noti che, come di consueto, lo stato di `LV_KEY_ENTER` viene tradotto in `LV_EVENT_PRESSED/PRESSING/RELEASED` ecc.

## Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 6.12.6 Esempio

#### Checkbox Semplici

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHECKBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 LV_UNUSED(obj);
 const char * txt = lv_checkbox_get_text(obj);
 const char * state = lv_obj_get_state(obj) & LV_STATE_CHECKED ? "Checked" : "Unchecked";
 LV_UNUSED(txt);
 LV_UNUSED(state);
 LV_LOG_USER("%s: %s", txt, state);
 }
}

void lv_example_checkbox_1(void)
{
 lv_obj_set_flex_flow(lv_screen_active(), LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_set_flex_align(lv_screen_active(), LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

 lv_obj_t * cb;
 cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
 lv_checkbox_set_text(cb, "Apple");
 lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

 cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
 lv_checkbox_set_text(cb, "Banana");
 lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_CHECKED);
 lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

 cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
 lv_checkbox_set_text(cb, "Lemon");
 lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_DISABLED);
 lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

 cb = lv_checkbox_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_CHECKED);
 lv_obj_add_state(cb, LV_STATE_DISABLED);
 lv_checkbox_set_text(cb, "Melon\nand a new line");
 lv_obj_add_event_cb(cb, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

 lv_obj_update_layout(cb);
}
#endif
```

#### Checkbox come radio button

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHECKBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_style_t style_radio;
static lv_style_t style_radio_chk;
static int32_t active_index_1 = 0;
static int32_t active_index_2 = 0;

static void radio_event_handler(lv_event_t * e)
{
 int32_t * active_id = (int32_t *)lv_event_get_user_data(e);
 lv_obj_t * cont = (lv_obj_t *)lv_event_get_current_target(e);
 lv_obj_t * act_cb = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * old_cb = lv_obj_get_child(cont, *active_id);

 /*Do nothing if the container was clicked*/
 if(act_cb == cont) return;

 lv_obj_remove_state(old_cb, LV_STATE_CHECKED); /*Uncheck the previous radio button*/
 lv_obj_add_state(act_cb, LV_STATE_CHECKED); /*Check the current radio button*/

 *active_id = lv_obj_get_index(act_cb);

 LV_LOG_USER("Selected radio buttons: %d, %d", (int)active_index_1, (int)active_index_2);
}

static void radiobutton_create(lv_obj_t * parent, const char * txt)
{
 lv_obj_t * obj = lv_checkbox_create(parent);
 lv_checkbox_set_text(obj, txt);
 lv_obj_add_flag(obj, LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE);
 lv_obj_add_style(obj, &style_radio, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_add_style(obj, &style_radio_chk, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_CHECKED);
}

/***
 * Checkboxes as radio buttons
 */
void lv_example_checkbox_2(void)
{
 /* The idea is to enable 'LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE' on checkboxes and process the
 * 'LV_EVENT_CLICKED' on the container.
 * A variable is passed as event user data where the index of the active
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/* radiobutton is saved */

lv_style_init(&style_radio);
lv_style_set_radius(&style_radio, LV_RADIUS_CIRCLE);

lv_style_init(&style_radio_chk);
lv_style_set_bg_image_src(&style_radio_chk, NULL);

uint32_t i;
char buf[32];

lv_obj_t * cont1 = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_set.flex_flow(cont1, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
lv_obj_set_size(cont1, lv_pct(40), lv_pct(80));
lv_obj_add_event_cb(cont1, radio_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, &active_index_1);

for(i = 0; i < 5; i++) {
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "A %d", (int)i + 1);
 radiobutton_create(cont1, buf);
}

/*Make the first checkbox checked*/
lv_obj_add_state(lv_obj_get_child(cont1, 0), LV_STATE_CHECKED);

lv_obj_t * cont2 = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_set.flex_flow(cont2, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
lv_obj_set_size(cont2, lv_pct(40), lv_pct(80));
lv_obj_set_x(cont2, lv_pct(50));
lv_obj_add_event_cb(cont2, radio_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, &active_index_2);

for(i = 0; i < 3; i++) {
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "B %d", (int)i + 1);
 radiobutton_create(cont2, buf);
}

/*Make the first checkbox checked*/
lv_obj_add_state(lv_obj_get_child(cont2, 0), LV_STATE_CHECKED);
}

#endif

```

## 6.12.7 API

*lv\_checkbox.h*

*lv\_checkbox\_private.h*

## 6.13 Drop-Down List (lv\_dropdown)

### 6.13.1 Panoramica

La Drop-Down List [elenco a discesa] consente all'utente di selezionare un valore da un elenco.

La Drop-Down List è chiusa per default e visualizza un singolo valore o un testo predefinito. Quando viene attivata (cliccando sulla Drop-Down List), viene creato un elenco da cui l'utente può selezionare un elemento. Quando l'utente seleziona un nuovo valore, l'elenco viene nuovamente eliminato.

La lista Drop-down viene aggiunta al gruppo di default (se impostato). La Drop-down list è un widget modificabile che consente la selezione degli elementi dell'elenco anche tramite codificatore o navigazione da tastiera.

### 6.13.2 Parti e Stili

Il Widget Drop-Down List è costituito dagli elementi: "button" e "list" (versioni semplificate dei Widget Button e List).

#### Pulsante

- *LV\_PART\_MAIN* Background del button, usa le proprietà di stile *tipiche del background* e del testo per il suo testo.
- *LV\_PART\_INDICATOR* In genere un simbolo a forma di freccia che può essere un'immagine o un testo (ad esempio LV\_SYMBOL).

Il pulsante passa a *LV\_STATE\_CHECKED* quando viene aperto.

## Lista

- **`LV_PART_MAIN`** La lista stessa; utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*. `max_height` può essere utilizzato per limitare l'altezza della lista.
- **`LV_PART_SCROLLBAR`** Le proprietà di background, bordo, ombra e larghezza della barra di scorrimento (per la sua larghezza) e il padding destro per la spaziatura a destra.
- **`LV_PART_SELECTED`** Si riferisce all'opzione attualmente premuta, checked o premuta+checked. Utilizza anche le *tipiche proprietà di stile del background*.

L'elenco viene mostrato/nascosto all'apertura/chiusura. Per aggiungere stili, si usa `lv_dropdown_get_list`(dropdown) per ottenere l'oggetto elenco. Esempio:

```
lv_obj_t * list = lv_dropdown_get_list(dropdown) /* Get list */
lv_obj_add_style(list, &my_style, selector) /* Add styles to list */
```

In alternativa, il tema può essere esteso con nuovi stili.

### 6.13.3 Utilizzo

#### Elementi dell'elenco

Gli elementi dell'elenco vengono passati alla Drop-Down List come elenco "newline-separated" in una stringa come argomento `options` a `lv_dropdown_set_options`(dropdown, options). Ogni elemento dell'elenco deve essere separato da \n. Esempio: "First\nSecond\nThird". Questa stringa viene copiata dalla Drop-Down List, quindi il suo contenuto non deve rimanere disponibile oltre questa chiamata.

La funzione `lv_dropdown_add_option`(dropdown, "New option", pos) inserisce una nuova opzione all'indice pos.

Per risparmiare memoria, le opzioni possono essere impostate anche da una stringa statica (const) con `lv_dropdown_set_options_static`(dropdown, options). In questo caso, il contenuto della stringa delle opzioni deve rimanere disponibile per tutta la durata della Drop-Down List e `lv_dropdown_add_option()` non può essere utilizzato.

È possibile selezionare un'opzione a livello di codice con `lv_dropdown_set_selected`(dropdown, id), dove id è l'indice dell'opzione target.

#### Prelevare l'opzione selezionata

Per ottenere l'indice dell'opzione selezionata, si usa `lv_dropdown_get_selected`(dropdown).

`lv_dropdown_get_selected_str`(dropdown, buf, buf\_size) copia il nome dell'opzione selezionata in ``buf``.

#### Direzione

L'elenco può essere creato su qualsiasi lato. Il default `LV_DIR_BOTTOM` può essere modificato con `lv_dropdown_set_dir`(dropdown, `LV_DIR_LEFT`).

Se l'elenco dovesse trovarsi verticalmente fuori dallo schermo, verrà allineato al bordo.

#### Simbolo

Un simbolo (in genere una freccia) può essere aggiunto alla Drop-Down List con `lv_dropdown_set_symbol`(dropdown, `LV_SYMBOL_...`)

Se la direzione della Drop-Down List è `LV_DIR_LEFT` il simbolo verrà visualizzato a sinistra, altrimenti a destra.

#### Mostrare il selezionato

La parte principale può mostrare l'elemento selezionato o un testo statico. Se statico è impostato con `lv_dropdown_set_text`(dropdown, "Some text"), verrà visualizzato indipendentemente dall'elemento selezionato. Se il testo è NULL, l'opzione selezionata viene visualizzata sul pulsante.

## Apertura/chiusura programmatica

Per aprire o chiudere programmaticamente la Drop-Down List si usa `lv_dropdown_open(dropdown)` o `lv_dropdown_close(dropdown)`.

### 6.13.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato quando viene selezionata una nuova opzione o l'elenco viene aperto/chiuso.
- `LV_EVENT_CANCEL` Inviato quando l'elenco viene chiuso.
- `LV_EVENT_READY` Inviato quando l'elenco viene aperto.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

### 6.13.5 Tasti

- `LV_KEY_RIGHT/DOWN` Seleziona l'elemento successivo dell'elenco.
- `LV_KEY_LEFT/UP` Seleziona l'elemento precedente dell'elenco.
- `LV_KEY_ENTER` Applica l'elemento dell'elenco selezionato (invia l'evento `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` e chiude la Drop-Down List).

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

### 6.13.6 Esempio

#### Menù a discesa semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_DROPDOWN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 char buf[32];
 lv_dropdown_get_selected_str(obj, buf, sizeof(buf));
 LV_LOG_USER("Option: %s", buf);
 }
}

void lv_example_dropdown_1(void)
{
 /*Create a normal drop down list*/
 lv_obj_t * dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
 lv_dropdown_set_options(dd, "Apple\n"
 "Banana\n"
 "Orange\n"
 "Cherry\n"
 "Grape\n"
 "Raspberry\n"
 "Melon\n"
 "Orange\n"
 "Lemon\n"
 "Nuts");
 lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 20);
 lv_obj_add_event_cb(dd, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif
```

## Menù a discesa nelle quattro direzioni

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_DROPDOWN && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Create a drop down, up, left and right menus
 */
void lv_example_dropdown_2(void)
{
 static const char * opts = "Apple\n"
 "Banana\n"
 "Orange\n"
 "Melon";

 lv_obj_t * dd;
 dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
 lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
 lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 10);

 dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
 lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
 lv_dropdown_set_dir(dd, LV_DIR_BOTTOM);
 lv_dropdown_set_symbol(dd, LV_SYMBOL_UP);
 lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -10);

 dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
 lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
 lv_dropdown_set_dir(dd, LV_DIR_RIGHT);
 lv_dropdown_set_symbol(dd, LV_SYMBOL_RIGHT);
 lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);

 dd = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
 lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
 lv_dropdown_set_dir(dd, LV_DIR_LEFT);
 lv_dropdown_set_symbol(dd, LV_SYMBOL_LEFT);
 lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
}

#endif
```

## Menù

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_DROPDOWN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * dropdown = lv_event_get_target_obj(e);
 char buf[64];
 lv_dropdown_get_selected_str(dropdown, buf, sizeof(buf));
 LV_LOG_USER("%s' is selected", buf);
}

/***
 * Create a menu from a drop-down list and show some drop-down list features and styling
 */
void lv_example_dropdown_3(void)
{
 /*Create a drop down list*/
 lv_obj_t * dropdown = lv_dropdown_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(dropdown, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 10, 10);
 lv_dropdown_set_options(dropdown, "New project\n"
 "New file\n"
 "Save\n"
 "Save as ...\n"
 "Open project\n"
 "Recent projects\n"
 "Preferences\n"
 "Exit");

 /*Set a fixed text to display on the button of the drop-down list*/
 lv_dropdown_set_text(dropdown, "Menu");

 /*Use a custom image as down icon and flip it when the list is opened*/
 LV_IMAGE_DECLARE(img_caret_down);
 lv_dropdown_set_symbol(dropdown, &img_caret_down);
 lv_obj_set_style_transform_rotation(dropdown, 1800, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_CHECKED);

 /*In a menu we don't need to show the last clicked item*/
 lv_dropdown_set_selected_highlight(dropdown, false);

 lv_obj_add_event_cb(dropdown, event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
}

#endif
```

### 6.13.7 API

*lv\_api\_map\_v8.h*

*lv\_observer.h*

*lv\_dropdown.h*

*lv\_dropdown\_private.h*

*lv\_obj\_property\_names.h*

## 6.14 Image (lv\_image)

### 6.14.1 Panoramica

Le immagini sono Widget che visualizzano immagini da Flash (come array) o da file. Le immagini possono anche visualizzare simboli (LV\_SYMBOL\_...).

Utilizzando *l'interfaccia di decodifica delle immagini*, è possibile supportare anche formati di immagine personalizzati.

### 6.14.2 Parti e Stili

- **LV\_PART\_MAIN** Un rettangolo di background che utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*, e l'immagine stessa utilizza le proprietà di stile dell'immagine.

### 6.14.3 Utilizzo

#### Sorgente dell'immagine

Per garantire la massima flessibilità, la sorgente dell'immagine può essere:

- una variabile nel codice (un array C contenente i pixel).
- un file memorizzato esternamente (ad esempio su una scheda SD).
- un *Symbol* come testo.

Per impostare la sorgente di un'immagine, si usa `lv_image_set_src(img, src)`.

Per generare un array di pixel da un'immagine PNG, JPG o BMP, utilizzare il [Tool di conversione di immagini online](#) e impostare l'immagine convertita come sorgente dell'immagine con il suo puntatore tramite `lv_image_set_src(img1, &converted_img_var)`. Per rendere accessibile la variabile immagine convertita dal file C, dichiararla con `LV_IMAGE_DECLARE(converted_img_var)`.

Per utilizzare file esterni, è necessario convertire i file immagine utilizzando lo strumento di conversione online, ma selezionando il formato di output binario. È inoltre necessario utilizzare il modulo file system di LVGL e registrare un driver con alcune funzioni per le operazioni di base sui file. Per ulteriori informazioni: [File system](#). Quindi impostare l'immagine tradotta come sorgente dell'immagine con `lv_image_set_src(img, "S:folder1/my_img.bin")`.

È anche possibile impostare un simbolo come sorgente dell'immagine, in modo simile a [Labels](#). In questo caso, l'immagine verrà visualizzata come testo in base al *font* specificato nello stile. Permette l'uso di "caratteri" monocromatici leggeri al posto di immagini reali. È possibile impostare un simbolo come sorgente dell'immagine con `lv_image_set_src(img1, LV_SYMBOL_OK)`.

#### Etichetta come immagine

Immagini ed etichette vengono talvolta utilizzate per comunicare la stessa cosa, ad esempio per descrivere la funzione di un pulsante. In questo contesto, immagini ed etichette sono in qualche modo intercambiabili: le immagini possono visualizzare del testo utilizzando la macro `LV_SYMBOL_DUMMY` (che equivale a una stringa C di 3 byte contenente un codice speciale) come prefisso del testo. Ad esempio, `lv_image_set_src(img, LV_SYMBOL_DUMMY "Some text")`.

#### Trasparenza

Le immagini interne (array di pixel) ed esterne supportano 2 metodi di gestione della trasparenza:

- **Byte alpha:** Un canale alfa viene aggiunto a ogni pixel che ne contiene l'opacità, in genere un byte. È la 'A' nei vari formati colore che contengono un canale alfa, come ARGB8888, ARGB8565, ARGB1555, ecc.
- **Colore trasparente indicizzato:** un indice specifico in una tavolozza di colori serve a segnalare la trasparenza per ogni pixel che lo utilizza.

## Palette e indice Alfa

Oltre ai formati colore RGB888 e ARGB8888, sono supportati i seguenti formati:

- **Indicizzato:** L'immagine ha una tavolozza colori e ogni pixel è un indice di tale tavolozza.
- **Indicizzato alfa:** I valori memorizzati nelle posizioni dei pixel sono valori alfa (opacità).

Queste opzioni possono essere selezionate nel convertitore di immagini. Per saperne di più sui formati colore, consultare la sezione [Formati Colore](#).

## Recolor

Un colore può essere miscelato con ogni pixel di un'immagine con una determinata intensità. Questo può essere utile per mostrare diversi stati (selezionato, inattivo, premuto, ecc.) di un'immagine senza dover memorizzare più versioni della stessa immagine. Questa funzionalità può essere abilitata nello stile impostando `img_recolor_opa` tra `LV_OPA_TRANSPI` (nessuna ricolorazione, valore: 0) e `LV_OPA_COVER` (ricolorazione completa, valore: 255). Il valore di default è `LV_OPA_TRANSPI`, che disabilita questa funzionalità.

Il colore da miscelare è impostato da `img_recolor`.

## Offset

Con `lv_image_set_offset_x(img, x_ofs)` e `lv_image_set_offset_y(img, y_ofs)`, è possibile aggiungere un offset all'immagine visualizzata. Utile se le dimensioni del Widget sono inferiori a quelle dell'immagine sorgente. Utilizzando il parametro offset è possibile creare una [Texture atlas](#) o un effetto "immagine in movimento" [Animando l'offset x o y](#).

## Trasformazioni

È possibile ingrandire o ridurre le immagini utilizzando `lv_image_set_scale(img, factor)`. Impostare `factor` a 256 o a `LV_SCALE_NONE` per disabilitare lo zoom. Un valore maggiore ingrandisce le immagini (ad esempio 512 raddoppiandone le dimensioni), un valore minore le rimpicciolisce (ad esempio 128 dimezzandone le dimensioni). Il ridimensionamento frazionario funziona utilizzando un valore proporzionalmente maggiore o minore, ad esempio 281 per un ingrandimento del 10%.

`lv_image_set_scale_x(img, factor)` e `lv_image_set_scale_y(img, factor)` possono essere utilizzati anche per impostare il ridimensionamento orizzontale e verticale in modo indipendente. Possono essere valori diversi.

Per ruotare l'immagine, si usa `lv_image_set_rotation(img, angle_x10)`. L'argomento `angle_x10` è un `int32_t` contenente l'angolo (in gradi) moltiplicato per 10. Questo fornisce una risoluzione di 0,1 gradi. Esempio: 458 significa 45,8°.

Per default il punto di rotazione è il centro dell'immagine. Questo può essere modificato con `lv_image_set_pivot(img, pivot_x, pivot_y)` dove le coordinate (0,0) rappresentano l'angolo in alto a sinistra.

La qualità della trasformazione può essere regolata con `lv_image_set_antialias(img, true)`. L'attivazione dell'anti-aliasing rende le trasformazioni di qualità superiore, ma più lente.

Le trasformazioni richiedono che l'intera immagine sia disponibile. Pertanto, le immagini indicizzate (`LV_COLOR_FORMAT_I1/2/4/8...`) e le immagini solo alfa non possono essere trasformate. In altre parole, le trasformazioni funzionano solo su immagini normali (A)RGB o A8 memorizzate come array C, o su immagini fornite da un [Decoder dell'Immagine](#) personalizzato che restituisce l'intera immagine.

Si noti che le coordinate reali dei Widget immagine non cambiano con una trasformazione. Ciò significa che `lv_obj_get_width / height / x / y()` restituirà le coordinate originali, non ingrandite.

**IMPORTANTE:** La trasformazione dell'immagine è indipendente dalle proprietà di trasformazione [derivate dagli stili](#). Le principali differenze sono che le trasformazioni pure del Widget Image:

- non trasformano gli elementi figlio del Widget immagine e
- l'immagine viene trasformata direttamente senza creare un livello intermedio (buffer) per catturare l'immagine del Widget.

## Allineamento interno

Per default, la larghezza e l'altezza del Widget "image" sono `LV_SIZE_CONTENT`, il che significa che il widget verrà ridimensionato automaticamente in base alle dimensioni dell'immagine sorgente.

Se la larghezza o l'altezza del Widget sono impostate su un valore diverso, il valore della proprietà `inner_align` (impostato tramite `lv_image_set_inner_align(widget, align)`) determina l'allineamento dell'immagine sorgente all'interno del Widget.

`align` può assumere uno qualsiasi di questi valori:

- `LV_IMAGE_ALIGN_DEFAULT`: Significa in alto a sinistra
- `LV_IMAGE_ALIGN_TOP_LEFT`
- `LV_IMAGE_ALIGN_TOP_MID`
- `LV_IMAGE_ALIGN_TOP_RIGHT`
- `LV_IMAGE_ALIGN_BOTTOM_LEFT`
- `LV_IMAGE_ALIGN_BOTTOM_MID`
- `LV_IMAGE_ALIGN_BOTTOM_RIGHT`
- `LV_IMAGE_ALIGN_LEFT_MID`
- `LV_IMAGE_ALIGN_RIGHT_MID`
- `LV_IMAGE_ALIGN_CENTER`
- `LV_IMAGE_ALIGN_STRETCH`
- `LV_IMAGE_ALIGN_TILE`
- `LV_IMAGE_ALIGN_CONTAIN`
- `LV_IMAGE_ALIGN_COVER`

Qualsiasi valore di `offset` viene applicato dopo l'allineamento della sorgente dell'immagine. Ad esempio, impostando un offset di `y=-10` con `align == LV_IMAGE_ALIGN_CENTER`, la sorgente dell'immagine verrà spostata di 10 pixel verso l'alto rispetto al centro del Widget.

Per ridimensionare o affiancare automaticamente l'immagine, passare uno di questi valori di `align`:

- `LV_IMAGE_ALIGN_STRETCH` Imposta la scala X e Y per riempire l'area del Widget.
- `LV_IMAGE_ALIGN_TILE` Affianca l'immagine per riempire l'area del Widget. L'offset viene applicato per spostare l'affiancamento.
- `LV_IMAGE_ALIGN_CONTAIN` L'immagine mantiene le sue proporzioni, ma viene ridimensionata alla dimensione massima che rientra nell'area del Widget.
- `LV_IMAGE_ALIGN_COVER` L'immagine mantiene le sue proporzioni e riempie l'area del Widget.

### 6.14.4 Eventi

I Widget immagine non inviano eventi speciali. Per default, i Widget Image vengono creati senza il flag `LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE`, ma è possibile aggiungerlo per far sì che un Widget immagine rilevi ed emetta eventi `LV_EVENT_CLICKED`, se lo si desidera.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

## 6.14.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Image.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.14.6 Esempio

### Immagine da variabile e simbolo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_image_1(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);
 lv_obj_t * img1 = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_image_set_src(img1, &img_cogwheel_argb);
 lv_obj_align(img1, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

 lv_obj_t * img2 = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_image_set_src(img2, LV_SYMBOL_OK "Accept");
 lv_obj_align_to(img2, img1, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 20);
}

#endif
```

### Ricolorazione dell'immagine

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * create_slider(lv_color_t color);
static void slider_event_cb(lv_event_t * e);

static lv_obj_t * red_slider, * green_slider, * blue_slider, * intense_slider;
static lv_obj_t * img1;

/***
 * Demonstrate runtime image re-coloring
 */
void lv_example_image_2(void)
{
 /*Create 4 sliders to adjust RGB color and re-color intensity*/
 red_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
 green_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
 blue_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 intense_slider = create_slider(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));

 lv_slider_set_value(red_slider, LV_OPA_20, LV_ANIM_OFF);
 lv_slider_set_value(green_slider, LV_OPA_90, LV_ANIM_OFF);
 lv_slider_set_value(blue_slider, LV_OPA_60, LV_ANIM_OFF);
 lv_slider_set_value(intense_slider, LV_OPA_50, LV_ANIM_OFF);

 lv_obj_align(red_slider, LV_ALIGN_LEFT_MID, 25, 0);
 lv_obj_align_to(green_slider, red_slider, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 25, 0);
 lv_obj_align_to(blue_slider, green_slider, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 25, 0);
 lv_obj_align_to(intense_slider, blue_slider, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 25, 0);

 /*Now create the actual image*/
 LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);
 img1 = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_image_set_src(img1, &img_cogwheel_argb);
 lv_obj_align(img1, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -20, 0);

 lv_obj_send_event(intense_slider, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_UNUSED(e);

 /*Recolor the image based on the sliders' values*/
 lv_color_t color = lv_color_make((uint8_t)lv_slider_get_value(red_slider),
 (uint8_t)lv_slider_get_value(green_slider),
 (uint8_t)lv_slider_get_value(blue_slider));
 lv_opa_t intense = (lv_opa_t)lv_slider_get_value(intense_slider);
 lv_obj_set_style_image_recolor_opa(img1, intense, 0);
 lv_obj_set_style_image_recolor(img1, color, 0);
}

static lv_obj_t * create_slider(lv_color_t color)
{
 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
 lv_slider_set_range(slider, 0, 255);
 lv_obj_set_size(slider, 10, 200);
 lv_obj_set_style_bg_color(slider, color, LV_PART_KNOB);
 lv_obj_set_style_bg_color(slider, lv_color_darker(color, LV_OPA_40), LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
 return slider;
}

#endif
```

## Rotazione e zoom

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_BUILD_EXAMPLES

static void set_angle(void * img, int32_t v)
{
 lv_image_set_rotation((lv_obj_t *)img, v);
}

static void set_scale(void * img, int32_t v)
{
 lv_image_set_scale((lv_obj_t *)img, v);
}

/***
 * Show transformations (zoom and rotation) using a pivot point.
 */
void lv_example_image_3(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);

 /*Now create the actual image*/
 lv_obj_t * img = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_image_set_src(img, &img_cogwheel_argb);
 lv_obj_align(img, LV_ALIGN_CENTER, 50, 50);
 lv_image_set_pivot(img, 0, 0); /*Rotate around the top left corner*/

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, img);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, set_angle);
 lv_anim_set_values(&a, 0, 3600);
 lv_anim_set_duration(&a, 5000);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
 lv_anim_start(&a);

 lv_anim_set_exec_cb(&a, set_scale);
 lv_anim_set_values(&a, 128, 256);
 lv_anim_set_reverse_duration(&a, 3000);
 lv_anim_start(&a);
}

#endif
```

## Offset e stile dell'immagine

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGE && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ofs_y_anim(void * img, int32_t v)
{
 lv_image_set_offset_y((lv_obj_t *)img, v);
}

/***
 * Image styling and offset
 */
void lv_example_image_4(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_skew_strip);

 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_image_recolor_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_image_recolor(&style, lv_color_black());

 lv_obj_t * img = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(img, &style, 0);
 lv_image_set_src(img, &img_skew_strip);
 lv_obj_set_size(img, 150, 100);
 lv_obj_center(img);

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, img);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, ofs_y_anim);
 lv_anim_set_values(&a, 0, 100);
 lv_anim_set_duration(&a, 3000);
 lv_anim_set_reverse_duration(&a, 500);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
 lv_anim_start(&a);
}

#endif
```

## 6.14.7 API

*lv\_draw\_buf.h*

*lv\_draw\_image.h*

*lv\_draw\_image\_private.h*

*lv\_image\_decoder.h*

*lv\_image\_decoder\_private.h*

*lv\_image\_dsc.h*  
*lv\_api\_map\_v8.h*  
*lv\_api\_map\_v9\_0.h*  
*lv\_api\_map\_v9\_1.h*  
*lv\_image\_cache.h*  
*lv\_image\_header\_cache.h*  
*lv\_image.h*  
*lv\_image\_private.h*  
*lv\_imagebutton.h*  
*lv\_imagebutton\_private.h*  
*lv\_obj\_property\_names.h*

## 6.15 Image Button (lv\_imagebutton)

### 6.15.1 Panoramica

"Image Button" [pulsante immagine] è molto simile al semplice Widget 'Button'. L'unica differenza è che visualizza immagini definite dall'utente per ogni stato invece di disegnare un rettangolo. L'elenco degli stati è illustrato di seguito.

È possibile impostare un'immagine a sinistra, a destra e al centro; l'immagine al centro verrà ripetuta per adattarsi alla larghezza del widget.

### 6.15.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Si riferisce all'immagine/i. Se vengono utilizzate le proprietà di stile del background, verrà disegnato un rettangolo dietro l'Image Button.

### 6.15.3 Utilizzo

#### Sorgenti delle immagini

Per impostare l'immagine in uno stato, utilizzare *lv\_imagebutton\_set\_src(imagebutton, LV\_IMAGEBUTTON\_STATE..., src\_left, src\_mid, src\_right)*.

Le sorgenti delle immagini funzionano come descritto nel [Widget Image](#) con la differenza che i "Simboli" non sono supportati dall'Image Button. Qualsiasi sorgente può essere NULL. In genere, l'immagine centrale dovrebbe essere una delle sorgenti immagini impostate.

Se viene specificato solo *src\_mid*, la larghezza del widget verrà impostata automaticamente sulla larghezza dell'immagine. Tuttavia, se vengono impostate tutte e tre le sorgenti, la larghezza deve essere impostata dall'utente (ad esempio, utilizzando *lv\_obj\_set\_width*) e l'immagine centrale verrà suddivisa in riquadri per riempire la dimensione specificata.

I possibili stati sono:

- *LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_RELEASED*
- *LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_PRESSED*
- *LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_DISABLED*
- *LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_CHECKED\_RELEASED*
- *LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_CHECKED\_PRESSED*
- *LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_CHECKED\_DISABLED*

Le sorgenti immagine impostate per lo stato `LV_IMAGEBUTTON_STATE_RELEASED` vengono utilizzate per qualsiasi stato per il quale non siano state impostate sorgenti immagine. Se sono state impostate sorgenti immagine per altri stati, ad esempio `LV_IMAGEBUTTON_STATE_PRESSED`, queste verranno utilizzate al loro posto quando l'Image Button si trova in quello stato.

### Impostazione dello Stato Tramite Programmazione

Invece delle normali funzioni `lv_obj_add_state()` and `lv_obj_remove_state()`, si usa `lv_imagebutton_set_state(imagebutton, LV_IMAGEBUTTON_STATE_...)` per impostare lo stato degli Image Button.

#### 6.15.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato quando lo stato CHECKED dell'Image Button viene attivato/disattivato. Richiede l'impostazione del flag `LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE` dell'Image Button.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

#### 6.15.5 Tasti

- `LV_KEY_RIGHT/UP` Passa allo stato CHECKED se `LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE` è abilitato.
- `LV_KEY_LEFT/DOWN` Passa allo stato non CHECKED se `LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE` è abilitato.
- `LV_KEY_ENTER` Clicca sull'Image Button

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

#### 6.15.6 Esempio

##### Pulsante immagine semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_IMAGEBUTTON && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_imagebutton_1(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(imagebutton_left);
 LV_IMAGE_DECLARE(imagebutton_right);
 LV_IMAGE_DECLARE(imagebutton_mid);

 /*Create a transition animation on width transformation and recolor.*/
 static lv_style_prop_t tr_prop[] = {LV_STYLE_TRANSFORM_WIDTH, LV_STYLE_IMAGE_RECOLOR_OPA, 0};
 static lv_style_transition_dsc_t tr;
 lv_style_transition_dsc_init(&tr, tr_prop, lv_anim_path_linear, 200, 0, NULL);

 static lv_style_t style_def;
 lv_style_init(&style_def);
 lv_style_set_text_color(&style_def, lv_color_white());
 lv_style_set_transition(&style_def, &r);

 /*Darken the button when pressed and make it wider*/
 static lv_style_t style_pr;
 lv_style_init(&style_pr);
 lv_style_set_image_recolor_opa(&style_pr, LV_OPA_30);
 lv_style_set_image_recolor(&style_pr, lv_color_black());
 lv_style_set_transform_width(&style_pr, 20);

 /*Create an image button*/
 lv_obj_t * imagebutton1 = lv_imagebutton_create(lv_screen_active());
 lv_imagebutton_set_src(imagebutton1, LV_IMAGEBUTTON_STATE_RELEASED, &imagebutton_left, &imagebutton_mid,
 &imagebutton_right);
 lv_obj_add_style(imagebutton1, &style_def, 0);
 lv_obj_add_style(imagebutton1, &style_pr, LV_STATE_PRESSED);

 lv_obj_set_width(imagebutton1, 100);
 lv_obj_align(imagebutton1, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

 /*Create a label on the image button*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(imagebutton1);
 lv_label_set_text(label, "Button");
 lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, -4);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
}
```

```
#endif
```

## 6.15.7 API

*lv\_imagebutton.h*

*lv\_imagebutton\_private.h*

# 6.16 Keyboard (lv\_keyboard)

## 6.16.1 Panoramica

Il Widget "Keyboard" [tastiera] è una speciale *Matrice di Pulsanti* (*lv\_buttonmatrix*) con mappe dei tasti predefinite e altre funzionalità per fornire una tastiera virtuale su schermo per scrivere testo in una *Text Area* (*lv\_textarea*).

## 6.16.2 Parti e Stili

Simile alla Button Matrix, il Widget Keyboard è composto da 2 parti:

- *LV\_PART\_MAIN* La parte principale. Utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*
- *LV\_PART\_ITEMS* I pulsanti. Utilizza anche le *tipiche proprietà di stile del background* e le proprietà *text*.

## 6.16.3 Utilizzo

### Modalità

Le tastiere hanno le seguenti modalità:

- *LV\_KEYBOARD\_MODE\_TEXT\_LOWER* Visualizza lettere minuscole
- *LV\_KEYBOARD\_MODE\_TEXT\_UPPER* Visualizza lettere maiuscole
- *LV\_KEYBOARD\_MODE\_SPECIAL* Visualizza caratteri speciali
- *LV\_KEYBOARD\_MODE\_NUMBER* Visualizza numeri, segno +/- e punto decimale
- Da *LV\_KEYBOARD\_MODE\_USER\_1* a *LV\_KEYBOARD\_MODE\_USER\_4* Modalità definite dall'utente.

I layout delle modalità TEXT contengono "tasti" per cambiare modalità.

Per impostare la modalità a livello di codice, utilizzare *lv\_keyboard\_set\_mode*(*kb*, *mode*). La modalità di default è *LV\_KEYBOARD\_MODE\_TEXT\_UPPER*.

### Assegnazione dell'Area di Testo

È possibile assegnare un'*'Area di testo'* alla tastiera per posizionarvi automaticamente i caratteri cliccati. Per assegnare la Text Area, si usa *lv\_keyboard\_set\_textarea*(*kb*, *text\_area*).

### Pop-over dei Tasti

Per abilitare i pop-over dei tasti alla pressione, come sulle comuni tastiere Android e iOS, si usa *lv\_keyboard\_set\_popovers*(*kb*, *true*). Le mappe di controllo di default sono preconfigurate per mostrare i pop-over solo sui tasti che producono un simbolo (ovvero non sulla barra spaziatrice). Se si utilizza una mappa di controllo personalizzata (vedere di seguito), impostare il flag *LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_POPOVER* per ogni tasto per cui si desidera visualizzare un pop-over.

Si noti che i pop-over per i tasti nella riga superiore verranno visualizzati al di fuori dei limiti del widget. Per risolvere questo problema, riservare spazio libero extra sopra la Keyboard o assicurarsi che questa venga aggiunta *dopo* eventuali Widget adiacenti al suo limite superiore (posizionandola "sopra" tali Widget) in modo che i pop-over vengano visualizzati sopra di essi.

Al momento, i pop-over sono solo un effetto visivo e non consentono ancora la selezione di caratteri aggiuntivi, come quelli accentati.

### Nuova Mappa dei Pulsanti

È possibile specificare una nuova mappa (layout) per la tastiera con `lv_keyboard_set_map(kb, LV_KEYBOARD_MODE_..., kb_map, kb_ctrl)`. Consultare la sezione *Mappa dei pulsanti* del Button Matrix per ulteriori informazioni sulla creazione di nuove mappe.

Tenere presente che l'utilizzo delle seguenti parole chiave nella mappa avrà lo stesso effetto della mappa originale:

- `LV_SYMBOL_OK` Invia `LV_EVENT_READY` alla Text Area assegnata.
- `LV_SYMBOL_CLOSE` o `LV_SYMBOL_KEYBOARD` Inviano `LV_EVENT_CANCEL` all'area di testo assegnata.
- `LV_SYMBOL_BACKSPACE` Cancella il carattere a sinistra.
- `LV_SYMBOL_LEFT` Sposta il cursore a sinistra.
- `LV_SYMBOL_RIGHT` Sposta il cursore a destra.
- `LV_SYMBOL_NEW_LINE` Nuova riga.
- "ABC" Carica la mappa delle maiuscole.
- "abc" Carica la mappa delle minuscole.
- "1#" Carica la mappa dei numeri.

### Personalizzazione dei tasti

Ogni tasto può essere personalizzato utilizzando eventi di disegno come `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED`.

Controllare gli esempi per vedere come può essere utilizzato nella pratica.

#### 6.16.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato quando il pulsante viene premuto/rilasciato o ripetuto dopo una pressione prolungata. I dati dell'evento contengono l'ID del pulsante premuto/rilasciato.
- `LV_EVENT_READY`: È stato cliccato il pulsante *Ok*.
- `LV_EVENT_CANCEL`: È stato cliccato il pulsante *Close*.

La tastiera dispone di un **gestore eventi predefinito** chiamato `lv_keyboard_def_event_cb()`, che gestisce la pressione del pulsante, il cambio di mappa, l'invio di eventi all'area di testo assegnata, ecc. È possibile rimuoverlo e sostituirlo con un gestore eventi personalizzato, se lo si desidera, oppure aggiungerne uno personalizzato.

#### Nota

In LVGL v8.0 e versioni successive, l'aggiunta di un gestore eventi alla Keyboard non rimuove il gestore eventi di default. Questo comportamento è diverso dalla versione 7, dove l'aggiunta di un gestore di eventi sostituirebbe quello precedente.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.16.5 Tasti

- LV\_KEY\_RIGHT/UP/LEFT/RIGHT Per navigare tra i pulsanti, selezionando quello desiderato.
- LV\_KEY\_ENTER Per premere/rilasciare il pulsante selezionato.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.16.6 Esempio

### Tastiera con area di testo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ta_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * kb = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);
 if(code == LV_EVENT_FOCUSED) {
 lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
 lv_obj_remove_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
 }

 if(code == LV_EVENT_DEFOCUSSED) {
 lv_keyboard_set_textarea(kb, NULL);
 lv_obj_add_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
 }
}

void lv_example_keyboard_1(void)
{
 /*Create a keyboard to use it with an of the text areas*/
 lv_obj_t * kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());

 /*Create a text area. The keyboard will write here*/
 lv_obj_t * tal;
 tal = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(tal, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 10, 10);
 lv_obj_add_event_cb(tal, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, kb);
 lv_textarea_set_placeholder_text(tal, "Hello");
 lv_obj_set_size(tal, 140, 80);

 lv_obj_t * ta2;
 ta2 = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(ta2, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, -10, 10);
 lv_obj_add_event_cb(ta2, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, kb);
 lv_obj_set_size(ta2, 140, 80);

 lv_keyboard_set_textarea(kb, tal);

 /*The keyboard will show Arabic characters if they are enabled */
 #if LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS && LV_FONT_DEJAVU_16_PERSIAN_HEBREW
 lv_obj_set_style_text_font(kb, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
 lv_obj_set_style_text_font(tal, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
 lv_obj_set_style_text_font(ta2, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
 #endif
}
#endif
```

### Tastiera con mappa personalizzata

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_keyboard_2(void)
{
 /*Create an AZERTY keyboard map*/
 static const char * kb_map[] = {"A", "Z", "E", "R", "T", "Y", "U", "I", "O", "P", LV_SYMBOL_BACKSPACE, "\n",
 "Q", "S", "D", "F", "G", "J", "K", "L", "M", LV_SYMBOL_NEW_LINE, "\n",
 "W", "X", "C", "V", "B", "N", ";", ".", ":";, "!"; "?", "\n",
 LV_SYMBOL_CLOSE, " ", " ", " ", LV_SYMBOL_OK, NULL};

 /*Set the relative width of the buttons and other controls*/
 static const lv_buttonmatrix_ctrl_t kb_ctrl[] = {LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4,
 ↪ LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_4, LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_6,
 ↪ LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_2, (lv_buttonmatrix_ctrl_t)(LV_BUTTONMATRIX_CTRL_HIDDEN | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_2), LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_6,
 ↪ (lv_buttonmatrix_ctrl_t)(LV_BUTTONMATRIX_CTRL_HIDDEN | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_2), LV_BUTTONMATRIX_CTRL_WIDTH_2};

 /*Create a keyboard and add the new map as USER_1 mode*/
 lv_obj_t * kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());

 lv_keyboard_set_map(kb, LV_KEYBOARD_MODE_USER_1, kb_map, kb_ctrl);
 lv_keyboard_set_mode(kb, LV_KEYBOARD_MODE_USER_1);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Create a text area. The keyboard will write here*/
lv_obj_t * ta;
ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
lv_obj_align(ta, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 10);
lv_obj_set_size(ta, lv_pct(90), 80);
lv_obj_add_state(ta, LV_STATE_FOCUSED);

lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
}
#endif

```

## Tastiera con disegno

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BUTTONMATRIX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 bool pressed = false;
 if(lv_keyboard_get_selected_button(obj) == base_dsc->id1 && lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_PRESSED)) {
 pressed = true;
 }

 /*When the keyboard draws the buttons...*/
 if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS) {
 /*Get a color based on the button's index*/
 lv_palette_t palette = (lv_palette_t)(base_dsc->id1 % LV_PALETTE_LAST);
 lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
 if(fill_draw_dsc) {
 fill_draw_dsc->color = pressed ? lv_palette_darken(palette, 3) : lv_palette_main(palette);
 }
 lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 if(label_draw_dsc) {
 /*For the OK symbol, draw a star instead*/
 if(lv_strcmp(label_draw_dsc->text, LV_SYMBOL_OK) == 0) {
 label_draw_dsc->opa = 0; /*Hide the label*/

 LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
 lv_image_header_t header;
 lv_result_t res = lv_image_decoder_get_info(&img_star, &header);
 if(res != LV_RESULT_OK) return;

 lv_area_t a;
 lv_area_set(&a, 0, 0, header.w - 1, header.h + 1);
 lv_area_t draw_task_area;
 lv_draw_task_get_area(draw_task, &draw_task_area);
 lv_area_align(&draw_task_area, &a, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

 lv_draw_image_dsc_t img_draw_dsc;
 lv_draw_image_dsc_init(&img_draw_dsc);
 img_draw_dsc.src = &img_star;
 lv_draw_image(base_dsc->layer, &img_draw_dsc, &a);
 }
 else {
 /*For the other labels just pick an lighter color*/
 label_draw_dsc->color = lv_palette_lighten(palette, 4);
 }
 }
 }
}

/** Add custom drawer to the keyboard to customize the buttons one by one
 */
void lv_example_keyboard_3(void)
{
 lv_obj_t * kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_event_cb(kb, event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
 lv_obj_center(kb);
}
#endif

```

## 6.16.7 API

*lv\_api\_map\_v8.h*

*lv\_keyboard.h*

*lv\_keyboard\_private.h*

*lv\_obj\_property\_names.h*

## 6.17 Label (lv\_label)

### 6.17.1 Panoramica

Una "Label" [etichetta] è il Widget utilizzato per visualizzare il testo.

## 6.17.2 Parti e Stili

- `LV_PART_MAIN` Utilizza le proprietà *typical background* e `text`. I valori di padding possono essere utilizzati per aggiungere spazio tra il testo e i bordi del background dell'etichetta.
- `LV_PART_SCROLLBAR` La barra di scorrimento che viene visualizzata quando il testo è più grande delle dimensioni del Widget.
- `LV_PART_SELECTED` Indica lo stile del *testo selezionato*. È possibile utilizzare solo le proprietà di stile `text_color` e `bg_color`.

## 6.17.3 Utilizzo

### Impostazione del testo

È possibile impostare il testo su un'etichetta in fase di esecuzione con `lv_label_set_text(label, "New text")`. Questo allocherà un buffer dinamicamente e la stringa fornita verrà copiata in quel buffer. Pertanto, non è necessario mantenere il testo passato a `lv_label_set_text()` nello scope dopo il ritorno della funzione.

Con `lv_label_set_text_fmt(label, fmt, ...)` è possibile utilizzare la formattazione printf per impostare il testo. Esempio: `lv_label_set_text_fmt(label, "Value: %d", 15)`.

Le etichette possono visualizzare anche il testo da un buffer di caratteri statico. Per farlo, si usa `lv_label_set_text_static(label, "Text")`. In questo caso, il testo non viene posto nella memoria dinamica e viene utilizzato direttamente il buffer specificato. Ciò significa che il contenuto del buffer dei caratteri *dove* rimanere valido per tutta la durata dell'etichetta o finché non viene impostato un altro buffer tramite una delle funzioni sopra indicate.

Le stringhe `const` sono sicure da usare con `lv_label_set_text_static()` poiché sono memorizzate nella memoria ROM, che è sempre accessibile.

### ⚠️ Avvertimento

Non utilizzare stringhe `const` con `lv_label_set_text_static()` quando l'etichetta viene utilizzata in modalità `LV_LABEL_LONG_DOT` poiché l'etichetta tenterà di modificare la stringa sul posto. Ciò causerà un'eccezione MCU tentando di modificare la memoria di programma (ROM).

### ⚠️ Attenzione

Se l'etichetta viene aggiornata rapidamente con nuove stringhe (ad esempio > 30X/secondo, come RPM in una dashboard o un valore ADC) e la lunghezza di tali stringhe cambia frequentemente, è consigliabile:

- allocare un buffer di stringhe statico sufficientemente grande da contenere la stringa più grande possibile,
- aggiornare tale buffer con le nuove stringhe solo quando queste apporteranno una differenza visibile per l'utente finale e
- aggiornare l'etichetta con `lv_label_set_text_static(label, buffer)` utilizzando tale buffer.

Motivo: se si utilizza `lv_label_set_text(label, new_text)`, verrà forzata una `realloc()` di memoria ogni volta che la lunghezza della stringa cambia. Questo sovraccarico della MCU può essere evitato eseguendo quanto sopra.

### Newline

I caratteri di "newline" [nuova riga] vengono gestiti automaticamente dal Widget Label. È possibile utilizzare \n per creare un'interruzione di riga. Ad esempio: "line1\nline2\n\nline4"

## Modalità lunghe

Per default, la larghezza e l'altezza dell'etichetta sono impostate su `LV_SIZE_CONTENT`. In questo modo, la dimensione dell'etichetta viene automaticamente espansa in base alla dimensione del testo + padding + larghezza del bordo. In alternativa, se la larghezza o l'altezza vengono impostate esplicitamente (ad esempio, utilizzando `lv_obj_set_width()` o un layout), le righe più larghe della larghezza dell'etichetta possono essere manipolate in base a diverse policy di "modalità lunga". Analogamente, le policy possono essere applicate se l'altezza del testo è maggiore dell'altezza della Label.

- `LV_LABEL_LONG_WRAP` Manda a capo le righe troppo lunghe. Se l'altezza è `LV_SIZE_CONTENT`, l'altezza dell'etichetta verrà espansa, altrimenti il testo verrà tagliato. (Il default)
- `LV_LABEL_LONG_DOT` Sostituisce gli ultimi 3 caratteri dall'angolo in basso a destra dell'etichetta con punti (.)
- `LV_LABEL_LONG_SCROLL` Se il testo è più largo dell'etichetta, scorrerlo orizzontalmente avanti e indietro. Se è più alto, scorrere verticalmente. Lo scorrimento avviene in una sola direzione e lo scorrimento orizzontale ha la precedenza.
- `LV_LABEL_LONG_SCROLL_CIRCULAR` Se il testo è più largo dell'etichetta, scorrerlo orizzontalmente in modo continuo. Se è più alto, scorrere verticalmente. Lo scorrimento avviene in una sola direzione e lo scorrimento orizzontale ha la precedenza.
- `LV_LABEL_LONG_CLIP` Ritaglia semplicemente le parti di testo esterne all'etichetta.

È possibile specificare la modalità lunga con `lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_...)`

Si noti che `LV_LABEL_LONG_DOT` manipola il buffer di testo sul posto per aggiungere/rimuovere i punti. Quando si utilizzano `lv_label_set_text()` o `lv_label_set_array_text()`, viene allocato un buffer separato e questo dettaglio di implementazione passa inosservato. Questo non avviene con `lv_label_set_text_static()`. Il buffer che passi a `lv_label_set_text_static()` deve essere scrivibile per utilizzare `LV_LABEL_LONG_DOT`.

## Ricolorazione del testo

Nel testo, è possibile utilizzare comandi per ricolorare parti del testo. Ad esempio: Write a #ff0000 red# word. Questa funzionalità può essere abilitata individualmente per ogni etichetta tramite la funzione `lv_label_set_recolor(label, en)`. Nel contesto del testo con ritorno a capo automatico, qualsiasi ricolorazione avviata su una riga verrà terminata alla fine della riga in cui la riga è andata a capo, se non era già terminata da un # finale nel testo.

## Selezione del testo

Se abilitata tramite `LV_LABEL_TEXT_SELECTION`, è possibile selezionare parte del testo. È simile a quando si utilizza il mouse su un PC per selezionare il testo. L'intero meccanismo (cliccare e selezionare il testo mentre si trascina il dito/mouse) è implementato in `Text Area (lv_textarea)` e il Widget Label consente solo la selezione programmatica del testo con `lv_label_get_text_selection_start(label, start_char_index)` e `lv_label_get_text_selection_end(label, end_char_index)`.

## Allineamento del testo

Per allineare orizzontalmente le righe di un'etichetta, la proprietà di stile `text_align` può essere utilizzata con `lv_obj_set_style_text_align()` o `lv_style_set_text_align()`, passando uno dei valori di enumerazione `LV_TEXT_ALIGN_...`. Si noti che questo ha un effetto visibile solo se:

- la larghezza del Widget Label è maggiore della larghezza della riga di testo più lunga e
- il testo ha più righe con lunghezze diverse.

## Testo molto lungo

LVGL può gestire in modo efficiente etichette molto lunghe (ad esempio > 40k caratteri) salvando alcuni dati extra (~12 byte) per velocizzare il disegno. Per abilitare questa funzionalità, impostare `LV_LABEL_LONG_TXT_HINT` a 1 in `lv_conf.h`.

## Animazioni di scorrimento personalizzate

Alcuni aspetti delle animazioni di scorrimento nelle modalità lunghe `LV_LABEL_LONG_SCROLL` e `LV_LABEL_LONG_SCROLL_CIRCULAR` possono essere personalizzati impostando la proprietà di stile dell'animazione dell'etichetta, utilizzando `lv_style_set_anim()`. Verrà trattato come un template che verrà utilizzato per creare le animazioni di scorrimento.

## Simboli

Le etichette possono visualizzare simboli accanto alle lettere (o da soli). Leggere la sezione [Font \(lv\\_font\)](#) per saperne di più sui simboli.

### 6.17.4 Eventi

I Widget Label non inviano eventi speciali. Per default, i Widget Label vengono creati senza il flag `LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE`, ma è possibile aggiungerlo per far sì che un Widget Label emetta eventi `LV_EVENT_CLICKED`, se lo si desidera.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

### 6.17.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Label.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

### 6.17.6 Esempio

#### A capo automatico, ricolorazione e scorrimento

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Show line wrap, re-color, line align and text scrolling.
 */
void lv_example_label_1(void)
{
 lv_obj_t * label1 = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_long_mode(label1, LV_LABEL_MODE_WRAP); /*Break the long lines*/
 lv_label_set_recolor(label1, true); /*Enable re-coloring by commands in the text*/
 lv_label_set_text(label1, "#0000ff Re-color# #ff00ff words# #ff0000 of a label, align the lines to the center "
 "and wrap long text automatically.");
 lv_obj_set_width(label1, 150); /*Set smaller width to make the lines wrap*/
 lv_obj_set_style_text_align(label1, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);
 lv_obj_align(label1, LV_ALIGN_CENTER, 0, -40);

 lv_obj_t * label2 = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_long_mode(label2, LV_LABEL_MODE_SCROLL_CIRCULAR); /*Circular scroll*/
 lv_obj_set_width(label2, 150);
 lv_label_set_text(label2, "It is a circularly scrolling text. ");
 lv_obj_align(label2, LV_ALIGN_CENTER, 0, 40);
}

#endif
```

#### Ombreggiatura del testo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Create a fake text shadow
 */
void lv_example_label_2(void)
{
 /*Create a style for the shadow*/
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static lv_style_t style_shadow;
lv_style_init(&style_shadow);
lv_style_set_text_opa(&style_shadow, LV_OPA_30);
lv_style_set_text_color(&style_shadow, lv_color_black());

/*Create a label for the shadow first (it's in the background)*/
lv_obj_t * shadow_label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(shadow_label, &style_shadow, 0);

/*Create the main label*/
lv_obj_t * main_label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text(main_label, "A simple method to create\n"
 "shadows on a text.\n"
 "It even works with\n"
 "newlines and spaces.");
```

A simple method to create  
shadows on a text.  
It even works with  
newlines and spaces.

```

/*Set the same text for the shadow label*/
lv_label_set_text(shadow_label, lv_label_get_text(main_label));

/*Position the main label*/
lv_obj_align(main_label, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);

/*Shift the second label down and to the right by 2 pixel*/
lv_obj_align_to(shadow_label, main_label, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 2, 2

}

#endif

```

## Visualizzazione di testi LTR, RTL e in cinese

## Disegno di etichette con gradiente di colore

```
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_LABEL && LV_FONT_MONTserrat_24 && LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_DRAW_SW_COMPLEX

#define MASK_WIDTH 150
#define MASK_HEIGHT 60

static void generate_mask(lv_draw_buf_t * mask, int32_t w, int32_t h, const char * txt)
{
 /*Create a "8 bit alpha" canvas and clear it*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, mask);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_black(), LV_OPA_TRANSP);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 /*Draw a label to the canvas. The result "image" will be used as mask*/
 lv_draw_label_dsc_t label_dsc;
 lv_draw_label_dsc_init(&label_dsc);
 label_dsc.color = lv_color_white();
 label_dsc.align = LV_TEXT_ALIGN_CENTER;
 label_dsc.text = txt;
 label_dsc.font = &lv_font_montserrat_24;
 lv_area_t a = {0, 0, w - 1, h - 1};
 lv_draw_label(&layer, &label_dsc, &a);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

 lv_obj_delete(canvas);
}

/***
 * Draw label with gradient color
 */
void lv_example_label_4(void)
{
 /* Create the mask of a text by drawing it to a canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(mask, MASK_WIDTH, MASK_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_L8);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(mask);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

generate_mask(&mask, MASK_WIDTH, MASK_HEIGHT, "Text with gradient");

/* Create an object from where the text will be masked out.
 * Now it's a rectangle with a gradient but it could be an image too*/
lv_obj_t * grad = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(grad, MASK_WIDTH, MASK_HEIGHT);
lv_obj_center(grad);
lv_obj_set_style_bg_color(grad, lv_color_hex(0xffff0000), 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_color(grad, lv_color_hex(0x0000ff), 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_dir(grad, LV_GRAD_DIR_HOR, 0);
lv_obj_set_style_bitmap_mask_src(grad, &mask, 0);
}

#endif

```

## Personalizzazione dell'animazione a scorrimento circolare

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Show customizing the circular scrolling animation of a label with 'LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR'
 * long mode.
 */
void lv_example_label_5(void)
{
 static lv_anim_t animation_template;
 static lv_style_t label_style;

 lv_anim_init(&animation_template);
 lv_anim_set_delay(&animation_template, 1000); /*Wait 1 second to start the first scroll*/
 lv_anim_set_repeat_delay(&animation_template,
 3000); /*Repeat the scroll 3 seconds after the label scrolls back to the initial position*/
 lv_anim_set_repeat_count(&animation_template, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);

 /*Initialize the label style with the animation template*/
 lv_style_init(&label_style);
 lv_style_set_anim(&label_style, &animation_template);

 lv_obj_t * label1 = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_long_mode(label1, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR); /*Circular scroll*/
 lv_obj_set_width(label1, 150);
 lv_label_set_text(label1, "It is a circularly scrolling text. ");
 lv_obj_align(label1, LV_ALIGN_CENTER, 0, 40);
 lv_obj_add_style(label1, &label_style, LV_STATE_DEFAULT); /*Add the style to the label*/
}

#endif

```

## Carattere a spaziatura fissa

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_MONTSERAT_20

static bool fix_w_get_glyph_dsc(const lv_font_t * font, lv_font_glyph_dsc_t * dsc, uint32_t letter,
 uint32_t letter_next)
{
 bool ret = lv_font_get_glyph_dsc_fmt(font, dsc, letter, letter_next);
 if(!ret) return false;

 /* Set a fixed width */
 dsc->adv_w = 20;
 dsc->ofs_x = (dsc->adv_w - dsc->box_w) / 2;
 return true;
}

void lv_example_label_6(void)
{
 /* Clone the original font and override its behavior */
 static lv_font_t mono_font;
 mono_font = lv_font_montserrat_20;
 mono_font.get_glyph_dsc = fix_w_get_glyph_dsc;

 /* Create a label with normal font */
 lv_obj_t * label1 = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_text_font(label1, &lv_font_montserrat_20, 0);
 lv_label_set_text(label1, "0123.Wabc");

 /* Create a label with fixed-width glyph descriptor override */
 lv_obj_t * label2 = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_y(label2, 30);
 lv_obj_set_style_text_font(label2, &mono_font, 0);
 lv_label_set_text(label2, "0123.Wabc");
}

#endif

```

### 6.17.7 API

*lv\_observer.h*

*lv\_label.h*

*lv\_label\_private.h*

*lv\_obj\_property\_names.h*

## 6.18 LED (lv\_led)

### 6.18.1 Panoramica

I LED sono Widget rettangolari (o circolari) la cui luminosità può essere regolata. Con una luminosità inferiore, il colore del LED diventa più scuro.

### 6.18.2 Parti e Stili

- LV\_LED\_PART\_MAIN utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*.

### 6.18.3 Utilizzo

#### Color

È possibile impostare il colore del LED con `lv_led_set_color(led, lv_color_hex(0xff0080))`. Questo verrà utilizzato come colore di sfondo, colore del bordo e colore dell'ombra.

#### Luminosità

È possibile impostare la luminosità con `lv_led_set_brightness(led, brightness)`. Il valore di brightness deve essere compreso tra 0 (più scuro) e 255 (più chiaro).

#### Attiva/disattiva

Si usano `lv_led_on(led)` e `lv_led_off(led)` per impostare la luminosità su un valore predefinito ON o OFF. `lv_led_toggle(led)` alterna tra lo stato ON e OFF.

È possibile impostare valori di luminosità LED ON e OFF personalizzati definendo le macro LV\_LED\_BRIGHT\_MAX e LV\_LED\_BRIGHT\_MIN nel progetto. I loro valori di default sono 80 e 255. Anche questi devono essere compresi nell'intervallo [0..255].

### 6.18.4 Eventi

I Widget LED non inviano eventi speciali.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

### 6.18.5 Tasti

I Widget LED non elaborano alcun *tasto*.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

### 6.18.6 Esempio

#### LED con stile personalizzato

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LED && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Create LED's with different brightness and color
 ***/

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

void lv_example_led_1(void)
{
 /*Create a LED and switch it OFF*/
 lv_obj_t * led1 = lv_led_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(led1, LV_ALIGN_CENTER, -80, 0);
 lv_led_off(led1);

 /*Copy the previous LED and set a brightness*/
 lv_obj_t * led2 = lv_led_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(led2, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
 lv_led_set_brightness(led2, 150);
 lv_led_set_color(led2, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));

 /*Copy the previous LED and switch it ON*/
 lv_obj_t * led3 = lv_led_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(led3, LV_ALIGN_CENTER, 80, 0);
 lv_led_on(led3);
}

#endif

```

## 6.18.7 API

*lv\_led.h*

*lv\_led\_private.h*

## 6.19 Line (lv\_line)

### 6.19.1 Panoramica

Il Widget "Line" è in grado di disegnare linee rette tra un insieme di punti.

### 6.19.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* utilizza le proprietà *typical background* e lo stile della linea.

### 6.19.3 Utilizzo

#### Impostazione dei punti

I punti di una linea devono essere memorizzati in un array *lv\_point\_precise\_t* e passati al Widget tramite la funzione *lv\_line\_set\_points*(lines, point\_array, point\_cnt).

Le loro coordinate possono essere specificate come coordinate pixel grezze (ad esempio {5, 10}) o come percentuale del "bounding box" [riquadro di delimitazione] della linea utilizzando *lv\_pct*(x). In quest'ultimo caso, potrebbe essere necessario impostare esplicitamente la larghezza/altezza della Linea utilizzando *lv\_obj\_set\_width()* e *lv\_obj\_set\_height()*, poiché i valori percentuali non espandono automaticamente il riquadro di delimitazione.

#### Dimensionamento automatico

Per default, la larghezza e l'altezza della Linea sono impostate su *LV\_SIZE\_CONTENT*. Ciò significa che le sue dimensioni verranno impostate automaticamente in modo da adattarsi a tutti i punti. Se le dimensioni vengono impostate esplicitamente, alcune parti della Linea potrebbero non essere visibili.

#### Inversione della y

Per default, il punto *y == 0* si trova nella parte superiore del Widget. Potrebbe essere contortintuitivo in alcuni casi, quindi le coordinate y possono essere invertite con *lv\_line\_set\_y\_invert*(line, true). In questo caso, *y == 0* sarà in fondo al Widget. L'inversione della y è disabilitata per default.

### 6.19.4 Eventi

I Widget Line inviano solo *eventi generici*.

### **i** Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

## 6.19.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Line.

### **i** Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

## 6.19.6 Esempio

### Linea semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_LINE || !LV_BUILD_EXAMPLES
void lv_example_line_1(void)
{
 /*Create an array for the points of the line*/
 static lv_point_prcise_t line_points[] = { {5, 5}, {70, 70}, {120, 10}, {180, 60}, {240, 10} };

 /*Create style*/
 static lv_style_t style_line;
 lv_style_init(&style_line);
 lv_style_set_line_width(&style_line, 8);
 lv_style_set_line_color(&style_line, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_line_rounded(&style_line, true);

 /*Create a line and apply the new style*/
 lv_obj_t * linel;
 linel = lv_line_create(lv_screen_active());
 lv_line_set_points(linel, line_points, 5); /*Set the points*/
 lv_obj_add_style(linel, &style_line, 0);
 lv_obj_center(linel);
}
#endif
```

## 6.19.7 API

[lv\\_line.h](#)

[lv\\_line\\_private.h](#)

## 6.20 List (lv\_list)

### 6.20.1 Panoramica

Il Widget List è fondamentalmente un rettangolo con layout verticale a cui è possibile aggiungere Pulsanti e Testo.

### 6.20.2 Parti e Stili

#### Background

- [LV\\_PART\\_MAIN](#) La parte principale dell'elenco che utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*.
- [LV\\_PART\\_SCROLLBAR](#) La scrollbar. Consultare la documentazione di [Widget Base \(lv\\_obj\)](#) per i dettagli.

#### Pulsanti e Testo

- Consultare la documentazione del [Button's](#) e della [Label](#).

## 6.20.3 Utilizzo

### Pulsanti

`lv_list_add_button(list, icon, text)` aggiunge un pulsante a larghezza intera con un'icona (che può essere un'immagine o un simbolo) e del testo. Questa funzione restituisce un puntatore al pulsante creato, utilizzabile, ad esempio, per aggiungere una callback di evento.

Il testo scorre orizzontalmente se è più lungo del pulsante.

### Text

`lv_list_add_text(list, text)` aggiunge una stringa di testo. Questa funzione restituisce un puntatore all'etichetta creata, utilizzabile, ad esempio, per modificarne il testo con una delle funzioni `lv_label_set_text...`.

## 6.20.4 Eventi

I Widget List non inviano eventi speciali, ma gli eventi possono essere inviati dai Pulsanti come di consueto.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.20.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget List.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.20.6 Esempio

### Lista semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LIST && LV_BUILD_EXAMPLES
static lv_obj_t * list1;

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
 LV_UNUSED(obj);
 LV_LOG_USER("Clicked: %s", lv_list_get_button_text(list1, obj));
 }
}
void lv_exemple_list_1(void)
{
 /*Create a list*/
 list1 = lv_list_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(list1, 180, 220);
 lv_obj_center(list1);

 /*Add buttons to the list*/
 lv_obj_t * btn;
 lv_list_add_text(list1, "File");
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_FILE, "New");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_DIRECTORY, "Open");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_SAVE, "Save");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_CLOSE, "Delete");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_EDIT, "Edit");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_list_add_text(list1, "Connectivity");
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_BLUETOOTH, "Bluetooth");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_GPS, "Navigation");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_USB, "USB");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_BATTERY_FULL, "Battery");
lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

lv_list_add_text(list1, "Exit");
btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_OK, "Apply");
lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
btn = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_CLOSE, "Close");
lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

#endif

```

## Ordinamento di un elenco utilizzando i pulsanti Su e Giù

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LIST && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * list1;
static lv_obj_t * list2;

static lv_obj_t * currentButton = NULL;

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
 LV_LOG_USER("Clicked: %s", lv_list_get_button_text(list1, obj));

 if(currentButton == obj) {
 currentButton = NULL;
 }
 else {
 currentButton = obj;
 }
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(obj);
 int32_t i;
 for(i = 0; i < (int32_t)lv_obj_get_child_count(parent); i++) {
 lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(parent, i);
 if(child == currentButton) {
 lv_obj_add_state(child, LV_STATE_CHECKED);
 }
 else {
 lv_obj_remove_state(child, LV_STATE_CHECKED);
 }
 }
 }
}

static void event_handler_top(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
 if(currentButton == NULL) return;
 lv_obj_move_background(currentButton);
 lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
 }
}

static void event_handler_up(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
 if(currentButton == NULL) return;
 int32_t index = lv_obj_get_index(currentButton);
 if(index < 0) return;
 lv_obj_move_to_index(currentButton, index - 1);
 lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
 }
}

static void event_handler_center(lv_event_t * e)
{
 const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
 if(currentButton == NULL) return;

 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(currentButton);
 const int32_t pos = (int32_t)lv_obj_get_child_count(parent) / 2;

 lv_obj_move_to_index(currentButton, pos);
 lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
 }
}

static void event_handler_dn(lv_event_t * e)
{
 const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
 if(currentButton == NULL) return;
 const int32_t index = lv_obj_get_index(currentButton);

 lv_obj_move_to_index(currentButton, index + 1);
 lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
 }
}

static void event_handler_bottom(lv_event_t * e)
{
 const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
 if(currentButton == NULL) return;
 lv_obj_move_foreground(currentButton);
 lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
 }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static void event_handler_swap(lv_event_t * e)
{
 const lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if((code == LV_EVENT_CLICKED) || (code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT)) {
 uint32_t cnt = lv_obj_get_child_count(list1);
 for(int i = 0; i < 100; i++) {
 lv_obj_t * obj = lv_obj_get_child(list1, (int32_t)lv_rand(0, cnt - 1));
 lv_obj_move_to_index(obj, (int32_t)lv_rand(0, cnt - 1));
 if(currentButton != NULL) {
 lv_obj_scroll_to_view(currentButton, LV_ANIM_ON);
 }
 }
 }
}

void lv_example_list_2(void)
{
 /*Create a list*/
 list1 = lv_list_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(list1, lv_pct(60), lv_pct(100));
 lv_obj_set_style_pad_row(list1, 5, 0);

 /*Add buttons to the list*/
 lv_obj_t * btn;
 int i;
 for(i = 0; i < 15; i++) {
 btn = lv_button_create(list1);
 lv_obj_set_width(btn, lv_pct(50));
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_obj_t * lab = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text_fmt(lab, "Item %d", i);
 }

 /*Select the first button by default*/
 currentButton = lv_obj_get_child(list1, 0);
 lv_obj_add_state(currentButton, LV_STATE_CHECKED);

 /*Create a second list with up and down buttons*/
 list2 = lv_list_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(list2, lv_pct(40), lv_pct(100));
 lv_obj_align(list2, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, 0, 0);
 lv_obj_set_flex_flow(list2, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

 btn = lv_list_add_button(list2, NULL, "Top");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_top, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_group_remove_obj(btn);

 btn = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_UP, "Up");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_up, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_group_remove_obj(btn);

 btn = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_LEFT, "Center");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_center, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_group_remove_obj(btn);

 btn = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_DOWN, "Down");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_dn, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_group_remove_obj(btn);

 btn = lv_list_add_button(list2, NULL, "Bottom");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_bottom, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_group_remove_obj(btn);

 btn = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_SHUFFLE, "Shuffle");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler_swap, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_group_remove_obj(btn);
}

#endif

```

## 6.20.7 API

*lv\_api\_map\_v8.h*

*lv\_list.h*

## 6.21 Lottie (lv\_lottie)

### 6.21.1 Panoramica

Il Widget Lottie è in grado di analizzare, rasterizzare e riprodurre le **animazioni Lottie**.

Le animazioni Lottie sono animazioni vettoriali. Le si consideri una moderna combinazione di SVG e GIF.

Le animazioni possono essere scaricate da diverse fonti, come <https://lottiefiles.com/> oppure se ne possono creare di proprie, ad esempio, utilizzando Adobe After Effects.

Il Widget Lottie si basa su **Canvas (lv\_canvas)** perché per eseguire il rendering dell'animazione l'utente deve fornire un buffer in cui memorizzare il fotogramma corrente.

## 6.21.2 Parti e Stili

- `LV_PART_MAIN` Il background dell'animazione Lottie. Si applicano le tipiche proprietà di stile del background, ma di solito viene lasciato trasparente.

## 6.21.3 Utilizzo

### Dipendenze

Il Widget Lottie utilizza la libreria ThorVG che è integrata in LVGL. Per utilizzare le animazioni Lottie, è necessario abilitare `LV_USE_THORVG_INTERNAL` (per utilizzare il ThorVG integrato) o `LV_USE_THORVG_EXTERNAL` (per linkarlo esternamente) in `lv_conf.h`. Per la grafica vettoriale in generale, è necessario abilitare anche `LV_USE_VECTOR_GRAPHIC`.

Poiché ThorVG è scritto in C++, quando si utilizza `LV_USE_THORVG_INTERNAL` assicurarsi di poter compilare i file cpp.

### Impostare un buffer

Per eseguire il rendering dell'animazione, è necessario assegnare un buffer al Widget Lottie. Le animazioni vengono renderizzate in formato ARGB8888, pertanto la dimensione del buffer deve essere pari a `target_width x target_height x 4 byte`.

Per mantenere coerenti le dimensioni del buffer e quelle dell'animazione, la dimensione del Widget (ovvero la dimensione dell'animazione) viene impostata internamente sulle dimensioni del buffer.

Il buffer può essere impostato con `lv_lottie_set_buffer(lottie, w, h, buf)` o `lv_lottie_set_draw_buf(lottie, draw_buf)`.

Quando si utilizza un buffer di disegno, questo deve essere già inizializzato dall'utente con il formato colore `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888_PREMULTIPLIED`.

### Impostare una sorgente

`lv_example_lottie_approve.c` contiene un'animazione di esempio. Invece di memorizzare la stringa JSON, viene memorizzato un array esadecimale per i seguenti motivi:

- per evitare l'escape del carattere " nel file JSON e
- alcuni compilatori non supportano stringhe molto lunghe.

`lvgl/scripts/filetohex.py` può essere utilizzato per convertire un file Lottie in un array esadecimale. Ad esempio:

```
./filetohex.py path/to/lottie.json --filter-character --null-terminate > out.txt
```

`--filter-character` filtra i caratteri non ASCII e `--null-terminate` assicura che venga aggiunto uno zero finale per chiudere correttamente la stringa.

Per creare un'animazione dai dati, si usa `lv_lottie_set_src_data(lottie, data, sizeof(data))`

Le animazioni Lottie possono essere aperte da file JSON utilizzando `lv_lottie_set_src_file(lottie, "path/to/file.json")`. Notare che il caricatore Lottie non supporta l'interfaccia del file system di LVGL, ma dovrebbe essere utilizzato un "path normale" senza lettera del driver.

### Ottenere l'animazione

```
lv_anim_t * a = lv_lottie_get_anim(lottie)
```

restituisce l'animazione LVGL che controlla l'animazione di Lottie. Per default, l'animazione gira all'infinito a 60 FPS, tuttavia l'animazione LVGL può essere regolata liberamente.

## 6.21.4 Eventi

Nessun evento viene emesso dai Widget di Lottie.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

## 6.21.5 Tasti

Nessun tasto viene elaborato dai Widget Lottie.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

## 6.21.6 Esempio

### Caricamento di un'animazione Lottie da un array

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_LOTTIE

/***
 * Load an lottie animation from data
 */
void lv_example_lottie_1(void)
{
 extern const uint8_t lv_example_lottie_approve[];
 extern const size_t lv_example_lottie_approve_size;

 lv_obj_t * lottie = lv_lottie_create(lv_screen_active());
 lv_lottie_set_src_data(lottie, lv_example_lottie_approve, lv_example_lottie_approve_size);

#if LV_DRAW_BUF_ALIGN == 4 && LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN == 1
 /*If there are no special requirements, just declare a buffer
 x4 because the Lottie is rendered in ARGB8888_PREMULTIPLIED format/
 static uint8_t buf[64 * 64 * 4];
 lv_lottie_set_buffer(lottie, 64, 64, buf);
#else
 /*For GPUs and special alignment/stride setting use a draw_buf instead/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE(draw_buf, 64, 64, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888_PREMULTIPLIED);
 lv_lottie_set_draw_buf(lottie, &draw_buf);
#endif

 lv_obj_center(lottie);
}

#else

void lv_example_lottie_1(void)
{
 /*fallback for online examples*/

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Lottie cannot be previewed online");
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_LOTTIE*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/
```

### Caricamento di un'animazione Lottie da un file

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_LOTTIE

/***
 * Load an lottie animation from file
 */
void lv_example_lottie_2(void)
{
 lv_obj_t * lottie = lv_lottie_create(lv_screen_active());
 lv_lottie_set_src_file(lottie, "lvgl/examples/widgets/lottie/lv_example_lottie_approve.json");

#if LV_DRAW_BUF_ALIGN == 4 && LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN == 1
 /*if there are no special requirements, just declare a buffer
 x4 because the Lottie is rendered in ARGB8888_PREMULTIPLIED format/
 static uint8_t buf[64 * 64 * 4];
 lv_lottie_set_buffer(lottie, 64, 64, buf);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

#else
 /*For GPUs and special alignment/stride setting use a draw_buf instead*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINED(draw_buf, 64, 64, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888_PREMULTIPLIED);
 lv_lottie_set_draw_buf(lottie, &draw_buf);
#endif

 lv_obj_center(lottie);
}

#else

void lv_example_lottie_2(void)
{
 /*fallback for online examples*/

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Lottie cannot be previewed online");
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_LOTTIE*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

## 6.21.7 API

*lv\_lottie.h*

*lv\_lottie\_private.h*

## 6.22 Menu (lv\_menu)

### 6.22.1 Panoramica

Il Widget Menu può essere utilizzato per creare menù multilivello che gestiscono automaticamente la navigazione tra i livelli di menu e consentono all'utente di catturare la navigazione tra le pagine e gli eventi di clic.

### 6.22.2 Parti e Stili

Il Widget Menu è costituito dai seguenti Widget:

- Contenitore principale: *lv\_menu\_main\_cont*
- Intestazione principale: *lv\_menu\_main\_header\_cont*
- Pulsante Back: *Pulsante (lv\_button)*
- Icona pulsante Back: *Image (lv\_image)*
- Pagina Principale: *lv\_menu\_page*
- Contenitore barra laterale: *lv\_menu\_sidebar\_cont*
- Intestazione barra laterale: *lv\_menu\_sidebar\_header\_cont*
- Pulsante Back: *Pulsante (lv\_button)*
- Icona pulsante Back: *Image (lv\_image)*
- Pagina Barra Laterale: *lv\_menu\_page*

### 6.22.3 Utilizzo

#### Creare un Menu

*lv\_menu\_create(parent)* crea un nuovo Menu vuoto.

Questo crea un Widget Menu con questa gerarchia di oggetti:

- Menu: *lv\_menu\_t*
  - Hidden Sub-Page Storage: *lv\_obj\_t*
  - Contenitore principale: *lv\_menu\_main\_cont\_class*
  - \* Intestazione principale: *lv\_menu\_main\_header\_cont\_class*

- Pulsante Back: *Pulsante (lv\_button)*
- Icona pulsante Back: *Image (lv\_image)*
- Titolo dell'intestazione principale: *Label (lv\_label)* (default hidden)

Nota: non viene creata alcuna barra laterale. Se ne può creare una in seguito, volendo.

## Modalità intestazione

Esistono le seguenti modalità di intestazione:

- *LV\_MENU\_HEADER\_TOP\_FIXED* L'intestazione è posizionata in alto. (il default)
- *LV\_MENU\_HEADER\_TOP\_UNFIXED* L'intestazione è posizionata in alto e può essere fatta scorrere fuori dalla vista.
- *LV\_MENU\_HEADER\_BOTTOM\_FIXED* L'intestazione è posizionata in basso.

È possibile impostare le modalità dell'intestazione con *lv\_menu\_set\_mode\_header(menu, LV\_MENU\_HEADER...)*.

## Modalità del pulsante Root back

Esistono le seguenti modalità del pulsante "root back":

- *LV\_MENU\_ROOT\_BACK\_BTN\_DISABLED* (il default)
- *LV\_MENU\_ROOT\_BACK\_BTN\_ENABLED*

È possibile impostare le modalità del pulsante "root back" con *lv\_menu\_set\_mode\_root\_back\_button(menu, LV\_MENU\_ROOT\_BACK\_BTN...)*.

## Creare un Menu Page

*lv\_menu\_page\_create(menu, title)* crea un nuovo Menu Page vuoto. È possibile aggiungere qualsiasi Widget alla Page.

## Impostare una Menu Page nell'area principale

Una volta creata una Menu Page, è possibile impostarla nell'area principale con *lv\_menu\_set\_page(menu, page)*. NULL per cancellare il main e la cronologia del Menu.

## Impostare una Menu Page nella barra laterale

Una volta creata una Menu Page, la si può impostare sulla barra laterale con *lv\_menu\_set\_sidebar\_page(menu, page)*. NULL per cancellare la barra laterale.

## Collegamento tra Menu Page

Se, ad esempio, è stato creato un oggetto button nella Page principale. Quando si clicca sul Widget pulsante, si vuole che si apra una nuova Page, si usa *lv\_menu\_set\_load\_page\_event(menu, btn, new page)*.

## Crea un contenitore, una sezione e un separatore del Menu

È possibile creare i seguenti oggetti per semplificare la definizione dello stile del Menu:

- *lv\_menu\_cont\_create(parent\_page)* crea un nuovo contenitore vuoto.
- *lv\_menu\_section\_create(parent\_page)* crea una nuova sezione vuota.
- *lv\_menu\_separator\_create(parent\_page)* crea un separatore.

## 6.22.4 Eventi

- *LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED* Inviato quando viene visualizzata una Page.
  - *lv\_menu\_get\_cur\_main\_page(menu)* restituisce un puntatore alla Menu Page attualmente visualizzata nel contenitore principale.
  - *lv\_menu\_get\_cur\_sidebar\_page(menu)* restituisce un puntatore alla Menu Page attualmente visualizzata nel contenitore della barra laterale.
- *LV\_EVENT\_CLICKED* Inviato quando si clicca su un "back button" in un'intestazione dalla barra principale o laterale. *LV\_OBJ\_FLAG\_EVENT\_BUBBLE* è abilitato sui pulsanti, in modo da poter aggiungere eventi al Menu stesso.
  - *lv\_menu\_back\_button\_is\_root(menu, button)* per verificare se il pulsante è il "root back button".

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.22.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Menu.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.22.6 Esempio

### Menù semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_menu_1(void)
{
 /*Create a menu object*/
 lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
 lv_obj_center(menu);

 lv_obj_t * cont;
 lv_obj_t * label;

 /*Create a sub page*/
 lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

 /*Create a main page*/
 lv_obj_t * main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 1");

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 2");

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 3 (Click me!)");
 lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

 lv_menu_set_page(menu, main_page);
}

#endif
```

## Menù semplice con pulsante principale

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void back_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * menu = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);

 if(lv_menu_back_button_is_root(menu, obj)) {
 lv_obj_t * mbox1 = lv_msgbox_create(NULL);
 lv_msgbox_add_title(mbox1, "Hello");
 lv_msgbox_add_text(mbox1, "Root back btn click.");
 lv_msgbox_add_close_button(mbox1);
 }
}

void lv_example_menu_2(void)
{
 lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
 lv_menu_set_mode_root_back_button(menu, LV_MENU_ROOT_BACK_BUTTON_ENABLED);
 lv_obj_add_event_cb(menu, back_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, menu);
 lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
 lv_obj_center(menu);

 lv_obj_t * cont;
 lv_obj_t * label;

 /*Create a sub page*/
 lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

 /*Create a main page*/
 lv_obj_t * main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 1");

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 2");

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 3 (Click me!)");
 lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

 lv_menu_set_page(menu, main_page);
}

#endif
```

## Menù semplice con intestazione personalizzata

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_menu_3(void)
{
 /*Create a menu object*/
 lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
 lv_obj_center(menu);

 /*Modify the header*/
 lv_obj_t * back_btn = lv_menu_get_main_header_back_button(menu);
 lv_obj_t * back_button_label = lv_label_create(back_btn);
 lv_label_set_text(back_button_label, "Back");

 lv_obj_t * cont;
 lv_obj_t * label;

 /*Create sub pages*/
 lv_obj_t * sub_1_page = lv_menu_page_create(menu, "Page 1");

 cont = lv_menu_cont_create(sub_1_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

 lv_obj_t * sub_2_page = lv_menu_page_create(menu, "Page 2");

 cont = lv_menu_cont_create(sub_2_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

 lv_obj_t * sub_3_page = lv_menu_page_create(menu, "Page 3");

 cont = lv_menu_cont_create(sub_3_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding here");

 /*Create a main page*/
 lv_obj_t * main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 1 (Click me!)");
 lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_1_page);

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 2 (Click me!)");
 lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_2_page);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

cont = lv_menu_cont_create(main_page);
label = lv_label_create(cont);
lv_label_set_text(label, "Item 3 (Click me!)");
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_3_page);

lv_menu_set_page(menu, main_page);
}

#endif

```

## Menù semplice con pulsante mobile per aggiungere una nuova pagina di menu

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_BUILD_EXAMPLES

static uint32_t btn_cnt = 1;
static lv_obj_t * main_page;
static lv_obj_t * menu;

static void float_button_event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_UNUSED(e);

 btn_cnt++;

 lv_obj_t * cont;
 lv_obj_t * label;

 lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Hello, I am hiding inside %" LV_PRIu32, btn_cnt);

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Item %" LV_PRIu32, btn_cnt);
 lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

 lv_obj_scroll_to_view_recursive(cont, LV_ANIM_ON);
}

void lv_example_menu_4(void)
{
 /*Create a menu object*/
 menu = lv_menu_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
 lv_obj_center(menu);

 lv_obj_t * cont;
 lv_obj_t * label;

 /*Create a sub page*/
 lv_obj_t * sub_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(sub_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Hello, I am hiding inside the first item");

 /*Create a main page*/
 main_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);

 cont = lv_menu_cont_create(main_page);
 label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Item 1");
 lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_page);

 lv_menu_set_page(menu, main_page);

 /*Create floating btn*/
 lv_obj_t * float_btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(float_btn, 50, 50);
 lv_obj_add_flag(float_btn, LV_OBJ_FLAG_FLOATING);
 lv_obj_align(float_btn, LV_ALIGN_BOTTOM_RIGHT, -10, -10);
 lv_obj_add_event_cb(float_btn, float_button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, menu);
 lv_obj_set_style_radius(float_btn, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
 lv_obj_set_style_bg_image_src(float_btn, LV_SYMBOL_PLUS, 0);
 lv_obj_set_style_text_font(float_btn, lv_theme_get_font_large(float_btn), 0);
}
#endif

```

## Menù complesso

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_MENU && LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

typedef enum {
 LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_1,
 LV_MENU_ITEM_BUILDER_VARIANT_2
} lv_menu_builder_variant_t;

static void back_event_handler(lv_event_t * e);
static void switch_handler(lv_event_t * e);
static lv_obj_t * root_page;
static lv_obj_t * create_text(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt,
 lv_menu_builder_variant_t builder_variant);
static lv_obj_t * create_slider(lv_obj_t * parent,
 const char * icon, const char * txt, int32_t min, int32_t max, int32_t val);
static lv_obj_t * create_switch(lv_obj_t * parent,
 const char * icon, const char * txt, bool chk);

void lv_example_menu_5(void)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * menu = lv_menu_create(lv_screen_active());

lv_color_t bg_color = lv_obj_get_style_bg_color(menu, LV_PART_MAIN);
if(lv_color_brightness(bg_color) > 127) {
 lv_obj_set_style_bg_color(menu, lv_color_darken(lv_obj_get_style_bg_color(menu, LV_PART_MAIN), 10), 0);
}
else {
 lv_obj_set_style_bg_color(menu, lv_color_darken(lv_obj_get_style_bg_color(menu, LV_PART_MAIN), 50), 0);
}
lv_menu_set_mode_root_back_button(menu, LV_MENU_ROOT_BACK_BUTTON_ENABLED);
lv_obj_add_event_cb(menu, back_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, menu);
lv_obj_set_size(menu, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL), lv_display_get_vertical_resolution(NULL));
lv_obj_center(menu);

lv_obj_t * cont;
lv_obj_t * section;

/*Create sub pages*/
lv_obj_t * sub_mechanics_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
lv_obj_set_style_pad_hor(sub_mechanics_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
lv_menu_separator_create(sub_mechanics_page);
section = lv_menu_section_create(sub_mechanics_page);
create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Velocity", 0, 150, 120);
create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Acceleration", 0, 150, 50);
create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Weight limit", 0, 150, 80);

lv_obj_t * sub_sound_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
lv_obj_set_style_pad_hor(sub_sound_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
lv_menu_separator_create(sub_sound_page);
section = lv_menu_section_create(sub_sound_page);
create_switch(section, LV_SYMBOL_AUDIO, "Sound", false);

lv_obj_t * sub_display_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
lv_obj_set_style_pad_hor(sub_display_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
lv_menu_separator_create(sub_display_page);
section = lv_menu_section_create(sub_display_page);
create_slider(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Brightness", 0, 150, 100);

lv_obj_t * sub_software_info_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
lv_obj_set_style_pad_hor(sub_software_info_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
section = lv_menu_section_create(sub_software_info_page);
create_text(section, NULL, "Version 1.0", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);

lv_obj_t * sub_legal_info_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
lv_obj_set_style_pad_hor(sub_legal_info_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
section = lv_menu_section_create(sub_legal_info_page);
for(uint32_t i = 0; i < 15; i++) {
 create_text(section, NULL,
 "This is a long long long long long long long text, if it is long enough it may scroll.",
 LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
}

lv_obj_t * sub_about_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
lv_obj_set_style_pad_hor(sub_about_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
lv_menu_separator_create(sub_about_page);
section = lv_menu_section_create(sub_about_page);
cont = create_text(section, NULL, "Software information", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_software_info_page);
cont = create_text(section, NULL, "Legal information", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_legal_info_page);

lv_obj_t * sub_menu_mode_page = lv_menu_page_create(menu, NULL);
lv_obj_set_style_pad_hor(sub_menu_mode_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
lv_menu_separator_create(sub_menu_mode_page);
section = lv_menu_section_create(sub_menu_mode_page);
cont = create_switch(section, LV_SYMBOL_AUDIO, "Sidebar enable", true);
lv_obj_add_event_cb(lv_obj_get_child(cont, 2), switch_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, menu);

/*Create a root page*/
root_page = lv_menu_page_create(menu, "Settings");
lv_obj_set_style_pad_hor(root_page, lv_obj_get_style_pad_left(lv_menu_get_main_header(menu), LV_PART_MAIN), 0);
section = lv_menu_section_create(root_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Mechanics", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_mechanics_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_AUDIO, "Sound", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_sound_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Display", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_display_page);

create_text(root_page, NULL, "Others", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
section = lv_menu_section_create(root_page);
cont = create_text(section, NULL, "About", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_about_page);
cont = create_text(section, LV_SYMBOL_SETTINGS, "Menu mode", LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);
lv_menu_set_load_page_event(menu, cont, sub_menu_mode_page);

lv_menu_set_sidebar_page(menu, root_page);

lv_obj_send_event(lv_obj_get_child(lv_obj_get_child(lv_menu_get_cur_sidebar_page(menu), 0), 0), LV_EVENT_CLICKED,
 NULL);
}

static void back_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * menu = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);

 if(lv_menu_back_button_is_root(menu, obj)) {
 lv_obj_t * mbox1 = lv_msgbox_create(NULL);
 lv_msgbox_add_title(mbox1, "Hello");
 lv_msgbox_add_text(mbox1, "Root back btn click.");
 lv_msgbox_add_close_button(mbox1);
 }
}

static void switch_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * menu = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 if(lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_CHECKED)) {
 lv_menu_set_page(menu, NULL);
 lv_menu_set_sidebar_page(menu, root_page);
 lv_obj_send_event(lv_obj_get_child(lv_obj_get_child(lv_menu_get_cur_sidebar_page(menu), 0), 0), LV_EVENT_CLICKED,
 NULL);
 }
 else {
 lv_menu_set_sidebar_page(menu, NULL);
 lv_menu_clear_history(menu); /* Clear history because we will be showing the root page later */
 lv_menu_set_page(menu, root_page);
 }
}

static lv_obj_t * create_text(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt,
 lv_menu_builder_variant_t builder_variant)
{
 lv_obj_t * obj = lv_menu_cont_create(parent);

 lv_obj_t * img = NULL;
 lv_obj_t * label = NULL;

 if(icon) {
 img = lv_image_create(obj);
 lv_image_set_src(img, icon);
 }

 if(txt) {
 label = lv_label_create(obj);
 lv_label_set_text(label, txt);
 lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
 lv_obj_set_flex_grow(label, 1);
 }

 if(builder_variant == LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_2 && icon && txt) {
 lv_obj_add_flag(img, LV_OBJ_FLAG_FLEX_IN_NEW_TRACK);
 lv_obj_swap(img, label);
 }

 return obj;
}

static lv_obj_t * create_slider(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt, int32_t min, int32_t max,
 int32_t val)
{
 lv_obj_t * obj = create_text(parent, icon, txt, LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_2);

 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(obj);
 lv_obj_set_flex_grow(slider, 1);
 lv_slider_set_range(slider, min, max);
 lv_slider_set_value(slider, val, LV_ANIM_OFF);

 if(icon == NULL) {
 lv_obj_add_flag(slider, LV_OBJ_FLAG_FLEX_IN_NEW_TRACK);
 }

 return obj;
}

static lv_obj_t * create_switch(lv_obj_t * parent, const char * icon, const char * txt, bool chk)
{
 lv_obj_t * obj = create_text(parent, icon, txt, LV_MENU_ITEM_BUILDER VARIANT_1);

 lv_obj_t * sw = lv_switch_create(obj);
 lv_obj_add_state(sw, chk ? LV_STATE_CHECKED : LV_STATE_DEFAULT);

 return obj;
}

#endif

```

## 6.22.7 API

*lv\_menu.h*

*lv\_menu\_private.h*

## 6.23 Message Box (lv\_msgbox)

### 6.23.1 Panoramica

I "Message box" [finestre di messaggio] fungono da pop-up. Sono costituite da un'area di contenuto con un helper per l'aggiunta di testo, un'intestazione facoltativa (che può contenere un titolo, un pulsante di chiusura e altri pulsanti) e un più di pagina facoltativo con pulsanti.

Il testo verrà suddiviso in più righe e l'altezza verrà impostata automaticamente. Se l'altezza viene impostata a livello di codice, il contenuto diventerà scorrevole.

La finestra di messaggio può essere modale (bloccando i clic sul resto dello schermo) o non modale.

## 6.23.2 Parti e Stili

La finestra di messaggio è costruita a partire da altri widget, quindi si può consultare la documentazione di questi Widget per i dettagli.

- Contenuto, intestazione e piè di pagina: *Widget Base (lv\_obj)*
- Pulsanti: *Pulsante (lv\_button)*
- Titolo e testo del contenuto: *Label (lv\_label)*

## 6.23.3 Utilizzo

### Crea una message box

`lv_msgbox_create(parent)` crea una message box. Se `parent` è NULL, la finestra di messaggio sarà modale e utilizzerà il *Layer* del *Display di Default* come genitore.

### Aggiunta di pulsanti

Per aggiungere un pulsante [OK], [Cancel] o altri pulsanti per consentire all'utente di scegliere tra diverse risposte, aggiungere ciascun pulsante utilizzando la funzione `lv_msgbox_add_footer_button(msgbox, btn_text)`. La chiamata a questa funzione aggiunge un piè di pagina (contenitore) se non ne è già presente uno e restituisce un puntatore al pulsante creato, che può essere utilizzato per aggiungere eventi LV\_EVENT\_CLICKED (o altri) per rilevare e agire sulla risposta dell'utente.

I pulsanti del piè di pagina così aggiunti sono equidistanti e centrati.

È anche possibile aggiungere pulsanti all'intestazione con `lv_msgbox_add_header_button(msgbox, symbol)`. I pulsanti aggiunti in questo modo vengono aggiunti all'estremità destra dell'intestazione.

### Ottenerne le parti

I componenti costitutivi della finestra di messaggio possono essere ottenuti utilizzando le seguenti funzioni:

```
lv_obj_t * lv_msgbox_get_content(lv_obj_t * msgbox);
lv_obj_t * lv_msgbox_get_title(lv_obj_t * msgbox);
lv_obj_t * lv_msgbox_get_header(lv_obj_t * msgbox);
lv_obj_t * lv_msgbox_get_footer(lv_obj_t * msgbox);
```

Le funzioni che aggiungono qualcosa alla finestra di messaggio restituiscono un puntatore al Widget appena aggiunto:

```
lv_obj_t * lv_msgbox_add_text(lv_obj_t * msgbox, const char * text);
lv_obj_t * lv_msgbox_add_title(lv_obj_t * msgbox, const char * title);
lv_obj_t * lv_msgbox_add_close_button(lv_obj_t * msgbox);
lv_obj_t * lv_msgbox_add_header_button(lv_obj_t * msgbox, const void * symbol);
lv_obj_t * lv_msgbox_add_footer_button(lv_obj_t * msgbox, const char * text);
```

### Chiudere la finestra di messaggio

`lv_msgbox_close(msgbox)` chiude (elimina) la finestra di messaggio.

`lv_msgbox_close_async(msgbox)` chiude (elimina) la finestra di messaggio in modo asincrono. Questo è utile se si desidera che la finestra di messaggio si chiuda alla successiva chiamata a `lv_timer_handler` anziché immediatamente.

## 6.23.4 Eventi

I Widget "Message Box" non inviano eventi speciali. Per i dettagli, consultare la documentazione di questi widget: *Pulsante (lv\_button)* e *Label (lv\_label)*.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.23.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget "Message Box".

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.23.6 Esempio

### Casella messaggi semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * label = lv_obj_get_child(btn, 0);
 LV_UNUSED(label);
 LV_LOG_USER("Button %s clicked", lv_label_get_text(label));
}

void lv_example_msgbox_1(void)
{
 lv_obj_t * mbox1 = lv_msgbox_create(NULL);
 lv_msgbox_add_title(mbox1, "Hello");
 lv_msgbox_add_text(mbox1, "This is a message box with two buttons.");
 lv_msgbox_add_close_button(mbox1);

 lv_obj_t * btn;
 btn = lv_msgbox_add_footer_button(mbox1, "Apply");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 btn = lv_msgbox_add_footer_button(mbox1, "Cancel");
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 return;
}
#endif
```

### Casella messaggi con scorrimento e stile

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MSGBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void minimize_button_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * mbox = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_obj_add_flag(mbox, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
}

void lv_example_msgbox_2(void)
{
 lv_obj_t * setting = lv_msgbox_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_clip_corner(setting, true, 0);

 /* setting fixed size */
 lv_obj_set_size(setting, 300, 200);

 /* setting's titlebar/header */
 lv_msgbox_add_title(setting, "Setting");
 lv_obj_t * minimize_button = lv_msgbox_add_header_button(setting, LV_SYMBOL_MINUS);
 lv_obj_add_event_cb(minimize_button, minimize_button_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, setting);
 lv_msgbox_add_close_button(setting);

 /* setting's content */
 lv_obj_t * content = lv_msgbox_get_content(setting);
 lv_obj_set_flex_flow(content, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_set_flex_align(content, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);
 lv_obj_set_style_pad_right(content, -1, LV_PART_SCROLLBAR);

 lv_obj_t * cont_brightness = lv_obj_create(content);
 lv_obj_set_size(cont_brightness, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_set_flex_flow(cont_brightness, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_set_flex_align(cont_brightness, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

 lv_obj_t * lb_brightness = lv_label_create(cont_brightness);
 lv_label_set_text(lb_brightness, "Brightness : ");
 lv_obj_t * slider_brightness = lv_slider_create(cont_brightness);
 lv_obj_set_width(slider_brightness, lv_pct(100));
 lv_slider_set_value(slider_brightness, 50, LV_ANIM_OFF);

 lv_obj_t * cont_speed = lv_obj_create(content);
 lv_obj_set_size(cont_speed, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_set_flex_flow(cont_speed, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_set_flex_align(cont_speed, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

 lv_obj_t * lb_speed = lv_label_create(cont_speed);
 lv_label_set_text(lb_speed, "Speed : ");
 lv_obj_t * slider_speed = lv_slider_create(cont_speed);
 lv_obj_set_width(slider_speed, lv_pct(100));
 lv_slider_set_value(slider_speed, 80, LV_ANIM_OFF);

 /* footer */
 lv_obj_t * apply_button = lv_msgbox_add_footer_button(setting, "Apply");
 lv_obj_set_flex_grow(apply_button, 1);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * cancel_button = lv_msgbox_add_footer_button(setting, "Cancel");
lv_obj_set_flex_grow(cancel_button, 1);

lv_obj_t * footer = lv_msgbox_get_footer(setting);
lv_obj_set_style_bg_color(footer, lv_palette_main(LV_PALETTE_INDIGO), 0);
lv_obj_set_style_bg_opa(footer, LV_OPA_100, 0);
}
#endif

```

## 6.23.7 API

*lv\_msgbox.h*

*lv\_msgbox\_private.h*

# 6.24 Roller (lv\_roller)

## 6.24.1 Panoramica

Il Roller consente all'utente finale di selezionare un elemento da una lista scorrendola. L'elemento al centro è quello selezionato e normalmente si distingue dagli altri per i diversi stili applicati.

## 6.24.2 Parti e Stili

- **LV\_PART\_MAIN** The background of the roller uses the *typical background* and text style properties.
  - Lo stile `text_line_space` regola lo spazio tra gli elementi della lista. Si usa `lv_obj_set_style_text_line_space()` per impostare questo valore.
  - Quando il Roller scorre e non si ferma esattamente su un elemento, scorrerà automaticamente fino all'elemento valido più vicino in `anim_time` millisecondi, come specificato nello stile `anim_duration`. Si usa `lv_obj_set_style_anim_duration()` per impostare questo valore.
- **LV\_PART\_SELECTED** L'elemento selezionato (visualizzato al centro del Roller). Oltre alle tipiche proprietà di `background`, utilizza le proprietà di stile del testo per modificare l'aspetto del testo dell'elemento selezionato.

## 6.24.3 Utilizzo

### Impostazione degli elementi della lista

Gli elementi della lista vengono passati al Roller come stringa con `lv_roller_set_options(roller, string_list, LV_ROLLER_MODE_NORMAL)`. Gli elementi devono essere separati da \n. Per esempio: "First\nSecond\nThird".

`LV_ROLLER_MODE_INFINITE` rende il Roller circolare.

È possibile selezionare un'opzione a livello di codice con `lv_roller_set_selected(roller, id, LV_ANIM_ON)`, dove `id` è l'indice a partire da zero dell'elemento della lista da selezionare.

Se non si conosce l'indice di un'opzione, è possibile selezionare un elemento anche con `lv_roller_set_selected_str(roller, str, LV_ANIM_ON)`, dove `str` la stringa corrispondente a uno degli elementi dell'elenco.

### Prelevare l'opzione selezionata

Per ottenere l'*indice* dell'elemento attualmente selezionato, si usa `lv_roller_get_selected(roller)`.

`lv_roller_get_selected_str(roller, buf, buf_size)` copierà il nome dell'elemento selezionato in `buf`.

### Righe visibili

Il numero di righe visibili può essere regolato con `lv_roller_set_visible_row_count(roller, num)`.

Questa funzione calcola l'altezza con lo stile corrente. Se il font, l'interlinea, la larghezza del bordo, ecc. del Roller cambiano, questa funzione deve essere richiamata nuovamente.

## 6.24.4 Eventi

- *LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED* Inviato quando viene selezionato un nuovo elemento dell'elenco.

### **i** Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.24.5 Tasti

- LV\_KEY\_RIGHT/DOWN Seleziona l'opzione successiva
- LV\_KEY\_LEFT/UP Seleziona l'opzione precedente
- LY\_KEY\_ENTER Accetta l'opzione selezionata (invia l'evento *LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED*)

### **i** Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.24.6 Esempio

### Roller semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ROLLER && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 char buf[32];
 lv_roller_get_selected_str(obj, buf, sizeof(buf));
 LV_LOG_USER("Selected month: %s\n", buf);
 }
}

/**
 * An infinite roller with the name of the months
 */
void lv_example_roller_1(void)
{
 lv_obj_t * roller1 = lv_roller_create(lv_screen_active());
 lv_roller_set_options(roller1,
 "January\n"
 "February\n"
 "March\n"
 "April\n"
 "May\n"
 "June\n"
 "July\n"
 "August\n"
 "September\n"
 "October\n"
 "November\n"
 "December",
 LV_ROLLER_MODE_INFINITE);

 lv_roller_set_visible_row_count(roller1, 4);
 lv_obj_center(roller1);
 lv_obj_add_event_cb(roller1, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}
#endif
```

### Roller con stili

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_ROLLER && LV_FONT_MONTserrat_22 && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 char buf[32];
 lv_roller_get_selected_str(obj, buf, sizeof(buf));
 LV_LOG_USER("Selected value: %s", buf);
 }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/**
 * Roller with various alignments and larger text in the selected area
 */
void lv_example_roller_2(void)
{
 /*A style to make the selected option larger*/
 static lv_style_t style_sel;
 lv_style_init(&style_sel);
 lv_style_set_text_font(&style_sel, &lv_font_montserrat_22);
 lv_style_set_bg_color(&style_sel, lv_color_hex3(0x888));
 lv_style_set_border_width(&style_sel, 2);
 lv_style_set_border_color(&style_sel, lv_color_hex3(0xf00));

 const char * opts = "1\n2\n3\n4\n5\n6\n7\n8\n9\n10";
 lv_obj_t * roller;

 /*A roller on the left with left aligned text, and custom width*/
 roller = lv_roller_create(lv_screen_active());
 lv_roller_set_options(roller, opts, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
 lv_roller_set_visible_row_count(roller, 2);
 lv_obj_set_width(roller, 100);
 lv_obj_add_style(roller, &style_sel, LV_PART_SELECTED);
 lv_obj_set_style_text_align(roller, LV_TEXT_ALIGN_LEFT, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(roller, lv_color_hex3(0x0f0), 0);
 lv_obj_set_style_bg_grad_color(roller, lv_color_hex3(0xfafa), 0);
 lv_obj_set_style_bg_grad_dir(roller, LV_GRAD_DIR_VER, 0);
 lv_obj_align(roller, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);
 lv_obj_add_event_cb(roller, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_roller_set_selected(roller, 2, LV_ANIM_OFF);

 /*A roller on the middle with center aligned text, and auto (default) width*/
 roller = lv_roller_create(lv_screen_active());
 lv_roller_set_options(roller, opts, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
 lv_roller_set_visible_row_count(roller, 3);
 lv_obj_add_style(roller, &style_sel, LV_PART_SELECTED);
 lv_obj_align(roller, LV_ALIGN_CENTER, 0, 0);
 lv_obj_add_event_cb(roller, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_roller_set_selected(roller, 5, LV_ANIM_OFF);

 /*A roller on the right with right aligned text, and custom width*/
 roller = lv_roller_create(lv_screen_active());
 lv_roller_set_options(roller, opts, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
 lv_roller_set_visible_row_count(roller, 4);
 lv_obj_set_width(roller, 80);
 lv_obj_add_style(roller, &style_sel, LV_PART_SELECTED);
 lv_obj_set_style_text_align(roller, LV_TEXT_ALIGN_RIGHT, 0);
 lv_obj_align(roller, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
 lv_obj_add_event_cb(roller, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_roller_set_selected(roller, 8, LV_ANIM_OFF);
}

#endif
```

## Aggiungere una maschera di dissolvenza al roller

```
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_ROLLER && LV_DRAW_SW_COMPLEX && LV_BUILD_EXAMPLES && 1

static void generate_mask(lv_draw_buf_t * mask)
{
 /*Create a "8 bit alpha" canvas and clear it*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, mask);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_white(), LV_OPA_TRANSP);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 /*Draw a label to the canvas. The result "image" will be used as mask*/
 lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
 rect_dsc.bg.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
 rect_dsc.bg.grad.stops[0].color = lv_color_black();
 rect_dsc.bg.grad.stops[1].color = lv_color_white();
 rect_dsc.bg.grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
 rect_dsc.bg.grad.stops[1].opa = LV_OPA_COVER;
 lv_area_t a = {0, 0, mask->header.w - 1, mask->header.h / 2 - 10};
 lv_draw_rect(&layer, &rect_dsc, &a);

 a.y1 = mask->header.h / 2 + 10;
 a.y2 = mask->header.h - 1;
 rect_dsc.bg.grad.stops[0].color = lv_color_white();
 rect_dsc.bg.grad.stops[1].color = lv_color_black();
 lv_draw_rect(&layer, &rect_dsc, &a);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

 /*Comment it to make the mask visible*/
 lv_obj_delete(canvas);
}

/***
 * Add a fade mask to roller.
 */
void lv_example_roller_3(void)
{
 lv_obj_set_style_bg_color(lv_screen_active(), lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE_GREY), 0);

 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_color_black());
 lv_style_set_text_color(&style, lv_color_white());
 lv_style_set_border_width(&style, 0);
 lv_style_set_radius(&style, 0);

 lv_obj_t * roller1 = lv_roller_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(roller1, &style, 0);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_bg_opa(roller1, LV_OPA_50, LV_PART_SELECTED);

lv_roller_set_options(roller1,
 "January\n"
 "February\n"
 "March\n"
 "April\n"
 "May\n"
 "June\n"
 "July\n"
 "August\n"
 "September\n"
 "October\n"
 "November\n"
 "December",
 LV_ROLLER_MODE_NORMAL);

lv_obj_center(roller1);
lv_roller_set_visible_row_count(roller1, 4);

/* Create the mask to make the top and bottom part of roller faded.
 * The width and height are empirical values for simplicity/
LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(mask, 130, 150, LV_COLOR_FORMAT_L8);
LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(mask);

generate_mask(&mask);
lv_obj_set_style_bitmap_mask_src(roller1, &mask, 0);
}
#endif

```

## 6.24.7 API

*lv\_api\_map\_v8.h*

*lv\_observer.h*

*lv\_obj\_property\_names.h*

*lv\_roller.h*

*lv\_roller\_private.h*

## 6.25 Scale (lv\_scale)

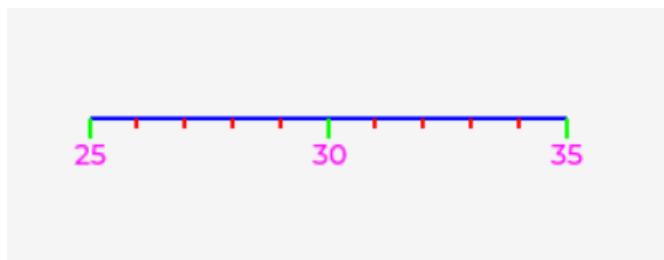
### 6.25.1 Panoramica

I Widget "Scala" mostrano scale lineari o circolari con intervalli, conteggi di tacche, posizionamento, etichettatura e sottosezioni (*Sezioni*) configurabili con stile personalizzato.

### 6.25.2 Parti e Stili

Il Widget Scala è composto dalle seguenti tre parti:

- *LV\_PART\_MAIN* Linea principale --- la linea blu nell'immagine di esempio.
- *LV\_PART\_ITEMS* Tacche secondarie --- le tacche secondarie rosse nell'immagine di esempio.
- *LV\_PART\_INDICATOR* Tacche principali e relative etichette (se abilitate) --- le tacche principali verdi e le etichette rosa nell'immagine di esempio.



### 6.25.3 Utilizzo

## Modalità

Quando viene creato un Widget Scala, inizia in MODALITÀ `LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM`. Questo rende la scala orizzontale con le tacche sotto la linea. Se c'è bisogno di una forma, un orientamento o una posizione di tacca diversa, si usa `lv_scale_set_mode(scale, mode)`, dove `mode` può essere uno qualsiasi di questi valori:

- `LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_TOP`
- `LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM`
- `LV_SCALE_MODE_VERTICAL_LEFT`
- `LV_SCALE_MODE_VERTICAL_RIGHT`
- `LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER`
- `LV_SCALE_MODE_ROUND_OUTER`

## Impostazione del range

Una Scala inizia la sua vita con un intervallo numerico predefinito di [0..100] e un intervallo angolare predefinito di 270. È possibile modificare questi intervalli con:

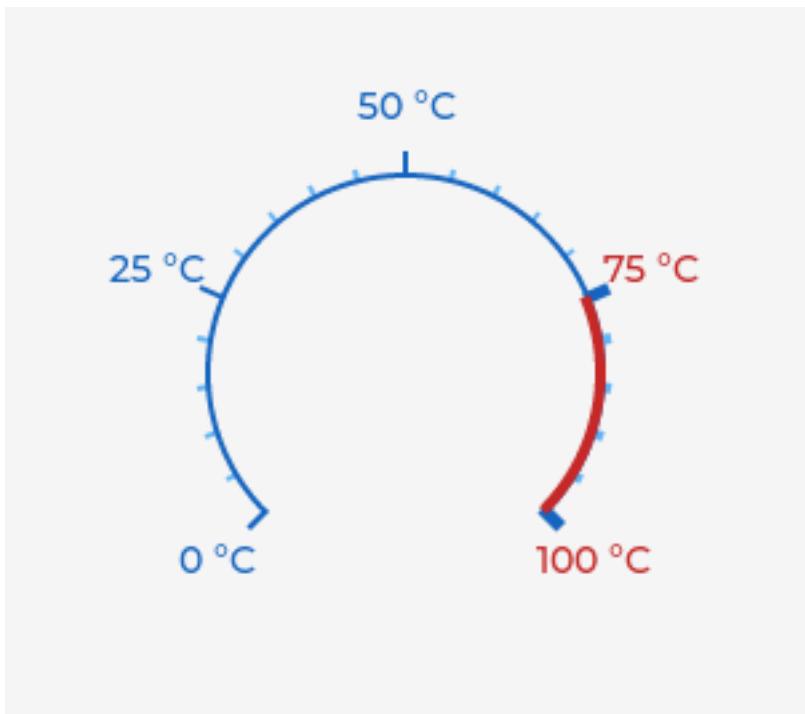
- `lv_scale_set_range(scale, min, max)`, e
- `lv_scale_set_angle_range(scale, angle_range)`

dove `min` e `max` diventeranno i valori numerici minimo e massimo della Scale, e `angle_range` è l'angolo tra i limiti minimo e massimo della Scale.

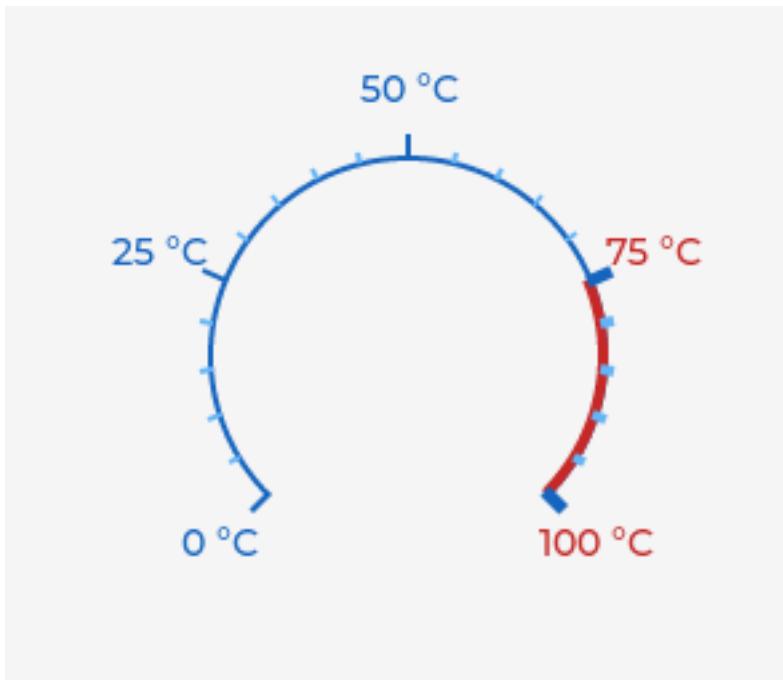
## Ordine di disegno delle tacche

Normalmente, le tacche e le relative etichette vengono disegnate per prime, seguite dalla linea principale, dando l'impressione che le tacche e le relative etichette siano posizionate sotto la linea principale quando si sovrappongono. È possibile invertire questa sequenza, se lo si desidera, facendo apparire le tacche e le etichette sopra la linea principale, utilizzando `lv_scale_set_draw_ticks_on_top(scale, true)`. (Questo effetto può essere invertito passando `false`.)

Esempio con tacche ed etichette disegnate *sotto* la linea principale (il default):



Esempio con tacche ed etichette disegnate *sopra* la linea principale:



## Configurazione delle tacche

È possibile configurare le tacche maggiori e minori di una Scala chiamando 2 funzioni:

- `lv_scale_set_total_tick_count(scale, total_tick_count)` e
- `lv_scale_set_major_tick_every(scale, nth_tick)`.

Per far sì che le etichette vengano disegnate con le tacche maggiori, si chiama `lv_scale_set_label_show(scale, true)`. (Passare `false` per nasconderle di nuovo).

Per default, le etichette mostrate sono i valori numerici della scala nei punti delle tacche maggiori. È possibile specificare un contenuto di etichetta diverso chiamando `lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels)` dove `custom_labels` è un array di puntatori a stringa. Esempio:

```
static char * custom_labels[3] = {"One", "Two", NULL};
```

Si noti che per terminare l'elenco viene utilizzato un puntatore `NULL`.

Il contenuto del buffer a cui si punta deve rimanere valido per tutta la durata della Scale.

Per una Scala in una delle modalità `..._ROUND_...`, è possibile facoltativamente far ruotare le etichette dei tick principali in modo che corrispondano alla rotazione degli stessi utilizzando `lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, LV_SCALE_LABEL_ROTATE_MATCH_TICKS, LV_PART_INDICATOR)`.

In alternativa, le etichette possono essere ruotate di un valore fisso (per qualsiasi modalità della Scala). Questo esempio ruota le etichette di 20 gradi: `lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, 200, LV_PART_INDICATOR)`.

Oppure è possibile eseguire entrambe le operazioni contemporaneamente: `lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, LV_SCALE_LABEL_ROTATE_MATCH_TICKS + 200, LV_PART_INDICATOR)`.

Alcune etichette della Scala potrebbero essere disegnate capovolte (per corrispondere alla tacca) se la Scala include un certo intervallo di angoli. Se non si desidera che ciò avvenga, è possibile utilizzare un flag aggiuntivo per ruotare automaticamente le etichette e mantenerle in posizione verticale. Le etichette che sarebbero capovolte vengono quindi ruotate di 180° `lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, LV_SCALE_LABEL_ROTATE_MATCH_TICKS | LV_SCALE_LABEL_ROTATE_KEEP_UPRIGHT, LV_PART_INDICATOR)`. Le etichette possono anche essere spostate di una distanza fissa in pixel X e Y utilizzando `lv_obj_set_style_translate_x(scale, 10, LV_PART_INDICATOR)`.

### Nota

Il valore della tacca principale viene calcolato con l'API `lv_map` (quando non si impostano etichette personalizzate); questo calcolo tiene conto del numero totale di tacche e dell'intervallo della Scala, quindi l'etichetta disegnata può presentare errori di arrotondamento quando il valore calcolato è un valore in virgola mobile.

La lunghezza delle tacche può essere configurata con la proprietà "length Style" su `LV_PART_INDICATOR` per le tacche principali e `LV_PART_ITEMS` per le tacche secondarie. Esempio con Stile locale: `lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_INDICATOR)` per le tacche principali e `lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS)` per le tacche secondarie. Le tacche possono essere riempite in entrambe le direzioni (verso l'esterno o verso l'interno) per le Scale `..._ROUND_...` solo con: `lv_obj_set_style_radial_offset(scale, 5, LV_PART_INDICATOR)` per le tacche principali e `lv_obj_set_style_radial_offset(scale, 5, LV_PART_ITEMS)` per quelle secondarie. L'utilizzo combinato di lunghezza e offset radiale consente il controllo totale della posizione della tacca.

È anche possibile compensare le etichette dai segni principali (positivi o negativi) utilizzando `lv_obj_set_style_pad_radial(scale, 5, LV_PART_INDICATOR)`

## Sezioni

Le Sezioni consentono a porzioni di una Scala di *trasmettere significato* utilizzando diverse proprietà di Stile per disegnarle (colori, spessori delle linee, font, ecc.).

Una Sezione rappresenta un sottointervallo della Scala, i cui Stili (come i Cascading Style Sheets) hanno la precedenza durante il disegno delle PARTI (linee, archi, tacche ed etichette) della Scala che rientrano nell'intervallo di quella Sezione.

Se una PARTE di una Scala rientra nell'intervallo di 2 o più Sezioni (ovvero se tali Sezioni si sovrappongono), le proprietà dello Stile appartenenti alla Sezione aggiunta più di recente hanno la precedenza sulle stesse proprietà di stile delle altre Sezioni che "coinvolgono" quella PARTE.

## Creazione di Sezioni

Una sezione viene creata utilizzando `lv_scale_add_section(scale)`, che restituisce un puntatore a un oggetto `lv_scale_section_t` object. Questo crea una Sezione con intervallo [0..0] e senza Stili aggiunti, il che garantisce che la Sezione non venga ancora disegnata: necessita sia di un intervallo all'interno dell'intervallo della Scala che di almeno uno *Stile* aggiunto prima di poter essere utilizzata nel disegno della Scala.

Successivamente, si imposta l'intervallo usando `lv_scale_section_set_range(section, min, max)` dove `min` e `max` sono i valori limite della Sezione che normalmente dovrebbero essere compresi nell'intervallo di valori della Scala. (Se rientrano solo parzialmente nell'intervallo della Scala, la Scala utilizzerà solo la porzione della Sezione che si sovrappone all'intervallo della Scala. Se l'intervallo di una Sezione non rientra affatto nell'intervallo della Scala, non verrà utilizzato nel disegno. Questo può essere utile per "disattivare" temporaneamente una Sezione, ad esempio `lv_scale_section_set_range(section, 0, -1)`.)

## Stili delle Sezioni

Per impostare le proprietà di Stile di una Sezione, è possibile creare un oggetto `lv_style_t` per ogni "sezione" che si desidera visualizzare in modo diverso rispetto alla Scala padre. Aggiungere le proprietà di stile come documentato in *Inizializzare gli Stili e Impostare/Ottenere Proprietà*.

Aggiungere ciascun oggetto `lv_style_t` a ogni Sezione a cui verrà applicato utilizzando `lv_scale_section_set_style(section, PART, style_pointer)`, dove:

- `style_pointer` dovrebbe puntare al contenuto di una variabile globale o statica (può essere allocata dinamicamente), poiché deve rimanere valida per tutta la durata della Scala; e
- `PART` indica a quale singola *PARTE* della Scala padre verrà applicato, ovvero `LV_PART_MAIN`, `LV_PART_ITEMS` o `LV_PART_INDICATOR`.

A differenza dell'aggiunta di stili normali ai Widget, non è possibile combinare le PARTI eseguendo l'operazione OR bit per bit sui valori delle PARTI per ottenere che lo stile venga applicato a più di una parte. Tuttavia, è possibile fare qualcosa di simile per ottenere lo stesso risultato:

```
static lv_style_t tick_style;
lv_style_init(&tick_style);
lv_style_set_line_color(&tick_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
lv_scale_section_set_style(section, LV_PART_ITEMS, &tick_style);
lv_scale_section_set_style(section, LV_PART_INDICATOR, &tick_style);
```

per fare in modo che quell'oggetto Style venga applicato sia ai tick maggiori che a quelli minori.

Gli oggetti `lv_style_t` possono essere condivisi tra le Sezioni e tra le PARTI, ma a differenza dei normali Stili aggiunti a un Widget, una Sezione può avere solo 1 stile per PARTE. Quindi, procedendo in questo modo:

```
lv_scale_section_set_style(section, LV_PART_INDICATOR, &tick_style_1);
lv_scale_section_set_style(section, LV_PART_INDICATOR, &tick_style_2);
```

sostituisce `tick_style_1` con `tick_style_2` per la parte `LV_PART_INDICATOR` anziché aggiungerla.

## Proprietà di Stile utili per le Sezioni

Le proprietà di Stile utilizzate durante il disegno della Scala (e quindi utili) sono:

- Per la linea principale *quando è una linea retta* (`LV_PART_MAIN`):

### **LV\_STYLE\_LINE\_WIDTH**

```
lv_style_set_line_width()
```

### **LV\_STYLE\_LINE\_COLOR**

```
lv_style_set_line_color()
```

### **LV\_STYLE\_LINE\_OPA**

```
lv_style_set_line_opa()
```

- Per la linea principale *quando è un arco* (`LV_PART_MAIN`):

### **LV\_STYLE\_ARC\_WIDTH**

```
lv_style_set_arc_width()
```

### **LV\_STYLE\_ARC\_COLOR**

```
lv_style_set_arc_color()
```

### **LV\_STYLE\_ARC\_OPA**

```
lv_style_set_arc_opa()
```

### **LV\_STYLE\_ARC\_ROUNDED**

```
lv_style_set_arc_rounded()
```

### **LV\_STYLE\_ARC\_IMAGE\_SRC**

```
lv_style_set_arc_image_src()
```

- Per le linee delle tacche (`LV_PART_ITEMS` e `LV_PART_INDICATOR`):

### **LV\_STYLE\_LINE\_WIDTH**

```
lv_style_set_line_width()
```

### **LV\_STYLE\_LINE\_COLOR**

```
lv_style_set_line_color()
```

### **LV\_STYLE\_LINE\_OPA**

```
lv_style_set_line_opa()
```

- Per le etichette sulle tacche principali (`LV_PART_INDICATOR`)

### **LV\_STYLE\_TEXT\_COLOR**

```
lv_style_set_text_color()
```

### **LV\_STYLE\_TEXT\_OPA**

```
lv_style_set_text_opa()
```

### **LV\_STYLE\_TEXT\_LETTER\_SPACE**

```
lv_style_set_text_letter_space()
```

**LV\_STYLE\_TEXT\_FONT**  
`lv_style_set_text_font()`

### 6.25.4 Eventi

I Widget Scala non inviano eventi speciali.

Negli eventi `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED`, i membri `id1` e `id2` di un descrittore di disegno di linea principale o secondario saranno rispettivamente l'indice della tacca e il suo valore. Se la parte è `LV_PART_INDICATOR`, si tratta di una tacca principale. Se la parte è `LV_PART_ITEMS`, si tratta di una tacca secondaria.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 6.25.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Scala.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 6.25.6 Esempio

#### Una semplice scala orizzontale

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple horizontal scale
 */
void lv_example_scale_1(void)
{
 lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(scale, lv_pct(80), 100);
 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
 lv_obj_center(scale);

 lv_scale_set_label_show(scale, true);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 31);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

 lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_scale_set_range(scale, 10, 40);
}

#endif
```

#### Una scala verticale con sezioni e stile personalizzato

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * An vertical scale with section and custom styling
 */
void lv_example_scale_2(void)
{
 lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(scale, 60, 200);
 lv_scale_set_label_show(scale, true);
 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_VERTICAL_RIGHT);
 lv_obj_center(scale);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 21);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

 lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
 lv_scale_set_range(scale, 0, 100);

 static const char * custom_labels[] = {"0 °C", "25 °C", "50 °C", "75 °C", "100 °C", NULL};
 lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static lv_style_t indicator_style;
lv_style_init(&indicator_style);

/* Label style properties */
lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));

/* Major tick properties */
lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
lv_style_set_width(&indicator_style, 10U); /*Tick length*/
lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2U); /*Tick width*/
lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

static lv_style_t minor_ticks_style;
lv_style_init(&minor_ticks_style);
lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 2));
lv_style_set_width(&minor_ticks_style, 5U); /*Tick length*/
lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2U); /*Tick width*/
lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);

static lv_style_t main_line_style;
lv_style_init(&main_line_style);
/* Main line properties */
lv_style_set_line_color(&main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
lv_style_set_line_width(&main_line_style, 2U); // Tick width
lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

/* Add a section */
static lv_style_t section_minor_tick_style;
static lv_style_t section_label_style;
static lv_style_t section_main_line_style;

lv_style_init(§ion_label_style);
lv_style_init(§ion_minor_tick_style);
lv_style_init(§ion_main_line_style);

/* Label style properties */
lv_style_set_text_font(§ion_label_style, LV_FONT_DEFAULT);
lv_style_set_text_color(§ion_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));

lv_style_set_line_color(§ion_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
lv_style_set_line_width(§ion_label_style, 5U); /*Tick width*/

lv_style_set_line_color(§ion_minor_tick_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 2));
lv_style_set_line_width(§ion_minor_tick_style, 4U); /*Tick width*/

/* Main line properties */
lv_style_set_line_color(§ion_main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
lv_style_set_line_width(§ion_main_line_style, 4U); /*Tick width*/

/* Configure section styles */
lv_scale_section_t * section = lv_scale_add_section(scale);
lv_scale_set_section_range(scale, section, 75, 100);
lv_scale_set_section_style_indicator(scale, section, §ion_label_style);
lv_scale_set_section_style_items(scale, section, §ion_minor_tick_style);
lv_scale_set_section_style_main(scale, section, §ion_main_line_style);

lv_obj_set_style_bg_color(scale, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE_GREY), 0);
lv_obj_set_style_bg_opa(scale, LV_OPA_50, 0);
lv_obj_set_style_pad_left(scale, 8, 0);
lv_obj_set_style_radius(scale, 8, 0);
lv_obj_set_style_pad_ver(scale, 20, 0);
}

#endif

```

## Una semplice scala circolare

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

LV_IMAGE_DECLARE(img_hand);

static lv_obj_t * needle_line;
static lv_obj_t * needle_img;

static void set_needle_line_value(void * obj, int32_t v)
{
 lv_scale_set_line_needle_value((lv_obj_t *)obj, needle_line, 60, v);
}

static void set_needle_img_value(void * obj, int32_t v)
{
 lv_scale_set_image_needle_value((lv_obj_t *)obj, needle_img, v);
}

/**
 * A simple round scale
 */
void lv_example_scale_3(void)
{
 lv_obj_t * scale_line = lv_scale_create(lv_screen_active());

 lv_obj_set_size(scale_line, 150, 150);
 lv_scale_set_mode(scale_line, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
 lv_obj_set_style_bg_opa(scale_line, LV_OPA_COVER, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(scale_line, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);
 lv_obj_set_style_radius(scale_line, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
 lv_obj_set_style_clip_corner(scale_line, true, 0);
 lv_obj_align(scale_line, LV_ALIGN_LEFT_MID, LV_PCT(2), 0);

 lv_scale_set_label_show(scale_line, true);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale_line, 31);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale_line, 5);

 lv_obj_set_style_length(scale_line, 5, LV_PART_ITEMS);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_length(scale_line, 10, LV_PART_INDICATOR);
lv_scale_set_range(scale_line, 10, 40);

lv_scale_set_angle_range(scale_line, 270);
lv_scale_set_rotation(scale_line, 135);

needle_line = lv_line_create(scale_line);

lv_obj_set_style_line_width(needle_line, 6, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_line_rounded(needle_line, true, LV_PART_MAIN);

lv_anim_t anim_scale_line;
lv_anim_init(&anim_scale_line);
lv_anim_set_var(&anim_scale_line, scale_line);
lv_anim_set_exec_cb(&anim_scale_line, set_needle_line_value);
lv_anim_set_duration(&anim_scale_line, 1000);
lv_anim_set_repeat_count(&anim_scale_line, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
lv_anim_set_reverse_duration(&anim_scale_line, 1000);
lv_anim_set_values(&anim_scale_line, 10, 40);
lv_anim_start(&anim_scale_line);

lv_obj_t * scale_img = lv_scale_create(lv_screen_active());

lv_obj_set_size(scale_img, 150, 150);
lv_scale_set_mode(scale_img, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
lv_obj_set_style_bg_opa(scale_img, LV_OPA_COVER, 0);
lv_obj_set_style_bg_color(scale_img, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);
lv_obj_set_style_radius(scale_img, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
lv_obj_set_style_clip_corner(scale_img, true, 0);
lv_obj_align(scale_img, LV_ALIGN_RIGHT_MID, LV_PCT(-2), 0);

lv_scale_set_label_show(scale_img, true);

lv_scale_set_total_tick_count(scale_img, 31);
lv_scale_set_major_tick_every(scale_img, 5);

lv_obj_set_style_length(scale_img, 5, LV_PART_ITEMS);
lv_obj_set_style_length(scale_img, 10, LV_PART_INDICATOR);
lv_scale_set_range(scale_img, 10, 40);

lv_scale_set_angle_range(scale_img, 270);
lv_scale_set_rotation(scale_img, 135);

/* image must point to the right. E.g. -0-----> */
needle_img = lv_image_create(scale_img);
lv_image_set_src(needle_img, &img_hand);
lv_obj_align(needle_img, LV_ALIGN_CENTER, 47, -2);
lv_image_set_pivot(needle_img, 3, 4);

lv_anim_t anim_scale_img;
lv_anim_init(&anim_scale_img);
lv_anim_set_var(&anim_scale_img, scale_img);
lv_anim_set_exec_cb(&anim_scale_img, set_needle_img_value);
lv_anim_set_duration(&anim_scale_img, 1000);
lv_anim_set_repeat_count(&anim_scale_img, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
lv_anim_set_reverse_duration(&anim_scale_img, 1000);
lv_anim_set_values(&anim_scale_img, 10, 40);
lv_anim_start(&anim_scale_img);
}

#endif

```

## Una scala circolare con sezione e stile personalizzato

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A round scale with section and custom styling
 */
void lv_example_scale_4(void)
{
 lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(scale, 150, 150);
 lv_scale_set_label_show(scale, true);
 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_OUTER);
 lv_obj_center(scale);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 21);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

 lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_scale_set_range(scale, 0, 100);

 static const char * custom_labels[] = {"0 °C", "25 °C", "50 °C", "75 °C", "100 °C", NULL};
 lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);

 static lv_style_t indicator_style;
 lv_style_init(&indicator_style);

 /* Label style properties */
 lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
 lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_palette_darker(LV_PALETTE_BLUE, 3));

 /* Major tick properties */
 lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_palette_darker(LV_PALETTE_BLUE, 3));
 lv_style_set_width(&indicator_style, 10U); /*Tick length*/
 lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2U); /*Tick width*/
 lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

 static lv_style_t minor_ticks_style;
 lv_style_init(&minor_ticks_style);
 lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 2));
 lv_style_set_width(&minor_ticks_style, 5U); /*Tick length*/
 lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2U); /*Tick width*/
 lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static lv_style_t main_line_style;
lv_style_init(&main_line_style);
/* Main line properties */
lv_style_set_arc_color(&main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_BLUE, 3));
lv_style_set_arc_width(&main_line_style, 2U); /*Tick width*/
lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

/* Add a section */
static lv_style_t section_minor_tick_style;
static lv_style_t section_label_style;
static lv_style_t section_main_line_style;

lv_style_init(§ion_label_style);
lv_style_init(§ion_minor_tick_style);
lv_style_init(§ion_main_line_style);

/* Label style properties */
lv_style_set_text_font(§ion_label_style, LV_FONT_DEFAULT);
lv_style_set_text_color(§ion_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));

lv_style_set_line_color(§ion_label_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
lv_style_set_line_width(§ion_label_style, 9U); /*Tick width*/

lv_style_set_line_color(§ion_minor_tick_style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 2));
lv_style_set_line_width(§ion_minor_tick_style, 4U); /*Tick width*/

/* Main line properties */
lv_style_set_arc_color(§ion_main_line_style, lv_palette_darken(LV_PALETTE_RED, 3));
lv_style_set_arc_width(§ion_main_line_style, 4U); /*Tick width*/

/* Configure section styles */
lv_scale_section_t * section = lv_scale_add_section(scale);
lv_scale_set_section_range(scale, section, 75, 100);
lv_scale_set_section_style_indicator(scale, section, §ion_label_style);
lv_scale_set_section_style_items(scale, section, §ion_minor_tick_style);
lv_scale_set_section_style_main(scale, section, §ion_main_line_style);

}

#endif

```

## Una scala con sezione e stile personalizzato

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * An scale with section and custom styling
 */
void lv_example_scale_5(void)
{
 lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(scale, lv_display_get_horizontal_resolution(NULL) / 2, lv_display_get_vertical_resolution(NULL) / 2);
 lv_scale_set_label_show(scale, true);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 10);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

 lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_scale_set_range(scale, 25, 35);

 static const char * custom_labels[3] = {"One", "Two", NULL};
 lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);

 static lv_style_t indicator_style;
 lv_style_init(&indicator_style);
 /* Label style properties */
 lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
 lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_color_hex(0xffff00));
 /* Major tick properties */
 lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_color_hex(0x00ff00));
 lv_style_set_width(&indicator_style, 10U); // Tick length
 lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2U); // Tick width
 lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

 static lv_style_t minor_ticks_style;
 lv_style_init(&minor_ticks_style);
 lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_color_hex(0xff0000));
 lv_style_set_width(&minor_ticks_style, 5U); // Tick length
 lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2U); // Tick width
 lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);

 static lv_style_t main_line_style;
 lv_style_init(&main_line_style);
 /* Main line properties */
 lv_style_set_line_color(&main_line_style, lv_color_hex(0x0000ff));
 lv_style_set_line_width(&main_line_style, 2U); // Tick width
 lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

 lv_obj_center(scale);

 /* Add a section */
 static lv_style_t section_minor_tick_style;
 static lv_style_t section_label_style;

 lv_style_init(§ion_label_style);
 lv_style_init(§ion_minor_tick_style);

 /* Label style properties */
 lv_style_set_text_font(§ion_label_style, LV_FONT_DEFAULT);
 lv_style_set_text_color(§ion_label_style, lv_color_hex(0xffff00));
 lv_style_set_text_letter_space(§ion_label_style, 10);
 lv_style_set_text_opa(§ion_label_style, LV_OPA_50);

 lv_style_set_line_color(§ion_label_style, lv_color_hex(0xffff00));
 // lv_style_set_width(§ion_label_style, 20U); // Tick length
 lv_style_set_line_width(§ion_label_style, 5U); // Tick width
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_line_color(§ion_minor_tick_style, lv_color_hex(0x0000ff));
// lv_style_set_width(§ion_label_style, 20U); // Tick length
lv_style_set_line_width(§ion_minor_tick_style, 4U); // Tick width

/* Configure section styles */
lv_scale_section_t * section = lv_scale_add_section(scale);
lv_scale_set_section_range(scale, section, 25, 30);
lv_scale_set_section_style_indicator(&scale, section, §ion_label_style);
lv_scale_set_section_style_items(&scale, section, §ion_minor_tick_style);
}

#endif

```

## Una scala circolare con più lancette, simile a un orologio

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_FLOAT
#define my_PRIPrecise "f"
#else
#define my_PRIPrecise LV_PRId32
#endif

static lv_obj_t * scale;
static lv_obj_t * minute_hand;
static lv_obj_t * hour_hand;
static lv_point_precise_t minute_hand_points[2];
static int32_t hour;
static int32_t minute;

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
 LV_UNUSED(timer);

 minute++;
 if(minute > 59) {
 minute = 0;
 hour++;
 if(hour > 11) {
 hour = 0;
 }
 }

 /**
 * the scale will store the needle line points in the existing
 * point array if one was set with 'lv_line_set_points Mutable'.
 * Otherwise, it will allocate the needle line points.
 */

 /* the scale will store the minute hand line points in 'minute_hand_points' */
 lv_scale_set_line_needle_value(scale, minute_hand, 60, minute);
 /* free the points that were stored in the array */
 LV_LOG_USER(
 "minute hand points - "
 "0: (%" my_PRIPrecise ", %" my_PRIPrecise "), "
 "1: (%" my_PRIPrecise ", %" my_PRIPrecise ")",
 minute_hand_points[0].x, minute_hand_points[0].y,
 minute_hand_points[1].x, minute_hand_points[1].y
);
}

/* the scale will allocate the hour hand line points */
lv_scale_set_line_needle_value(scale, hour_hand, 40, hour * 5 + (minute / 12));
}

/**
 * A round scale with multiple needles, resembling a clock
 */
void lv_example_scale_6(void)
{
 scale = lv_scale_create(lv_screen_active());

 lv_obj_set_size(scale, 150, 150);
 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
 lv_obj_set_style_bg_opa(scale, LV_OPA_60, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(scale, lv_color_black(), 0);
 lv_obj_set_style_radius(scale, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
 lv_obj_set_style_clip_corner(scale, true, 0);
 lv_obj_center(scale);

 lv_scale_set_label_show(scale, true);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 61);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

 static const char * hour_ticks[] = {"12", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "10", "11", NULL};
 lv_scale_set_text_src(scale, hour_ticks);

 static lv_style_t indicator_style;
 lv_style_init(&indicator_style);

 /* Label style properties */
 lv_style_set_text_font(&indicator_style, LV_FONT_DEFAULT);
 lv_style_set_text_color(&indicator_style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));

 /* Major tick properties */
 lv_style_set_line_color(&indicator_style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
 lv_style_set_length(&indicator_style, 8); /* tick length */
 lv_style_set_line_width(&indicator_style, 2); /* tick width */
 lv_obj_add_style(scale, &indicator_style, LV_PART_INDICATOR);

 /* Minor tick properties */
 static lv_style_t minor_ticks_style;
 lv_style_init(&minor_ticks_style);
 lv_style_set_line_color(&minor_ticks_style, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
 lv_style_set_length(&minor_ticks_style, 6); /* tick length */
 lv_style_set_line_width(&minor_ticks_style, 2); /* tick width */
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_add_style(scale, &minor_ticks_style, LV_PART_ITEMS);

/* Main line properties */
static lv_style_t main_line_style;
lv_style_init(&main_line_style);
lv_style_set_arc_color(&main_line_style, lv_color_black());
lv_style_set_arc_width(&main_line_style, 5);
lv_obj_add_style(scale, &main_line_style, LV_PART_MAIN);

lv_scale_set_range(scale, 0, 60);

lv_scale_set_angle_range(scale, 360);
lv_scale_set_rotation(scale, 270);

minute_hand = lv_line_create(scale);
lv_line_set_points_mutable(minute_hand, minute_hand_points, 2);

lv_obj_set_style_line_width(minute_hand, 3, 0);
lv_obj_set_style_line_rounded(minute_hand, true, 0);
lv_obj_set_style_line_color(minute_hand, lv_color_white(), 0);

hour_hand = lv_line_create(scale);

lv_obj_set_style_line_width(hour_hand, 5, 0);
lv_obj_set_style_line_rounded(hour_hand, true, 0);
lv_obj_set_style_line_color(hour_hand, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);

hour = 11;
minute = 5;
lv_timer_t * timer = lv_timer_create(timer_cb, 250, NULL);
lv_timer_ready(timer);
}

#endif

```

## Personalizzazione del colore dell'etichetta principale della scala con l'evento LV\_EVENT\_DRAW\_TASK\_ADDED

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

#include "../../../../lvgl_private.h" /*To expose the fields of lv_draw_task_t*/

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 if(base_dsc->part == LV_PART_INDICATOR) {
 if(label_draw_dsc) {
 const lv_color_t color_idx[7] = {
 lv_palette_main(LV_PALETTE_RED),
 lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE),
 lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW),
 lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN),
 lv_palette_main(LV_PALETTE_CYAN),
 lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE),
 lv_palette_main(LV_PALETTE_PURPLE),
 };
 uint32_t major_tick = lv_scale_get_major_tick_every(obj);
 label_draw_dsc->color = color_idx[base_dsc->id1 / major_tick];
 }
 /*Free the previously allocated text if needed*/
 if(label_draw_dsc->text_local) lv_free((void *)label_draw_dsc->text);

 /*Malloc the text and set text_local as 1 to make LVGL automatically free the text.
 * (Local texts are malloc'd internally by LVGL. Mimic this behavior here too)*/
 char tmp_buffer[20] = {0}; /* Big enough buffer/
 lv_snprintf(tmp_buffer, sizeof(tmp_buffer), "%lf", (double)base_dsc->id1);
 label_draw_dsc->text = lv_strdup(tmp_buffer);
 label_draw_dsc->text_local = 1;

 lv_text_attributes_t attributes = {0};
 lv_point_t size;

 attributes.text_flags = LV_TEXT_FLAG_NONE;
 attributes.letter_space = 0;
 attributes.line_space = 0;
 attributes.max_width = 1000;

 lv_text_get_size(&size, label_draw_dsc->text, label_draw_dsc->font, &attributes);
 int32_t new_w = size.x;
 int32_t old_w = lv_area_get_width(&draw_task->area);

 /* Distribute the new size equally on both sides */
 draw_task->area.x1 -= (new_w - old_w) / 2;
 draw_task->area.x2 += ((new_w - old_w) + 1) / 2; /* +1 for rounding */

 }
}

/**
 * Customizing scale major tick label color with `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED` event
 */
void lv_example_scale_7(void)
{
 lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(scale, lv_pct(80), 100);
 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
 lv_obj_center(scale);

 lv_scale_set_label_show(scale, true);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 31);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
lv_scale_set_range(scale, 10, 40);

lv_obj_add_event_cb(scale, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
lv_obj_add_flag(scale, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
}

#endif

```

## Una scala circolare con etichette ruotate e traslate

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple round scale with label/tick translation
 */
void lv_example_scale_8(void)
{
 lv_obj_t * scale_line = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(scale_line, 150, 150);
 lv_scale_set_mode(scale_line, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
 lv_obj_set_style_bg_opa(scale_line, LV_OPA_COVER, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(scale_line, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), 0);
 lv_obj_set_style_radius(scale_line, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
 lv_obj_align(scale_line, LV_ALIGN_LEFT_MID, LV_PCT(2), 0);

 /*Set the texts' and major ticks' style (make the texts rotated) */
 lv_obj_set_style_transform_rotation(scale_line, LV_SCALE_LABEL_ROTATE_MATCH_TICKS | LV_SCALE_LABEL_ROTATE_KEEP_UPRIGHT,
 LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_translate_x(scale_line, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_length(scale_line, 15, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_radial_offset(scale_line, 10, LV_PART_INDICATOR);

 /*Set the style of the minor ticks*/
 lv_obj_set_style_length(scale_line, 10, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_radial_offset(scale_line, 5, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_line_opa(scale_line, LV_OPA_50, LV_PART_ITEMS);

 lv_scale_set_label_show(scale_line, true);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale_line, 31);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale_line, 5);

 lv_scale_set_range(scale_line, 10, 40);

 lv_scale_set_angle_range(scale_line, 270);
 lv_scale_set_rotation(scale_line, 135);

 lv_obj_t * needle_line = lv_line_create(scale_line);

 lv_obj_set_style_line_width(needle_line, 3, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_line_rounded(needle_line, true, LV_PART_MAIN);
 lv_scale_set_line_needle_value(scale_line, needle_line, 60, 33);
}

#endif

```

## Una scala orizzontale con etichette ruotate e traslate

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * A simple horizontal scale with transforms
 */
void lv_example_scale_9(void)
{
 lv_obj_t * scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(scale, 200, 100);
 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
 lv_obj_center(scale);

 lv_scale_set_label_show(scale, true);
 lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, 450, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_length(scale, 30, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_translate_x(scale, 5, LV_PART_INDICATOR);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 31);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

 lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_scale_set_range(scale, 10, 40);
}

#endif

```

## Uno stile di scala circolare che simula un cardiofrequenzimetro

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_MONTserrat_40 && LV_FONT_MONTserrat_18

static int32_t hr_value = 98;
static int8_t hr_step = 1;
static lv_obj_t * needle_line = NULL;
static lv_obj_t * hr_value_label = NULL;

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static lv_obj_t * bpm_label = NULL;
static lv_obj_t * scale = NULL;

typedef struct {
 lv_style_t items;
 lv_style_t indicator;
 lv_style_t main;
} section_styles_t;

static section_styles_t zone1_styles;
static section_styles_t zone2_styles;
static section_styles_t zone3_styles;
static section_styles_t zone4_styles;
static section_styles_t zone5_styles;

static lv_color_t get_hr_zone_color(int32_t hr)
{
 if(hr < 117) return lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY); /* Zone 1 */
 else if(hr < 135) return lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE); /* Zone 2 */
 else if(hr < 158) return lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN); /* Zone 3 */
 else if(hr < 176) return lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE); /* Zone 4 */
 else return lv_palette_main(LV_PALETTE_RED); /* Zone 5 */
}

static void hr_anim_timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
 LV_UNUSED(timer);

 hr_value += hr_step;

 if(hr_value >= 195) {
 hr_value = 195;
 hr_step = -1;
 }
 else if(hr_value <= 98) {
 hr_value = 98;
 hr_step = 1;
 }

 /* Update needle */
 lv_scale_set_line_needle_value(scale, needle_line, -8, hr_value);

 /* Update HR text */
 lv_label_set_text_fmt(hr_value_label, "%d", hr_value);

 /* Update text color based on zone */
 lv_color_t zone_color = get_hr_zone_color(hr_value);
 lv_obj_set_style_text_color(hr_value_label, zone_color, 0);
 lv_obj_set_style_text_color(bpm_label, zone_color, 0);
}

static void init_section_styles(section_styles_t * styles, lv_color_t color)
{
 lv_style_init(&styles->items);
 lv_style_set_line_color(&styles->items, color);
 lv_style_set_line_width(&styles->items, 0);

 lv_style_init(&styles->indicator);
 lv_style_set_line_color(&styles->indicator, color);
 lv_style_set_line_width(&styles->indicator, 0);

 lv_style_init(&styles->main);
 lv_style_set_arc_color(&styles->main, color);
 lv_style_set_arc_width(&styles->main, 20);
}

static void add_section(lv_obj_t * target_scale,
 int32_t from,
 int32_t to,
 const section_styles_t * styles)
{
 lv_scale_section_t * sec = lv_scale_add_section(target_scale);
 lv_scale_set_section_range(target_scale, sec, from, to);
 lv_scale_set_section_style_items(target_scale, sec, &styles->items);
 lv_scale_set_section_style_indicator(target_scale, sec, &styles->indicator);
 lv_scale_set_section_style_main(target_scale, sec, &styles->main);
}

void lv_example_scale_10(void)
{
 scale = lv_scale_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(scale);
 lv_obj_set_size(scale, 200, 200);

 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
 lv_scale_set_range(scale, 98, 195);
 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 15);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 3);
 lv_scale_set_angle_range(scale, 280);
 lv_scale_set_rotation(scale, 130);
 lv_scale_set_label_show(scale, false);

 lv_obj_set_style_length(scale, 6, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_arc_width(scale, 0, LV_PART_MAIN);

 /* Zone 1: (Grey) */
 init_section_styles(&zone1_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
 add_section(scale, 98, 117, &zone1_styles);

 /* Zone 2: (Blue) */
 init_section_styles(&zone2_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 add_section(scale, 117, 135, &zone2_styles);

 /* Zone 3: (Green) */
 init_section_styles(&zone3_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
 add_section(scale, 135, 158, &zone3_styles);

 /* Zone 4: (Orange) */
 init_section_styles(&zone4_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
 add_section(scale, 158, 176, &zone4_styles);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/* Zone 5: (Red) */
init_section_styles(&zone5_styles, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
add_section(scale, 176, 195, &zone5_styles);

needle_line = lv_line_create(scale);

/* Optional styling */
lv_obj_set_style_line_color(needle_line, lv_color_black(), LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_line_width(needle_line, 12, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_length(needle_line, 20, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_line_rounded(needle_line, false, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_pad_right(needle_line, 50, LV_PART_MAIN);

int32_t current_hr = 145;

lv_scale_set_line_needle_value(scale, needle_line, 0, current_hr);

lv_obj_t * circle = lv_obj_create(lv_scr_act());
lv_obj_set_size(circle, 130, 130);
lv_obj_center(circle);

lv_obj_set_style_radius(circle, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);

lv_obj_set_style_bg_color(circle, lv_obj_get_style_bg_color(lv_scr_act()), LV_PART_MAIN), 0);
lv_obj_set_style_bg_opa(circle, LV_OPA_COVER, 0);
lv_obj_set_style_border_width(circle, 0, LV_PART_MAIN);

lv_obj_t * hr_container = lv_obj_create(circle);
lv_obj_center(hr_container);
lv_obj_set_size(hr_container, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
lv_obj_set_style_bg_opa(hr_container, LV_OPA_TRANSPI, 0);
lv_obj_set_style_border_width(hr_container, 0, 0);
lv_obj_set_layout(hr_container, LV_LAYOUT_FLEX);
lv_obj_set_flex_flow(hr_container, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
lv_obj_set_style_pad_all(hr_container, 0, LV_PART_MAIN);
lv_obj_set_style_pad_row(hr_container, 0, 0);
lv_obj_set_flex_align(hr_container, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

hr_value_label = lv_label_create(hr_container);
lv_label_set_text_fmt(hr_value_label, "%d", current_hr);
lv_obj_set_style_text_font(hr_value_label, &lv_font_montserrat_40, 0);
lv_obj_set_style_text_align(hr_value_label, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);

bpm_label = lv_label_create(hr_container);
lv_label_set_text(bpm_label, "bpm");
lv_obj_set_style_text_font(bpm_label, &lv_font_montserrat_18, 0);
lv_obj_set_style_text_align(bpm_label, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);

lv_color_t zone_color = get_hr_zone_color(current_hr);
lv_obj_set_style_text_color(hr_value_label, zone_color, 0);
lv_obj_set_style_text_color(bpm_label, zone_color, 0);

lv_timer_create(hr_anim_timer_cb, 80, NULL);
}

#endif

```

## Uno stile di scala circolare che simula un widget tramonto/alba

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_FONT_MONTSERAT_12 && LV_FONT_MONTSERAT_14 && LV_FONT_MONTSERAT_16 && LV_FONT_MONTSERAT_20

static void label_color_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 if(!draw_task) return;

 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_event_get_draw_dsc(draw_task);
 if(!base_dsc || base_dsc->part != LV_PART_INDICATOR) return;

 lv_draw_label_dsc_t * label_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 if(!label_dsc || !label_dsc->text) return;

 const char * txt = label_dsc->text;

 if(lv_strcmp(txt, "06") == 0 || lv_strcmp(txt, "12") == 0 ||
 lv_strcmp(txt, "18") == 0 || lv_strcmp(txt, "24") == 0) {
 label_dsc->color = lv_color_white();
 }
 else {
 label_dsc->color = lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREY, 1);
 }
}

void lv_example_scale_11(void)
{
 lv_obj_t * bg = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(bg, 210, 210);
 lv_obj_center(bg);
 lv_obj_set_style_radius(bg, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(bg, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREY, 4), 0);
 lv_obj_set_style_bg_opa(bg, LV_OPA_COVER, 0);
 lv_obj_remove_flag(bg, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);
 lv_obj_set_style_pad_all(bg, 0, LV_PART_MAIN);

 lv_obj_t * scale = lv_scale_create(bg);
 lv_obj_center(scale);
 lv_obj_set_size(scale, 150, 150);
 lv_obj_set_style_arc_width(scale, 5, LV_PART_MAIN);

 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_OUTER);
 lv_scale_set_range(scale, 0, 24);
 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 25);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 1);
 lv_scale_set_angle_range(scale, 360);
 lv_scale_set_rotation(scale, 105);
 lv_scale_set_label_show(scale, true);
 lv_obj_set_style_text_font(scale, &lv_font_montserrat_12, LV_PART_INDICATOR);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_style_pad_radial(scale, -6, LV_PART_INDICATOR);

/* Rotate the labels of the ticks */
lv_obj_set_style_transform_rotation(scale, LV_SCALE_LABEL_ROTATE_MATCH_TICKS | LV_SCALE_LABEL_ROTATE_KEEP_UPRIGHT,
LV_PART_INDICATOR);

/* Style for major ticks */
static lv_style_t style_ticks;
lv_style_init(&style_ticks);
lv_style_set_line_color(&style_ticks, lv_palette_darker(LV_PALETTE_GREY, 1));
lv_style_set_line_width(&style_ticks, 2);
lv_style_set_width(&style_ticks, 10);
lv_obj_add_style(scale, &style_ticks, LV_PART_INDICATOR);

/* Style for NIGHT – blue */
static lv_style_t style_night;
lv_style_init(&style_night);
lv_style_set_arc_color(&style_night, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

/* Style for DAY – dark yellow */
static lv_style_t style_day;
lv_style_init(&style_day);
lv_style_set_arc_color(&style_day, lv_palette_darker(LV_PALETTE_YELLOW, 3));

/* NIGHT section */
lv_scale_section_t * section_night1 = lv_scale_add_section(scale);
lv_scale_set_section_range(scale, section_night1, 17, 5);
lv_scale_set_section_style_main(scale, section_night1, &style_night);

/* DAY section */
lv_scale_section_t * section_day = lv_scale_add_section(scale);
lv_scale_set_section_range(scale, section_day, 5, 17);
lv_scale_set_section_style_main(scale, section_day, &style_day);

static const char * hour_labels[] = {
 "01", "02", "03", "04", "05",
 "06", "07", "08", "09", "10",
 "11", "12", "13", "14", "15",
 "16", "17", "18", "19", "20",
 "21", "22", "23", "24",
 NULL
};
lv_scale_set_text_src(scale, hour_labels);

lv_obj_add_flag(scale, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
lv_obj_add_event_cb(scale, label_color_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);

lv_obj_t * today = lv_label_create(bg);
lv_label_set_text(today, "TODAY");
lv_obj_set_style_text_font(today, &lv_font_montserrat_16, 0);
lv_obj_set_style_text_color(today, lv_color_white(), 0);
lv_obj_align(today, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 60);

lv_obj_t * sunrise_lbl = lv_label_create(bg);
lv_label_set_text(sunrise_lbl, "SUNRISE");
lv_obj_set_style_text_font(sunrise_lbl, &lv_font_montserrat_14, 0);
lv_obj_set_style_text_color(sunrise_lbl, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY), 0);
lv_obj_align(sunrise_lbl, LV_ALIGN_LEFT_MID, 37, -10);

lv_obj_t * sunrise_time = lv_label_create(bg);
lv_label_set_text(sunrise_time, "6:43");
lv_obj_set_style_text_font(sunrise_time, &lv_font_montserrat_20, 0);
lv_obj_set_style_text_color(sunrise_time, lv_color_white(), 0);
lv_obj_align_to(sunrise_time, sunrise_lbl, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 2);

lv_obj_t * sunset_lbl = lv_label_create(bg);
lv_label_set_text(sunset_lbl, "SUNSET");
lv_obj_set_style_text_font(sunset_lbl, &lv_font_montserrat_14, 0);
lv_obj_set_style_text_color(sunset_lbl, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY), 0);
lv_obj_align(sunset_lbl, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -37, -10);

lv_obj_t * sunset_time = lv_label_create(bg);
lv_label_set_text(sunset_time, "17:37");
lv_obj_set_style_text_font(sunset_time, &lv_font_montserrat_20, 0);
lv_obj_set_style_text_color(sunset_time, lv_color_white(), 0);
lv_obj_align_to(sunset_time, sunset_lbl, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 2);
}

#endif

```

## Uno stile di scala circolare che simula una bussola

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SCALE && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * scale;
static lv_obj_t * label;

static const char * heading_to_cardinal(int32_t heading)
{
 /* Normalize heading to range [0, 360) */
 while(heading < 0) heading += 360;
 while(heading >= 360) heading -= 360;

 if(heading < 23) return "N";
 else if(heading < 68) return "NE";
 else if(heading < 113) return "E";
 else if(heading < 158) return "SE";
 else if(heading < 203) return "S";
 else if(heading < 248) return "SW";
 else if(heading < 293) return "W";
 else if(heading < 338) return "NW";

 return "N";
}

static void set_heading_value(void * obj, int32_t v)

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
 LV_UNUSED(obj);
 lv_scale_set_rotation(scale, 270 - v);
 lv_label_set_text_fmt(label, "%d\n%s", v, heading_to_cardinal(v));
}

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 lv_draw_line_dsc_t * line_draw_dsc = lv_draw_task_get_line_dsc(draw_task);
 if(base_dsc->part == LV_PART_INDICATOR) {
 if(label_draw_dsc) {
 if(base_dsc->id1 == 0) {
 label_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 }
 }
 if(line_draw_dsc) {
 if(base_dsc->id1 == 60) {
 line_draw_dsc->color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 }
 }
 }
}

/**
 * A round scale style simulating a compass
 */
void lv_example_scale_12(void)
{
 scale = lv_scale_create(lv_screen_active());

 lv_obj_set_size(scale, 200, 200);
 lv_scale_set_mode(scale, LV_SCALE_MODE_ROUND_INNER);
 lv_obj_set_align(scale, LV_ALIGN_CENTER);

 lv_scale_set_total_tick_count(scale, 61);
 lv_scale_set_major_tick_every(scale, 5);

 lv_obj_set_style_length(scale, 5, LV_PART_ITEMS);
 lv_obj_set_style_length(scale, 10, LV_PART_INDICATOR);
 lv_obj_set_style_line_width(scale, 3, LV_PART_INDICATOR);
 lv_scale_set_range(scale, 0, 360);

 static const char * custom_labels[] = {"N", "30", "60", "E", "120", "150", "S", "210", "240", "W", "300", "330", NULL};
 lv_scale_set_text_src(scale, custom_labels);

 lv_scale_set_angle_range(scale, 360);
 lv_scale_set_rotation(scale, 270);

 lv_obj_add_event_cb(scale, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_flag(scale, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

 label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_width(label, 100);
 lv_obj_set_align(label, LV_ALIGN_CENTER);
 lv_label_set_text(label, "0\nN");
 lv_obj_set_style_text_align(label, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);

 set_heading_value(NULL, 0);

 lv_obj_t * symbol = lv_label_create(scale);
 lv_obj_set_align(symbol, LV_ALIGN_TOP_MID);
 lv_obj_set_y(symbol, 5);
 lv_label_set_text(symbol, LV_SYMBOL_UP);
 lv_obj_set_style_text_align(symbol, LV_TEXT_ALIGN_CENTER, 0);
 lv_obj_set_style_text_color(symbol, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);

 lv_anim_t anim_scale;
 lv_anim_init(&anim_scale);
 lv_anim_set_var(&anim_scale, scale);
 lv_anim_set_exec_cb(&anim_scale, set_heading_value);
 lv_anim_set_duration(&anim_scale, 5000);
 lv_anim_set_repeat_delay(&anim_scale, 500);
 lv_anim_set_repeat_count(&anim_scale, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
 lv_anim_set_reverse_duration(&anim_scale, 5000);
 lv_anim_set_reverse_delay(&anim_scale, 500);
 lv_anim_set_values(&anim_scale, 0, 360);
 lv_anim_start(&anim_scale);
}

#endif

```

## Segni di spunta e etichette degli assi con scorrimento su un grafico

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CHART && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Use lv_scale to add ticks to a scrollable chart
 */
void lv_example_chart_2(void)
{
 /*Create a container*/
 lv_obj_t * main_cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(main_cont, 200, 150);
 lv_obj_center(main_cont);

 /*Create a transparent wrapper for the chart and the scale.
 Set a large width, to make it scrollable on the main container/
 lv_obj_t * wrapper = lv_obj_create(main_cont);
 lv_obj_remove_style_all(wrapper);
 lv_obj_set_size(wrapper, lv_pct(300), lv_pct(100));
 lv_obj_set_flex_flow(wrapper, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

 /*Create a chart on the wrapper

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/*Set it's width to 100% to fill the large wrapper*/
lv_obj_t * chart = lv_chart_create(wrapper);
lv_obj_set_width(chart, lv_pct(100));
lv_obj_set_flex_grow(chart, 1);
lv_chart_set_type(chart, LV_CHART_TYPE_BAR);
lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 0, 100);
lv_chart_set_axis_range(chart, LV_CHART_AXIS_SECONDARY_Y, 0, 400);
lv_chart_set_point_count(chart, 12);
lv_obj_set_style_radius(chart, 0, 0);

/*Create a scale also with 100% width*/
lv_obj_t * scale_bottom = lv_scale_create(wrapper);
lv_scale_set_mode(scale_bottom, LV_SCALE_MODE_HORIZONTAL_BOTTOM);
lv_obj_set_size(scale_bottom, lv_pct(100), 25);
lv_scale_set_total_tick_count(scale_bottom, 12);
lv_scale_set_major_tick_every(scale_bottom, 1);
lv_obj_set_style_pad_hor(scale_bottom, lv_chart_get_first_point_center_offset(chart), 0);

static const char * month[] = {"Jan", "Febr", "March", "Apr", "May", "Jun", "July", "Aug", "Sept", "Oct", "Nov", "Dec", NULL};
lv_scale_set_text_src(scale_bottom, month);

/*Add two data series*/
lv_chart_series_t * ser1 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREEN, 2), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
lv_chart_series_t * ser2 = lv_chart_add_series(chart, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREEN, 2), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);

/*Set the next points on 'ser1'*/
uint32_t i;
for(i = 0; i < 12; i++) {
 lv_chart_set_next_value(chart, ser1, (int32_t)lv_rand(10, 60));
 lv_chart_set_next_value(chart, ser2, (int32_t)lv_rand(50, 90));
}
lv_chart_refresh(chart); /*Required after direct set*/
}

#endif

```

## 6.25.7 API

*Scale (lv\_scale)* .. Autogenerato

*lv\_observer.h*

*lv\_scale.h*

*lv\_scale\_private.h*

## 6.26 Slider (lv\_slider)

### 6.26.1 Panoramica

Il Widget Slider ha l'aspetto di una *Bar (lv\_bar)* con una manopola. La manopola può essere trascinata per impostare il valore dello Slider. Come la Barra, uno Slider può essere verticale o orizzontale.

### 6.26.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Il background dello Slider. Utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*. *padding* rende l'indicatore più piccolo nella rispettiva direzione.
- *LV\_PART\_INDICATOR* L'indicatore che mostra lo stato corrente dello Slider; utilizza anche le *tipiche proprietà di stile del background*.
- *LV\_PART\_KNOB* Un rettangolo (o cerchio) disegnato in corrispondenza del valore corrente; utilizza anche le *tipiche proprietà di stile del background* per descrivere la/le manopola/e. Per default, la manopola è rotonda (lo stile del raggio può modificarlo) con una lunghezza del lato pari alla dimensione minore dello Slider. La manopola può essere ingrandita con i valori di *padding*. I valori di *padding* possono anche essere asimmetrici.

### 6.26.3 Utilizzo

#### Valore, intervallo e orientamento

Una volta creato, uno Slider ha:

- *valore == 0*
- intervallo di default di [0..100],
- orientamento orizzontale, con

- larghezza di default di circa 2 pollici (in base al valore configurato di `LV_DPI_DEF`),
- altezza di default di circa 1/10 di pollice (in base al valore configurato di `LV_DPI_DEF`).

Per impostare valori diversi, utilizzare:

- `lv_slider_set_value(slider, new_value, LV_ANIM_ON / OFF)` (il tempo di animazione è impostato dalla proprietà `anim_time` degli stili);
- `lv_slider_set_range(slider, min, max);` e
- per orientamento, larghezza e altezza, è sufficiente impostare le proprietà `width` e `height`;
- `lv_slider_set_orientation(slider, orientation)` per sovrascrivere l'orientamento determinato da `width` e `height`. I valori validi per `orientation` sono:
  - `LV_SLIDER_ORIENTATION_AUTO`
  - `LV_SLIDER_ORIENTATION_HORIZONTAL`
  - `LV_SLIDER_ORIENTATION_VERTICAL`

La direzione di disegno di default è da sinistra a destra nell'orientamento orizzontale e dal basso verso l'alto nell'orientamento verticale. Se il valore minimo è impostato su un valore maggiore del valore massimo (ad esempio [100..0]), la direzione di disegno viene invertita.

## Modalità

Lo Slider può essere in una delle seguenti modalità:

- `LV_SLIDER_MODE_NORMAL` Uno Slider normale come descritto sopra (il default)
- `LV_SLIDER_SYMMETRICAL` Disegna l'indicatore dal valore zero al valore corrente. Richiede un intervallo minimo negativo e un intervallo massimo positivo.
- `LV_SLIDER_RANGE` Consente anche di impostare il valore iniziale tramite `lv_bar_set_start_value(slider, new_value, LV_ANIM_ON / OFF)`. Il valore iniziale deve essere sempre inferiore al valore finale.

La modalità può essere modificata con `lv_slider_set_mode(slider, LV_SLIDER_MODE_...)`

## Modalità solo manopola

Normalmente, lo Slider può essere regolato trascinando la manopola o cliccando sulla barra dello Slider. In quest'ultimo caso, la manopola si sposta nel punto cliccato e il valore dello Slider cambia di conseguenza. In alcuni casi è preferibile impostare lo Slider in modo che reagisca solo al trascinamento della manopola. Questa funzione si attiva aggiungendo il flag `LV_OBJ_FLAG_ADV_HITTEST`: `lv_obj_add_flag(slider, LV_OBJ_FLAG_ADV_HITTEST)`.

Qualsiasi area di clic estesa (impostata da `lv_obj_set_ext_click_area(slider, value)`) aumenta l'area di clic della manopola.

### 6.26.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato mentre lo Slider viene trascinato o modificato con i tasti. L'evento viene inviato continuamente mentre lo Slider viene trascinato
- `LV_EVENT_RELEASED` inviato una volta quando lo Slider viene rilasciato.

#### Ulteriori Informazioni

*Eventi della Bar.*

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.26.5 Tasti

- LV\_KEY\_UP/RIGHT Incrementa il valore dello Slider di 1.
- LV\_KEY\_DOWN/LEFT Decrementa il valore dello Slider di 1.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

## 6.26.6 Esempio

### Slider semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

static void slider_event_cb(lv_event_t * e);
static lv_obj_t * slider_label;

/***
 * A default slider with a label displaying the current value
 */
void lv_example_slider_1(void)
{
 /*Create a slider in the center of the display*/
 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(slider);
 lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);

 lv_obj_set_style_anim_duration(slider, 2000, 0);
 /*Create a label below the slider*/
 slider_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(slider_label, "0%");
 lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);
 char buf[8];
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d%", (int)lv_slider_get_value(slider));
 lv_label_set_text(slider_label, buf);
 lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
}

#endif
```

### Slider con stile personalizzato

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Show how to style a slider.
 */
void lv_example_slider_2(void)
{
 /*Create a transition*/
 static const lv_style_prop_t props[] = {LV_STYLE_BG_COLOR, 0};
 static lv_style_transition_dsc_t transition_dsc;
 lv_style_transition_dsc_init(&transition_dsc, props, lv_anim_path_linear, 300, 0, NULL);

 static lv_style_t style_main;
 static lv_style_t style_indicator;
 static lv_style_t style_knob;
 static lv_style_t style_pressed_color;
 lv_style_init(&style_main);
 lv_style_set_bg_opa(&style_main, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style_main, lv_color_hex3(0xbbb));
 lv_style_set_radius(&style_main, LV_RADIUS_CIRCLE);
 lv_style_set_pad_ver(&style_main, -2); /*Makes the indicator larger*/

 lv_style_init(&style_indicator);
 lv_style_set_bg_opa(&style_indicator, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style_indicator, lv_palette_main(LV_PALETTE_CYAN));
 lv_style_set_radius(&style_indicator, LV_RADIUS_CIRCLE);
 lv_style_set_transition(&style_indicator, &transition_dsc);

 lv_style_init(&style_knob);
 lv_style_set_bg_opa(&style_knob, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style_knob, lv_palette_main(LV_PALETTE_CYAN));
 lv_style_set_border_color(&style_knob, lv_palette_darken(LV_PALETTE_CYAN, 3));
 lv_style_set_border_width(&style_knob, 2);
 lv_style_set_radius(&style_knob, LV_RADIUS_CIRCLE);
 lv_style_set_pad_all(&style_knob, 6); /*Makes the knob larger*/
 lv_style_set_transition(&style_knob, &transition_dsc);

 lv_style_init(&style_pressed_color);
 lv_style_set_bg_color(&style_pressed_color, lv_palette_darken(LV_PALETTE_CYAN, 2));

 /*Create a slider and add the style*/
 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
 lv_obj_remove_style_all(slider); /*Remove the styles coming from the theme*/
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_add_style(slider, &style_main, LV_PART_MAIN);
lv_obj_add_style(slider, &style_indicator, LV_PART_INDICATOR);
lv_obj_add_style(slider, &style_pressed_color, LV_PART_INDICATOR | LV_STATE_PRESSED);
lv_obj_add_style(slider, &style_knob, LV_PART_KNOB);
lv_obj_add_style(slider, &style_pressed_color, LV_PART_KNOB | LV_STATE_PRESSED);

lv_obj_center(slider);
}

#endif

```

## Slider estensibile

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

#define MAX_VALUE 100
#define MIN_VALUE 0

static void slider_event_cb(lv_event_t * e);

/**
 * Show the current value when the slider is pressed by extending the drawer
 *
 */
void lv_example_slider_3(void)
{
 /*Create a slider in the center of the display*/
 lv_obj_t * slider;
 slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(slider);

 lv_slider_set_mode(slider, LV_SLIDER_MODE_RANGE);
 lv_slider_set_range(slider, MIN_VALUE, MAX_VALUE);
 lv_slider_set_value(slider, 70, LV_ANIM_OFF);
 lv_slider_set_start_value(slider, 20, LV_ANIM_OFF);

 lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_obj_refresh_ext_draw_size(slider);
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 /*Provide some extra space for the value*/
 if(code == LV_EVENT_REFR_EXT_DRAW_SIZE) {
 lv_event_set_ext_draw_size(e, 50);
 }
 else if(code == LV_EVENT_DRAW_MAIN_END) {
 if(!lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_PRESSED)) return;

 lv_area_t slider_area;
 lv_obj_get_coords(obj, &slider_area);
 lv_area_t indic_area = slider_area;
 lv_area_set_width(&indic_area, lv_area_get_width(&slider_area) * lv_slider_get_value(obj) / MAX_VALUE);
 indic_area.x1 += lv_area_get_width(&slider_area) * lv_slider_get_left_value(obj) / MAX_VALUE;
 char buf[16];
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d - %d", (int)lv_slider_get_left_value(obj), (int)lv_slider_get_value(obj));

 lv_text_attributes_t attributes = {0};
 attributes.text_flags = LV_TEXT_FLAG_NONE;
 attributes.max_width = LV_COORD_MAX;
 attributes.letter_space = 0;
 attributes.line_space = 0;

 lv_point_t label_size;
 lv_text_get_size(&label_size, buf, LV_FONT_DEFAULT, &attributes);
 lv_area_t label_area;
 label_area.x1 = 0;
 label_area.x2 = label_size.x - 1;
 label_area.y1 = 0;
 label_area.y2 = label_size.y - 1;

 lv_area_align(&indic_area, &label_area, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, -10);

 lv_draw_label_dsc_t label_draw_dsc;
 lv_draw_label_dsc_init(&label_draw_dsc);
 label_draw_dsc.color = lv_color_hex3(0x888);
 label_draw_dsc.text = buf;
 label_draw_dsc.text_local = true;
 lv_layer_t * layer = lv_event_get_layer(e);
 lv_draw_label(layer, &label_draw_dsc, &label_area);
 }
}
#endif

```

## Slider con direzione opposta

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SLIDER && LV_BUILD_EXAMPLES

static void slider_event_cb(lv_event_t * e);
static lv_obj_t * slider_label;

/**
 * Slider with opposite direction
 */
void lv_example_slider_4(void)
{
 /*Create a slider in the center of the display*/
 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_center(slider);
lv_obj_add_event_cb(slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
/*Reverse the direction of the slider*/
lv_slider_set_range(slider, 100, 0);
/*Create a label below the slider*/
slider_label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_label_set_text(slider_label, "0%");
lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);
 char buf[8];
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "%d%%", (int)lv_slider_get_value(slider));
 lv_label_set_text(slider_label, buf);
 lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
}

#endif

```

## 6.26.7 API

*lv\_api\_map\_v9\_1.h*

*lv\_observer.h*

*lv\_obj\_property\_names.h*

*lv\_slider.h*

*lv\_slider\_private.h*

## 6.27 Spangroup (*lv\_spangroup*)

### 6.27.1 Panoramica

Il Widget Spangroup viene utilizzato per visualizzare testo formattato. A differenza del Widget Label, gli Spangroup possono visualizzare testo con stili diversi, con colori e dimensioni diversi. Vedere esempio di seguito.

Uno Spangroup contiene 0 o più Descrittori Span ("Span"). Ogni Span contiene il proprio testo e le proprie proprietà di stile. Si aggiunge 1 Span (come elemento figlio) allo Spangroup per ogni "span" di testo con stile univoco necessario. Ogni Span aggiunto viene posto alla fine dell'elenco. La sequenza dell'elenco determina l'ordine in cui gli Span vengono visualizzati. Gli Span possono essere aggiunti e rimossi dallo Spangroup per tutta la sua durata. Il numero di Span che possono essere aggiunti è limitato solo dalla RAM disponibile.

### 6.27.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Lo Spangroup ha una sola parte.

### 6.27.3 Utilizzo

#### Impostare testo e stile

Ogni Span necessario a uno Spangroup si aggiunge in questo modo:

```
lv_span_t * span = lv_spangroup_new_span(spangroup);
```

Dopo aver creato uno Span, si usano le seguenti funzioni per impostarne le proprietà di testo e stile:

- *lv\_span\_set\_text*(span, "text")
- *lv\_style\_set\_<property\_name>*(&span->style, value)

Esempio di quest'ultimo: *lv\_style\_set\_text\_color*(&span->style, *lv\_palette\_main(LV\_PALETTE\_RED)*).

Se mode != *LV\_SPAN\_MODE\_FIXED* del Widget Spangroup, chiamare *lv\_spangroup\_refr\_mode*(spangroup) dopo aver modificato uno qualsiasi dei suoi Span per assicurarsi che venga ridisegnato correttamente.

## Recupero di uno Span figlio

Gli Spangroup memorizzano i propri elementi figlio in modo diverso dai normali Widget, quindi le normali funzioni per ottenere elementi figlio non funzioneranno.

`lv_spangroup_get_child(spangroup, id)` restituirà un puntatore all'elemento figlio Span all'indice `id`. Inoltre, `id` può essere negativo per indicizzare dalla fine dello Spangroup, dove -1 è l'elemento figlio più giovane, -2 è il secondo più giovane, ecc.

Ad esempio `lv_span_t * span = lv_spangroup_get_child(spangroup, 0)` restituirà il primo elemento figlio dello Spangroup. `lv_span_t * span = lv_spangroup_get_child(spangroup, -1)` estituirà l'ultimo elemento figlio (o il più recente).

## Conteggio dei figli

Su usa `lv_spangroup_get_span_count(spangroup)` per ottenere il numero di Span contenuti.

Ad esempio `uint32_t size = lv_spangroup_get_span_count(spangroup)`

## Rimozione di uno Span

È possibile rimuovere uno Span in qualsiasi momento durante la vita dello Spangroup utilizzando la funzione `lv_spangroup_delete_span(spangroup, span)`.

## Allineamento del testo

Come il Widget Label, uno Spangroup può essere impostato su una delle seguenti modalità di allineamento del testo:

- `LV_TEXT_ALIGN_LEFT` Allinea il testo a sinistra.
- `LV_TEXT_ALIGN_CENTER` Centra il testo.
- `LV_TEXT_ALIGN_RIGHT` Allinea il testo al bordo destro.
- `LV_TEXT_ALIGN_AUTO` Allinea automaticamente.

Usare la funzione `lv_spangroup_set_align(spangroup, LV_TEXT_ALIGN_...)` per impostare l'allineamento del testo.

## Modalità

Uno Spangroup può essere impostato su una delle seguenti modalità:

- `LV_SPAN_MODE_FIXED` Ne fissa le dimensioni.
- `LV_SPAN_MODE_EXPAND` Espande le dimensioni fino a raggiungere quelle del testo, ma rimane su una sola riga.
- `LV_SPAN_MODE_BREAK` Mantiene la larghezza; interrompe le righe troppo lunghe ed espande automaticamente l'altezza.

Usare `lv_spangroup_set_mode(spangroup, LV_SPAN_MODE_BREAK)` per impostarne la modalità.

## Overflow

Uno Spangroup può essere impostato per gestire l'overflow del testo in uno dei seguenti modi:

- `LV_SPAN_OVERFLOW_CLIP` tronca il testo al limite dell'area.
- `LV_SPAN_OVERFLOW_ELLIPSIS` visualizza un'ellissi (...) quando il testo supera l'area.

Use `lv_spangroup_set_overflow(spangroup, LV_SPAN_OVERFLOW_CLIP)` per impostare la modalità di overflow dello Spangroup.

## Rientro prima riga

Usare `lv_spangroup_set_indent(spangroup, 20)` per impostare il rientro della prima riga. Tutte le modalità supportano le unità pixel. Inoltre, le modalità `LV_SPAN_MODE_FIXED` e `LV_SPAN_MODE_BREAK` supportano anche le *unità percentuali* as well.

## Righe

Usare `lv_spangroup_set_max_lines(spangroup, 10)` per impostare il numero massimo di righe da visualizzare in modalità `LV_SPAN_MODE_BREAK`. Un valore negativo indica nessun limite.

### 6.27.4 Eventi

I Widget Span non inviano eventi speciali.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 6.27.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Span.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 6.27.6 Esempio

#### Span con stili personalizzati

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SPAN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void click_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_indev_t * indev = lv_event_get_indev(e);
 lv_point_t point;
 lv_indev_get_point(indev, &point);
#if LV_USE_LOG
 lv_obj_t * spans = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_span_t * span = lv_spangroup_get_span_by_point(spans, &point);
 LV_LOG_USER("%s", span ? lv_span_get_text(span) : "NULL");
#endif
}

/**
 * Create spans and get clicked one
 */
void lv_example_span_1(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_border_width(&style, 1);
 lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
 lv_style_set_pad_all(&style, 2);

 lv_obj_t * spans = lv_spangroup_create(lv_screen_active());
 /* Setting a fixed width and height to LV_SIZE_CONTENT will make the text wrap */
 lv_obj_set_width(spans, 300);
 lv_obj_set_height(spans, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_center(spans);
 lv_obj_add_style(spans, &style, 0);
 lv_obj_add_flag(spans, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE);

 lv_spangroup_set_align(spans, LV_TEXT_ALIGN_LEFT);
 lv_spangroup_set_overflow(spans, LV_SPAN_OVERFLOW_CLIP);
 lv_spangroup_set_indent(spans, 20);

 lv_span_t * span = lv_spangroup_add_span(spans);
 lv_span_set_text(span, "China is a beautiful country.");
 lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
 lv_style_set_text_decor(lv_span_get_style(span), LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE);
 lv_style_set_text_opa(lv_span_get_style(span), LV_OPA_50);

 span = lv_spangroup_add_span(spans);
 lv_span_set_text_static(span, "good good study, day day up.");
#endif LV_FONT_MONTSERRAT_24
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_text_font(lv_span_get_style(span), &lv_font_montserrat_24);
#endif
lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));

span = lv_spangroup_add_span(spans);
lv_span_set_text_static(span, "LVGL is an open-source graphics library.");
lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

span = lv_spangroup_add_span(spans);
lv_span_set_text_static(span, "the boy no name.");
lv_style_set_text_color(lv_span_get_style(span), lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN));
#if LV_FONT_MONTSERRAT_20
lv_style_set_text_font(lv_span_get_style(span), &lv_font_montserrat_20);
#endif
lv_style_set_text_decor(lv_span_get_style(span), LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE);

span = lv_spangroup_add_span(spans);
lv_span_set_text(span, "I have a dream that hope to come true.");
lv_style_set_text_decor(lv_span_get_style(span), LV_TEXT_DECOR_STRIKETHROUGH);

lv_spangroup_refresh(spans);

lv_obj_add_event_cb(spans, click_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
}

#endif

```

## 6.27.7 API

*lv\_api\_map\_v9\_1.h*

*lv\_observer.h*

*lv\_span.h*

*lv\_span\_private.h*

## 6.28 Spinbox (lv\_spinbox)

### 6.28.1 Panoramica

Spinbox contiene un numero intero visualizzato come numero decimale con una possibile posizione fissa del punto decimale e un numero di cifre configurabile. Il valore può essere aumentato o diminuito tramite *Tasti* o funzioni API. Spinbox è una *Text Area* (*lv\_textarea*) con comportamenti estesi per consentire la visualizzazione e la modifica di un valore numerico con vincoli configurabili.

### 6.28.2 Parti e Stili

Le parti di Spinbox sono identiche a quelle della *Text Area*.

#### Valore, intervallo e passo

- *lv\_spinbox\_set\_value*(spinbox, 1234) imposta un nuovo valore per lo Spinbox.
- *lv\_spinbox\_increment*(spinbox) e *lv\_spinbox\_decrement*(spinbox) incrementano/decrementano il valore dello Spinbox in base alla cifra attualmente selezionata.
- *lv\_spinbox\_set\_range*(spinbox, -1000, 2500) ne imposta l'intervallo. Se il valore viene modificato da *lv\_spinbox\_set\_value*(spinbox), dai *Tasti*, da *lv\_spinbox\_increment*(spinbox) o da *lv\_spinbox\_decrement*(spinbox) questo intervallo verrà rispettato.
- *lv\_spinbox\_set\_step*(spinbox, 100) imposta quale cifra modificare durante l'incremento/decremento. È possibile impostare solo multipli di dieci.
- *lv\_spinbox\_set\_cursor\_pos*(spinbox, 1) imposta il cursore su una cifra specifica da modificare in caso di incremento/decremento. La posizione '0' imposta il cursore sulla cifra meno significativa.

Se si utilizza un encoder come dispositivo di input, la cifra selezionata viene spostata a destra per default ogni volta che si clicca sul pulsante dell'encoder. Per modificare questo comportamento e spostarla a sinistra, è possibile utilizzare *lv\_spinbox\_set\_digit\_step\_direction*(spinbox, *LV\_DIR\_LEFT*) can be used.

## Formato

`lv_spinbox_set_digit_format(spinbox, digit_count, separator_position)` imposta il formato del numero. `digit_count` è il numero totale di cifre da visualizzare. `separator_position` è il numero di cifre iniziali prima della virgola. Impostare 0 per `separator_position` per non visualizzare alcun separatore decimale.

## Rollover

`lv_spinbox_set_rollover(spinbox, true / false)` abilita/disabilita la modalità rollover. Se viene raggiunto il valore minimo o massimo con il rollover abilitato e l'utente tenta di continuare a modificare il valore nella stessa direzione, il valore verrà modificato fino all'altro limite. Se il rollover è disabilitato, il valore si fermerà al valore minimo o massimo.

### 6.28.3 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato quando il valore è cambiato.

#### i Ulteriori Informazioni

*Textarea Events.*

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

### 6.28.4 Tasti

- `LV_KEY_LEFT/RIGHT` Con il *tastierino numerico* sposta il cursore a sinistra/destra. Con L'*Encoder* decrementa/incrementa la cifra selezionata.
- `LV_KEY_UP/DOWN` Con *tastierino numerico* e *Encoder* incrementa/decrementa il valore.
- `LV_KEY_ENTER` con l'*Encoder*, sposta il focus sulla cifra successiva. Se il focus è sull'ultima cifra, il focus si sposta sulla prima.

#### i Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

### 6.28.5 Esempio

#### Spinbox semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SPINBOX && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_obj_t * spinbox;

static void lv_spinbox_increment_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if(code == LV_EVENT_SHORT_CLICKED || code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT) {
 lv_spinbox_incremetn(spinbox);
 }
}

static void lv_spinbox_decrement_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if(code == LV_EVENT_SHORT_CLICKED || code == LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT) {
 lv_spinbox_decrement(spinbox);
 }
}

void lv_example_spinbox_1(void)
{
 spinbox = lv_spinbox_create(lv_screen_active());
 lv_spinbox_set_range(spinbox, -1000, 25000);
 lv_spinbox_set_digit_format(spinbox, 5, 2);
 lv_spinbox_step_prev(spinbox);
 lv_obj_set_width(spinbox, 100);
 lv_obj_center(spinbox);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

int32_t h = lv_obj_get_height(spinbox);
lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(btn, h, h);
lv_obj_align_to(btn, spinbox, LV_ALIGN_OUT_RIGHT_MID, 5, 0);
lv_obj_set_style_bg_image_src(btn, LV_SYMBOL_PLUS, 0);
lv_obj_add_event_cb(btn, lv_spinbox_increment_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);

btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(btn, h, h);
lv_obj_align_to(btn, spinbox, LV_ALIGN_OUT_LEFT_MID, -5, 0);
lv_obj_set_style_bg_image_src(btn, LV_SYMBOL_MINUS, 0);
lv_obj_add_event_cb(btn, lv_spinbox_decrement_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif

```

## 6.28.6 API

*lv\_spinbox.h*

*lv\_spinbox\_private.h*

# 6.29 Spinner (lv\_spinner)

## 6.29.1 Panoramica

Il Widget Spinner è un arco rotante lungo un anello, solitamente utilizzato per indicare che è in corso un'attività.

## 6.29.2 Parti e Stili

Le parti dello Spinner sono identiche a quelle di [Arc](#).

## 6.29.3 Utilizzo

### Creare uno Spinner

Per creare uno Spinner, si usa `lv_spinner_create(parent)`.

Usare `lv_spinner_set_anim_params(spinner, spin_duration, angle)` per personalizzare la durata di una rotazione e la lunghezza dell'arco.

## 6.29.4 Eventi

I Widget Spinner non inviano eventi speciali.

### Ulteriori Informazioni

*Eventi di Arc*

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

## 6.29.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Spinner.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

## 6.29.6 Esempio

### Spinner semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SPINNER && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_spinner_1(void)
{
 /*Create a spinner*/
 lv_obj_t * spinner = lv_spinner_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(spinner, 100, 100);
 lv_obj_center(spinner);
 lv_spinner_set_anim_params(spinner, 10000, 200);
}

#endif
```

## 6.29.7 API

*lv\_spinner.h*

## 6.30 Switch (lv\_switch)

### 6.30.1 Panoramica

I Widget Switch hanno l'aspetto di piccoli cursori e vengono utilizzati per visualizzare, e facoltativamente modificare, un valore che può essere "on" o "off".

Per default, uno Switch è orientato orizzontalmente. Il suo orientamento sarà verticale se si imposta `width < height`.

### 6.30.2 Parti e Stili

- `LV_PART_MAIN` Background dello Switch; utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*. `padding` rende l'indicatore più piccolo nella rispettiva direzione.
- `LV_PART_INDICATOR` L'indicatore che mostra lo stato corrente dello Switch; utilizza anche le *tipiche proprietà di stile del background*.
- `LV_PART_KNOB` Un rettangolo (o cerchio) disegnato a sinistra o a destra dell'indicatore; utilizza anche le *tipiche proprietà di stile del background* per modificare l'aspetto della manopola. Per default, la manopola è rotonda (lo stile `radius` può modificarlo) con un diametro leggermente inferiore al lato più piccolo dello slider. La manopola può essere ingrandita con i valori di `padding`. I valori di `padding` possono anche essere asimmetrici.

### 6.30.3 Utilizzo

#### Cambio di stato

Lo Switch utilizza lo stato standard `LV_STATE_CHECKED` state.

Per ottenere lo stato corrente dello Switch (con `true` impostato su ON), utilizzare `lv_obj_has_state(widget, LV_STATE_CHECKED)`.

Chiamare `lv_obj_add_state(widget, LV_STATE_CHECKED)` per attivarlo, oppure `lv_obj_remove_state(widget, LV_STATE_CHECKED)` per disattivarlo da programma.

#### Modificare l'orientamento

Quando viene creato uno Switch, il suo orientamento predefinito è `LV_SWITCH_ORIENTATION_AUTO`, che ne determina l'orientamento in base a `width` e `height`. È possibile modificare questo comportamento utilizzando `lv_switch_set_orientation(widget, orientation)`. I valori possibili per `orientation` sono:

- `LV_SWITCH_ORIENTATION_AUTO`
- `LV_SWITCH_ORIENTATION_HORIZONTAL`
- `LV_SWITCH_ORIENTATION_VERTICAL`

## 6.30.4 Eventi

- *LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED* Inviato quando lo Switch cambia stato.

### **i** Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.30.5 Tasti

- LV\_KEY\_UP/RIGHT Accende lo Switch
- LV\_KEY\_DOWN/LEFT Spegne lo Switch
- *LV\_KEY\_ENTER* Attiva/disattiva lo Switch

### **i** Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

## 6.30.6 Esempio

### Switch semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_SWITCH || !LV_BUILD_EXAMPLES
#endif

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 LV_UNUSED(obj);
 LV_LOG_USER("State: %s\n", lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_CHECKED) ? "On" : "Off");
 }
}

void lv_example_switch_1(void)
{
 lv_obj_set.flex_flow(lv_screen_active(), LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_set.flex_align(lv_screen_active(), LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

 lv_obj_t * sw;
 sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_obj_add_flag(sw, LV_OBJ_FLAG_EVENT_BUBBLE);

 sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
 lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

 sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_DISABLED);
 lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

 sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
 lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_DISABLED);
 lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}
#endif
```

### Orientamento dello Switch

```
#include "../../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_SWITCH || !LV_BUILD_EXAMPLES
#endif

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 LV_UNUSED(obj);
 LV_LOG_USER("State: %s\n", lv_obj_has_state(obj, LV_STATE_CHECKED) ? "On" : "Off");
 }
}

void lv_example_switch_2(void)
{
 lv_obj_set.flex_flow(lv_screen_active(), LV_FLEX_FLOW_ROW);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_set_flex_align(lv_screen_active(), LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

lv_obj_t * sw;

sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(sw, 30, 60);
lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_size(sw, 30, 60);
lv_switch_set_orientation(sw, LV_SWITCH_ORIENTATION_VERTICAL);
lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
lv_obj_add_event_cb(sw, event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif

```

## 6.30.7 API

*lv\_switch.h*

*lv\_switch\_private.h*

# 6.31 Table (lv\_table)

## 6.31.1 Panoramica

Le "Table" [tabelle] sono costruite da righe, colonne e celle contenenti testo.

Il Widget Table è molto leggero perché memorizza solo le stringhe di testo. Non vengono creati veri e propri widget per le celle: vengono semplicemente disegnati al volo.

La Tabella viene aggiunta al gruppo di default (se impostato). La Table è un Widget modificabile, che consente la selezione di una cella con encoder e navigazione da tastiera.

## 6.31.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Il background della Table; utilizza le *tipiche proprietà di stile del background*.
- *LV\_PART\_ITEMS* Anche le celle della tabella utilizzano le *tipiche proprietà di stile del background* e le proprietà di stile del testo.

## 6.31.3 Utilizzo

### Impostare il valore della cella

Le celle possono memorizzare solo testo, quindi i numeri devono essere convertiti in testo prima di essere visualizzati in una Tabella.

`lv_table_set_cell_value(table, row, col, "Content")`. Il testo viene salvato dalla Tabella, quindi il buffer contenente la stringa può essere una variabile locale.

È possibile utilizzare interruzioni di riga nel testo, ad esempio "Value\n60.3".

Nuove righe e colonne vengono aggiunte automaticamente in base alle esigenze.

### Righe e Colonne

Per impostare esplicitamente il numero di righe e colonne, si usano `lv_table_set_row_count(table, row_cnt)` e `lv_table_set_column_count(table, col_cnt)`.

### Larghezza e Altezza

La larghezza delle colonne può essere impostata con `lv_table_set_column_width(table, col_id, width)`. La larghezza complessiva del Widget Table sarà impostata sulla somma delle larghezze di tutte le colonne.

L'altezza viene calcolata automaticamente in base agli stili delle celle (carattere, spaziatura interna, ecc.) e al numero di righe.

## Unione delle celle

Le celle possono essere unite orizzontalmente con `lv_table_set_cell_ctrl(table, row, col, LV_TABLE_CELL_CTRL_MERGE_RIGHT)`. Per unire più celle adiacenti, chiamare questa funzione per ogni cella.

## Scrolling

Se la larghezza o l'altezza di una Tabella è impostata su `LV_SIZE_CONTENT`, tale dimensione verrà utilizzata per visualizzare l'intera tabella nella rispettiva direzione. Ad esempio, `lv_obj_set_size(table, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT)` imposta automaticamente la dimensione della Tabella per visualizzare tutte le colonne e le righe.

Se la larghezza o l'altezza sono impostate su un numero inferiore alla loro dimensione "intrinseca", la tabella diventa scorrevole.

### 6.31.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato quando una nuova cella viene selezionata con i tasti.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 6.31.5 Tasti

I seguenti *tasti* vengono elaborati dai Widget Table:

- `LV_KEY_RIGHT/LEFT/UP/DOWN` Selezione una cella.

Si noti che, come di consueto, lo stato di `LV_KEY_ENTER` viene tradotto in `LV_EVENT_PRESSED/PRESSING/RELEASED` ecc.

`lv_table_get_selected_cell(table, &row, &col)` può essere utilizzato per ottenere la cella attualmente selezionata. Riga e colonna verranno impostate su `LV_TABLE_CELL_NONE` se non è selezionata alcuna cella.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 6.31.6 Esempio

#### Tabella semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABLE && LV_BUILD_EXAMPLES

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 /*If the cells are drawn...*/
 if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS) {
 uint32_t row = base_dsc->id1;
 uint32_t col = base_dsc->id2;

 /*Make the texts in the first cell center aligned*/
 if(row == 0) {
 lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 if(label_draw_dsc) {
 label_draw_dsc->align = LV_TEXT_ALIGN_CENTER;
 }
 lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
 if(fill_draw_dsc) {
 fill_draw_dsc->color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE), fill_draw_dsc->color, LV_OPA_20);
 fill_draw_dsc->opa = LV_OPA_COVER;
 }
 }
 /*In the first column align the texts to the right*/
 else if(col == 0) {
 lv_draw_label_dsc_t * label_draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task);
 if(label_draw_dsc) {
 label_draw_dsc->align = LV_TEXT_ALIGN_RIGHT;
 }
 }
 }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 }

 /*Make every 2nd row grayish*/
 if((row != 0 && row % 2 == 0) {
 lv_draw_fill_dsc_t * fill_draw_dsc = lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task);
 if(fill_draw_dsc) {
 fill_draw_dsc->color = lv_color_mix(lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY), fill_draw_dsc->color, LV_OPA_10);
 fill_draw_dsc->opa = LV_OPA_COVER;
 }
 }
 }

void lv_example_table_1(void)
{
 lv_obj_t * table = lv_table_create(lv_screen_active());

 /*Fill the first column*/
 lv_table_set_cell_value(table, 0, 0, "Name");
 lv_table_set_cell_value(table, 1, 0, "Apple");
 lv_table_set_cell_value(table, 2, 0, "Banana");
 lv_table_set_cell_value(table, 3, 0, "Lemon");
 lv_table_set_cell_value(table, 4, 0, "Grape");
 lv_table_set_cell_value(table, 5, 0, "Melon");
 lv_table_set_cell_value(table, 6, 0, "Peach");
 lv_table_set_cell_value(table, 7, 0, "Nuts");

 /*Fill the second column*/
 lv_table_set_cell_value(table, 0, 1, "Price");
 lv_table_set_cell_value(table, 1, 1, "$7");
 lv_table_set_cell_value(table, 2, 1, "$4");
 lv_table_set_cell_value(table, 3, 1, "$6");
 lv_table_set_cell_value(table, 4, 1, "$2");
 lv_table_set_cell_value(table, 5, 1, "$5");
 lv_table_set_cell_value(table, 6, 1, "$1");
 lv_table_set_cell_value(table, 7, 1, "$9");

 /*Set a smaller height to the table. It'll make it scrollable*/
 lv_obj_set_height(table, 200);
 lv_obj_center(table);

 /*Add an event callback to to apply some custom drawing*/
 lv_obj_add_event_cb(table, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_flag(table, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);
}

#endif

```

## Elenco leggero da tabella

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABLE && LV_BUILD_EXAMPLES

#define ITEM_CNT 200

static void draw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 lv_draw_task_t * draw_task = lv_event_get_draw_task(e);
 lv_draw_dsc_base_t * base_dsc = (lv_draw_dsc_base_t *)lv_draw_task_get_draw_dsc(draw_task);
 /*If the cells are drawn...*/
 if(base_dsc->part == LV_PART_ITEMS && lv_draw_task_get_type(draw_task) == LV_DRAW_TASK_TYPE_FILL) {
 /*Draw the background*/
 bool chk = lv_table_has_cell_ctrl(obj, base_dsc->id1, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
 lv_draw_rect_dsc_t rect_dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&rect_dsc);
 rect_dsc.bg_color = chk ? lv_theme_get_color_primary(obj) : lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 2);
 rect_dsc.radius = LV_RADIUS_CIRCLE;

 lv_area_t sw_area;
 sw_area.x1 = 0;
 sw_area.x2 = 40;
 sw_area.y1 = 0;
 sw_area.y2 = 24;
 lv_area_t draw_task_area;
 lv_draw_task_get_area(draw_task, &draw_task_area);
 lv_area_align(&draw_task_area, &sw_area, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -15, 0);
 lv_draw_rect(base_dsc->layer, &rect_dsc, &sw_area);

 /*Draw the knob*/
 rect_dsc.bg_color = lv_color_white();
 lv_area_t knob_area;
 knob_area.x1 = 0;
 knob_area.x2 = 18;
 knob_area.y1 = 0;
 knob_area.y2 = 18;
 if(chk) {
 lv_area_align(&sw_area, &knob_area, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -3, 0);
 }
 else {
 lv_area_align(&sw_area, &knob_area, LV_ALIGN_LEFT_MID, 3, 0);
 }
 lv_draw_rect(base_dsc->layer, &rect_dsc, &knob_area);
 }
}

static void change_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 uint32_t col;
 uint32_t row;
 lv_table_get_selected_cell(obj, &row, &col);
 bool chk = lv_table_has_cell_ctrl(obj, row, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
 if(chk) lv_table_clear_cell_ctrl(obj, row, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
 else lv_table_set_cell_ctrl(obj, row, 0, LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/*
 * A very light-weighted list created from table
 */
void lv_example_table_2(void)
{
 /*Measure memory usage*/
 lv_mem_monitor_t mon1;
 lv_mem_monitor(&mon1);

 uint32_t t = lv_tick_get();

 lv_obj_t * table = lv_table_create(lv_screen_active());

 /*Set a smaller height to the table. It'll make it scrollable*/
 lv_obj_set_size(table, LV_SIZE_CONTENT, 200);

 lv_table_set_column_width(table, 0, 150);
 lv_table_set_row_count(table, ITEM_CNT); /*Not required but avoids a lot of memory reallocation lv_table_set_value*/
 lv_table_set_column_count(table, 1);

 /*Don't make the cell pressed, we will draw something different in the event*/
 lv_obj_remove_style(table, NULL, LV_PART_ITEMS | LV_STATE_PRESSED);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < ITEM_CNT; i++) {
 lv_table_set_cell_value_fmt(table, i, 0, "Item %" LV_PRIu32, i + 1);
 }

 lv_obj_align(table, LV_ALIGN_CENTER, 0, -20);

 /*Add an event callback to to apply some custom drawing*/
 lv_obj_add_event_cb(table, draw_event_cb, LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED, NULL);
 lv_obj_add_event_cb(table, change_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
 lv_obj_flag(table, LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS);

 lv_mem_monitor_t mon2;
 lv_mem_monitor(&mon2);

 size_t mem_used = mon1.free_size - mon2.free_size;

 uint32_t elaps = lv_tick_elaps(t);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32 " items were created in %" LV_PRIu32 " ms\n"
 "using %zu bytes of memory",
 (uint32_t)ITEM_CNT, elaps, mem_used);

 lv_obj_align(label, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -10);
}

#endif
```

## MicroPython

Nessun esempio ancora.

### 6.31.7 API

*lv\_api\_map\_v8.h*

*lv\_table.h*

*lv\_table\_private.h*

## 6.32 Tab View (lv\_tabview)

### 6.32.1 Panoramica

Il Widget "Tab View" [Visualizzazione schede] può essere utilizzato per organizzare i contenuti in schede. La "Tab View" è composta da altri Widget:

- Contenitore principale: *Widget Base (lv\_obj)*
- Pulsanti Tab: un *Widget Base (lv\_obj)* con *Pulsante (lv\_button)*
- Contenitore per le schede: *Widget Base (lv\_obj)*
- Contenuto delle schede: *Widget Base (lv\_obj)*

I pulsanti scheda possono essere posizionati in alto, in basso, a sinistra e a destra della "Tab View".

È possibile selezionare una nuova scheda cliccando su un pulsante scheda o scorrendo orizzontalmente sul contenuto.

## 6.32.2 Parti e Stili

Non ci sono parti specifiche nella "Tab View", ma i Widget *Widget Base (lv\_obj)* e *Pulsante (lv\_button)*engono utilizzati per creare la "Tab View".

## 6.32.3 Utilizzo

### Creazione di una Tab View

`lv_tabview_create(parent)` crea una nuova Tab View vuota.

### Aggiunta di schede

È possibile aggiungere nuove schede con `lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab name")`. Questo restituirà un puntatore a un *Widget Base (lv\_obj)* n cui è possibile creare il contenuto della scheda.

### Rinominare le schede

Una scheda può essere rinominata con `lv_tabview_rename_tab(tabview, tab_id, "New Name")`.

### Passare a una nuova scheda

Per selezionare una nuova scheda si può:

- Cliccare sul pulsante della scheda
- Scorrere orizzontalmente
- Usare la funzione `lv_tabview_set_active(tabview, tab_id, LV_ANIM_ON / OFF)`

### Impostare la posizione della barra delle schede

Utilizzando la funzione `lv_tabview_set_tab_bar_position(tabview, LV_DIR_LEFT / RIGHT / TOP / BOTTOM)` la barra delle schede può essere spostata su qualsiasi lato.

### Impostare le dimensioni della barra delle schede

La dimensione della barra dei "tab" può essere regolata tramite `lv_tabview_set_tab_bar_size(tabview, size)`. Quando i tab sono in alto o in basso, questo si riferisce all'altezza della barra dei tab, mentre quando sono ai lati, si riferisce alla larghezza.

### Accesso alle parti

- `lv_tabview_get_content(tabview)` restituisce un puntatore al contenitore per il contenuto delle schede (un *Widget Base (lv\_obj)*)
- `lv_tabview_get_tab_bar(tabview)` restituisce un puntatore al contenitore per i pulsanti delle schede (un *Widget Base (lv\_obj)*)

## 6.32.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato quando si seleziona una nuova scheda facendo scorrere o cliccando sul pulsante della scheda. `lv_tabview_get_tab_active(tabview)` restituisce l'indice a base zero della scheda corrente.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 6.32.5 Tasti

I tasti hanno effetto solo sui pulsanti delle schede. Aggiungere questi pulsanti a un gruppo tramite codice, se necessario.

### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

## 6.32.6 Esempio

### Tabview Semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABVIEW && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_tabview_1(void)
{
 /*Create a Tab view object*/
 lv_obj_t * tabview;
 tabview = lv_tabview_create(lv_screen_active());

 /*Add 3 tabs (the tabs are page (lv_page) and can be scrolled*/
 lv_obj_t * tab1 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 1");
 lv_obj_t * tab2 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 2");
 lv_obj_t * tab3 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 3");

 /*Add content to the tabs*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(tab1);
 lv_label_set_text(label, "This the first tab\n\n"
 "If the content\n"
 "of a tab\n"
 "becomes too\n"
 "longer\n"
 "than the\n"
 "container\n"
 "then it\n"
 "automatically\n"
 "becomes\n"
 "scrollable.\n"
 "\n"
 "\n"
 "\n"
 "Can you see it?");

 label = lv_label_create(tab2);
 lv_label_set_text(label, "Second tab");

 label = lv_label_create(tab3);
 lv_label_set_text(label, "Third tab");

 lv_obj_scroll_to_view_recursive(label, LV_ANIM_ON);
}

#endif
```

### Tab a sinistra, con stile e nessuno scorrimento

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TABVIEW && LV_BUILD_EXAMPLES

/*A vertical tab view with disabled scrolling and some styling*/
void lv_example_tabview_2(void)
{
 /*Create a Tab view object*/
 lv_obj_t * tabview;
 uint32_t tab_count = 0;
 uint32_t i = 0;

 tabview = lv_tabview_create(lv_screen_active());
 lv_tabview_set_tab_bar_position(tabview, LV_DIR_LEFT);
 lv_tabview_set_tab_bar_size(tabview, 80);

 lv_obj_set_style_bg_color(tabview, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 2), 0);

 lv_obj_t * tab_buttons = lv_tabview_get_tab_bar(tabview);
 lv_obj_set_style_bg_color(tab_buttons, lv_palette_darken(LV_PALETTE_GREY, 3), 0);
 lv_obj_set_style_text_color(tab_buttons, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 5), 0);

 /*Add 5 tabs (the tabs are page (lv_page) and can be scrolled*/
 lv_obj_t * tab1 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 1");
 lv_obj_t * tab2 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 2");
 lv_obj_t * tab3 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 3");
 lv_obj_t * tab4 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 4");
 lv_obj_t * tab5 = lv_tabview_add_tab(tabview, "Tab 5");

 tab_count = lv_tabview_get_tab_count(tabview);
 for(i = 0; i < tab_count; i++) {
 lv_obj_t * button = lv_obj_get_child(tab_buttons, i);
 lv_obj_set_style_border_side(button, LV_BORDER_SIDE_RIGHT, LV_PART_MAIN | LV_STATE_CHECKED);
 }
 lv_obj_set_style_bg_color(tab2, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_AMBER, 3), 0);
 lv_obj_set_style_bg_opa(tab2, LV_OPA_COVER, 0);

 /*Add content to the tabs*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(tab1);
 lv_label_set_text(label, "First tab");
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

label = lv_label_create(tab2);
lv_label_set_text(label, "Second tab");

label = lv_label_create(tab3);
lv_label_set_text(label, "Third tab");

label = lv_label_create(tab4);
lv_label_set_text(label, "Fourth tab");

label = lv_label_create(tab5);
lv_label_set_text(label, "Fifth tab");

lv_obj_remove_flag(lv_tabview_get_content(tabview), LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);
}
#endif

```

## 6.32.7 API

*lv\_api\_map\_v8.h*

*lv\_tabview.h*

*lv\_tabview\_private.h*

## 6.33 Text Area (*lv\_textarea*)

### 6.33.1 Panoramica

La Text Area è un *Widget Base* (*lv\_obj*) con una *Label* (*lv\_label*) e un cursore. È possibile aggiungervi testo o caratteri. Le righe lunghe vengono andate a capo e, quando il testo diventa sufficientemente lungo, è possibile scorrere la "Text Area".

Sono supportate la modalità a riga singola e la modalità password.

### 6.33.2 Parti e Stili

- *LV\_PART\_MAIN* Il background della Text Area; utilizza le *tipiche proprietà di stile del background* e le proprietà di stile relative al testo, tra cui `text_align`, per allineare il testo a sinistra, a destra o al centro.
- *LV\_PART\_SCROLLBAR* La scrollbar che viene visualizzata quando il testo è più lungo della sua altezza.
- *LV\_PART\_SELECTED* Determina lo stile del *testo selezionato*. È possibile utilizzare solo le proprietà di stile `text_color` e `bg_color`. `bg_color` deve essere impostato direttamente sull'etichetta della Text Area.
- *LV\_PART\_CURSOR* Indica la posizione in cui vengono inseriti i caratteri. L'area del cursore è sempre il riquadro di delimitazione del carattere corrente. È possibile creare un cursore a blocco aggiungendo un colore di sfondo e un'opacità di sfondo allo stile di *LV\_PART\_CURSOR*. Per creare un cursore a "barra", lasciare il cursore trasparente e impostare un bordo sinistro. La proprietà di stile `anim_time` imposta il tempo di lampeggio del cursore.
- *LV\_PART\_TEXTAREA\_PLACEHOLDER* Unica per la Text Area; consente di applicare uno stile al *testo segnaposto*.

### 6.33.3 Utilizzo

#### Aggiunta di testo

Si può inserire testo o caratteri nella posizione corrente del cursore con:

- *lv\_textarea\_add\_char*(*textarea*, 'c')
- *lv\_textarea\_add\_text*(*textarea*, "insert this text")

Per aggiungere caratteri larghi come 'á', 'ß' o caratteri CJK, si usa *lv\_textarea\_add\_text*(*textarea*, "á").

*lv\_textarea\_set\_text*(*textarea*, "New text") sostituisce tutto il testo esistente con "New text".

## Testo segnaposto

Il testo segnaposto è il testo che viene visualizzato quando la Text Area è vuota. Questo può essere un modo pratico per fornire all'utente finale un suggerimento su cosa digitare.

Specificare il testo segnaposto utilizzando `lv_textarea_set_placeholder_text(textarea, "Placeholder text")`.

## Eliminare un carattere

Per eliminare il carattere a sinistra della posizione corrente del cursore, utilizzare `lv_textarea_delete_char(textarea)`.

Per eliminare a destra, utilizzare `lv_textarea_delete_char_forward(textarea)`

## Spostamento del cursore

La posizione del cursore può essere modificata a livello di codice utilizzando `lv_textarea_set_cursor_pos(textarea, cursor_pos)` dove `cursor_pos` è l'indice a partire da zero del carattere davanti al quale deve essere posizionato il cursore. `LV_TEXTAREA_CURSOR_LAST` può essere passato per indicare "dopo l'ultimo carattere".

È possibile spostare il cursore di una posizione (o riga) alla volta con

- `lv_textarea_cursor_right(textarea)`
- `lv_textarea_cursor_left(textarea)`
- `lv_textarea_cursor_up(textarea)`
- `lv_textarea_cursor_down(textarea)`

Se si applica `lv_textarea_set_cursor_click_pos(textarea, true)`, il cursore salterà nella posizione in cui è stato cliccato sull'area di testo.

## Nascondere il cursore

Il cursore è normalmente sempre visibile. Può essere una buona idea impostarne lo stile in modo che sia visibile solo nello stato `LV_STATE_FOCUSED`. Vedere gli *Stili* per maggiori informazioni su come farlo.

## Modalità a una riga

La Text Area può essere configurata per mantenere tutto il testo su una singola riga con `lv_textarea_set_one_line(textarea, true)`. In questa modalità:

- l'altezza viene impostata automaticamente per visualizzare una sola riga,
- i caratteri di interruzione di riga vengono ignorati e
- il ritorno a capo automatico è disabilitato.

## Modalità password

La Text Area supporta la modalità password, che può essere abilitata con `lv_textarea_set_password_mode(textarea, true)`.

Per default, se il carattere • (Bullet, U+2022) è presente nel font, i caratteri immessi vengono convertiti in tale carattere dopo un ritardo configurabile dopo ogni nuovo carattere immesso. Se • non è presente nel font, verrà utilizzato \*. È possibile sovrascrivere il carattere di "mascheramento" di default con `lv_textarea_set_password_bullet(textarea, str)` dove `str` è una stringa C terminata da NUL. Esempio:

```
lv_textarea_set_password_bullet(textarea, "x");
```

In modalità password, `lv_textarea_get_text(textarea)` restituisce il testo effettivamente inserito, non i caratteri del punto elenco.

Il tempo di visibilità può essere regolato con `LV_TEXTAREA_DEF_PWD_SHOW_TIME` in `lv_conf.h`.

## Caratteri accettati

È possibile impostare un elenco di caratteri accettati con `lv_textarea_set_accepted_chars(textarea, list)` dove `list` è un puntatore a una stringa terminata da NULL, oppure NULL per accettare tutti i caratteri. I caratteri inseriti non presenti in questo elenco verranno ignorati.

```
lv_textarea_set_accepted_chars(textarea, "0123456789.+-");
```

## Lunghezza massima del testo

Il numero massimo di caratteri può essere limitato utilizzando `lv_textarea_set_max_length(textarea, max_char_num)`.

## Testo molto lungo

Se il testo nella Text Area è molto lungo (ad esempio > 20.000 caratteri), lo scorrimento e il disegno potrebbero risultare lenti. Tuttavia, impostando `LV_LABEL_LONG_TXT_HINT` in `lv_conf.h` su un valore diverso da zero, le prestazioni con il testo lungo migliorano significativamente. Questo risultato viene ottenuto salvando alcune informazioni aggiuntive sulla posizione verticale corrente del testo visualizzato. Con questa modalità configurata, lo scorrimento e il disegno sono veloci quanto con il testo breve "normale". Il costo è di 12 byte extra per etichetta in RAM.

Questo valore è impostato su 1 per default. Se non si utilizza testo lungo, è possibile risparmiare 12 byte per etichetta impostandolo su 0.

## Selezione del testo

Se `LV_LABEL_TEXT_SELECTION` è impostato su un valore diverso da zero in `lv_conf.h`, alcune funzionalità aggiuntive (e 8 byte per etichetta) vengono aggiunte ai Widget Label e ai Widget Text Area, e la funzionalità di selezione del testo viene automatizzata nei Widget Text Area. (Se non si utilizza testo selezionato nell'applicazione, è possibile risparmiare 8 byte per etichetta nella RAM impostando tale macro su 0.)

È possibile selezionare qualsiasi parte del testo se abilitata con `lv_textarea_set_text_selection(textarea, true)`. Funziona in modo molto simile a quando si seleziona del testo sul PC cliccando e trascinando con il mouse o un altro dispositivo di input puntatore. Se si passa `false` a questa funzione per disabilitare la selezione del testo, qualsiasi testo selezionato al momento della chiamata verrà deselectato.

In futuro si prevede di aggiungere la selezione del testo tramite Shift+click e la selezione del testo tramite tastiera con Shift+Freccia.

Se è necessario gestire il testo selezionato a livello di codice, oltre alla funzione `lv_textarea_set_text_selection(textarea, enable)`, ecco gli strumenti a disposizione. (`ta_label` è un puntatore all'etichetta della Text Area recuperata con `ta_label = lv_textarea_get_label(textarea);`)

- `lv_textarea_get_text_selection(textarea)` indica se la selezione del testo è abilitata.
- `lv_textarea_text_is_selected(textarea)` indica se è attualmente selezionato del testo.
- `lv_textarea_clear_selection(textarea)` cancella la selezione del testo corrente.
- `lv_label_set_text_selection_start(ta_label, index)` dove `index` è l'indice a partire da zero del primo carattere del testo selezionato. Passare `LV_DRAW_LABEL_NO_TXT_SEL` per specificare che non è stato selezionato alcun testo.
- `lv_label_set_text_selection_end(ta_label, index)` dove `index` è l'indice a partire da zero del carattere subito dopo il testo selezionato. Passare `LV_DRAW_LABEL_NO_TXT_SEL` per specificare che non è stato selezionato alcun testo.
- `lv_label_get_text_selection_start(ta_label)` indice a partire da zero del primo carattere del testo selezionato. `LV_DRAW_LABEL_NO_TXT_SEL` indica che non è stato selezionato alcun testo.
- `lv_label_get_text_selection_end(ta_label)` indice a base zero del carattere subito dopo il testo selezionato. `LV_DRAW_LABEL_NO_TXT_SEL` indica che non è stato selezionato alcun testo.

Normalmente non ce n'è bisogno, poiché la Text Area automatizza il processo di selezione del testo, ma per modificare la selezione a livello di codice, gli strumenti sopra indicati sono quelli da usare.

### 6.33.4 Eventi

- **LV\_EVENT\_INSERT** Inviato subito prima dell'inserimento di un carattere o di un testo. Il parametro evento è il testo che sta per essere inserito. `lv_textarea_set_insert_replace(textarea, "New text")` può essere chiamato dall'interno di quell'evento per sostituire il testo da inserire. Il contenuto del buffer passato deve sopravvivere abbastanza a lungo da consentire il ritorno della chiamata a `lv_timer_handler()` che gestisce l'evento (dopodiché l'etichetta dell'area di testo avrà copiato il testo). Quindi non dovrebbe trattarsi di un buffer locale (creato nello stack) il cui contenuto verrà distrutto prima che ciò accada. Passare "" significa "non inserire nulla".
- **LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED** Inviato quando il contenuto della Text Area è cambiato.
- **LV\_EVENT\_READY** Inviato quando **LV\_KEY\_ENTER** viene premuto (o inviato) a una Text Area di una sola riga.

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 6.33.5 Tasti

- LV\_KEY\_UP/DOWN/LEFT/RIGHT Sposta il cursore
- Any character Aggiunge il carattere alla posizione corrente del cursore

#### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 6.33.6 Esempio

#### Area di testo semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_BUILD_EXAMPLES

static void textarea_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
 LV_UNUSED(ta);
 LV_LOG_USER("Enter was pressed. The current text is: %s", lv_textarea_get_text(ta));
}

static void btm_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * ta = (lv_obj_t *)lv_event_get_user_data(e);
 const char * txt = lv_buttonmatrix_get_button_text(obj, lv_buttonmatrix_get_selected_button(obj));

 if(lv_strcmp(txt, LV_SYMBOL_BACKSPACE) == 0) lv_textarea_delete_char(ta);
 else if(lv_strcmp(txt, LV_SYMBOL_NEW_LINE) == 0) lv_obj_send_event(ta, LV_EVENT_READY, NULL);
 else lv_textarea_add_text(ta, txt);
}

void lv_example_textarea_1(void)
{
 lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_textarea_set_one_line(ta, true);
 lv_obj_align(ta, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 10);
 lv_obj_add_event_cb(ta, textarea_event_handler, LV_EVENT_READY, ta);
 lv_obj_add_state(ta, LV_STATE_FOCUSED); /*To be sure the cursor is visible*/

 static const char * btm_map[] = {"1", "2", "3", "\n",
 "4", "5", "6", "\n",
 "7", "8", "9", "\n",
 LV_SYMBOL_BACKSPACE, "0", LV_SYMBOL_NEW_LINE, ""};

 lv_obj_t * btm = lv_buttonmatrix_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(btm, 200, 150);
 lv_obj_align(btm, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -10);
 lv_obj_add_event_cb(btm, btm_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, ta);
 lv_obj_remove_flag(btm, LV_OBJ_FLAG_CLICK_FOCUSABLE); /*To keep the text area focused on button clicks*/
 lv_buttonmatrix_set_map(btm, btm_map);
}

#endif
```

## Area di testo con campo password

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ta_event_cb(lv_event_t * e);

static lv_obj_t * kb;

void lv_example_textarea_2(void)
{
 /*Create the password box*/
 lv_obj_t * pwd_ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_textarea_set_text(pwd_ta, "");
 lv_textarea_set_password_mode(pwd_ta, true);
 lv_textarea_set_one_line(pwd_ta, true);
 lv_obj_set_width(pwd_ta, lv_pct(40));
 lv_obj_set_pos(pwd_ta, 5, 20);
 lv_obj_add_event_cb(pwd_ta, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);

 /*Create a label and position it above the text box*/
 lv_obj_t * pwd_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(pwd_label, "Password:");
 lv_obj_align_to(pwd_label, pwd_ta, LV_ALIGN_OUT_TOP_LEFT, 0, 0);

 /*Create the one-line mode text area*/
 lv_obj_t * text_ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_textarea_set_one_line(text_ta, true);
 lv_textarea_set_password_mode(text_ta, false);
 lv_obj_set_width(text_ta, lv_pct(40));
 lv_obj_add_event_cb(text_ta, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, NULL);
 lv_obj_align(text_ta, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, -5, 20);

 /*Create a label and position it above the text box*/
 lv_obj_t * oneline_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(oneline_label, "Text!");
 lv_obj_align_to(oneline_label, text_ta, LV_ALIGN_OUT_TOP_LEFT, 0, 0);

 /*Create a keyboard*/
 kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(kb, LV_HOR_RES, LV_VER_RES / 2);

 lv_keyboard_set_textarea(kb, pwd_ta); /*Focus it on one of the text areas to start*/

 /*The keyboard will show Arabic characters if they are enabled */
 #if LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS && LV_FONT_DEJAVU_16_PERSIAN_HEBREW
 lv_obj_set_style_text_font(kb, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
 lv_obj_set_style_text_font(text_ta, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
 lv_obj_set_style_text_font(pwd_ta, &lv_font_dejavu_16_persian_hebrew, 0);
 #endif
}

static void ta_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
 if(code == LV_EVENT_CLICKED || code == LV_EVENT_FOCUSED) {
 /*Focus on the clicked text area*/
 if(kb != NULL) lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
 }

 else if(code == LV_EVENT_READY) {
 LV_LOG_USER("Ready, current text: %s", lv_textarea_get_text(ta));
 }
}
#endif

```

## Formattazione automatica del testo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ta_event_cb(lv_event_t * e);

static lv_obj_t * kb;

/***
 * Automatically format text like a clock. E.g. "12:34"
 * Add the ':' automatically.
 */
void lv_example_textarea_3(void)
{
 /*Create the text area*/
 lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_event_cb(ta, ta_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
 lv_textarea_set_accepted_chars(ta, "0123456789:");
 lv_textarea_set_max_length(ta, 5);
 lv_textarea_set_one_line(ta, true);
 lv_textarea_set_text(ta, "");

 /*Create a keyboard*/
 kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(kb, LV_HOR_RES, LV_VER_RES / 2);
 lv_keyboard_set_mode(kb, LV_KEYBOARD_MODE_NUMBER);
 lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
}

static void ta_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
 const char * txt = lv_textarea_get_text(ta);
 if(txt[0] >= '0' && txt[0] <= '9' &&
 txt[1] >= '0' && txt[1] <= '9' &&
 txt[2] != ':') {
 lv_textarea_set_cursor_pos(ta, 2);
 lv_textarea_add_char(ta, ':');
 }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
}
#endif
```

## Stile del cursore dell'area di testo

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TEXTAREA && LV_USE_KEYBOARD && LV_BUILD_EXAMPLES

static void create_styled_textarea_cursor(const char * txt, lv_coord_t y_ofs, lv_style_t * cursor_style)
{
 lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_textarea_set_text(ta, txt);
 lv_obj_set_width(ta, 280);
 lv_obj_align(ta, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, y_ofs);
 lv_textarea_set_one_line(ta, true);
 lv_obj_add_state(ta, LV_STATE_FOCUSED);
 lv_obj_add_style(ta, cursor_style, LV_PART_CURSOR | LV_STATE_FOCUSED);
 lv_textarea_set_cursor_pos(ta, 0);
}

void lv_example_textarea_4(void)
{
 static lv_style_t style_simple, style_block, style_underline;

 /* Thin left bar cursor (simple) */
 lv_style_init(&style_simple);
 lv_style_set_border_color(&style_simple, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));

 /* Underline cursor */
 lv_style_init(&style_underline);
 lv_style_set_bg_opa(&style_underline, LV_OPA_TRANSP);
 lv_style_set_border_color(&style_underline, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_border_side(&style_underline, LV_BORDER_SIDE_BOTTOM);
 lv_style_set_pad_hor(&style_underline, 1); /* set width of cursor using pad */
 lv_style_set_border_width(&style_underline, 3); /* set thickness of underline cursor */

 /* Full block cursor with many styles */
 lv_style_init(&style_block);
 lv_style_set_bg_opa(&style_block, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style_block, lv_palette_main(LV_PALETTE_ORANGE));
 lv_style_set_bg_grad_color(&style_block, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW));
 lv_style_set_bg_grad_dir(&style_block, LV_GRAD_DIR_VER);
 lv_style_set_border_color(&style_block, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
 lv_style_set_border_side(&style_block, LV_BORDER_SIDE_FULL);
 lv_style_set_border_width(&style_block, 1);
 lv_style_set_radius(&style_block, 4);
 lv_style_set_text_color(&style_block, lv_color_white());
 lv_style_set_pad_all(&style_block, 1); /* set width of cursor using pad */

 /* Create 3 independent textareas, each with a unique styled cursor */
 create_styled_textarea_cursor("This is a simple red cursor", 10, &style_simple);
 create_styled_textarea_cursor("This is an underline blue cursor", 110, &style_underline);
 create_styled_textarea_cursor("This is a complex block cursor", 60, &style_block);
}

#endif
```

## 6.33.7 API

*lv\_obj\_property\_names.h*  
*lv\_textarea.h*  
*lv\_textarea\_private.h*

## 6.34 Tile View (lv\_tileview)

### 6.34.1 Panoramica

La Tile View è un Widget contenitore i cui elementi (chiamati *tile*) possono essere disposti in una griglia. Un utente può navigare tra i tile scorrendo. Qualsiasi direzione di scorrimento può essere disabilitata sui tile singolarmente per impedire lo spostamento da un tile all'altro.

Se la Tile View è dimensionata per lo schermo, l'interfaccia utente assomiglia a quella che potreste aver visto sugli smartwatch.

### 6.34.2 Parti e Stili

La Tile View è composta da un contenitore *Widget Base* (*lv\_obj*) e da tile *Widget Base* (*lv\_obj*).

Le parti e gli stili funzionano come per *Widget Base* (*lv\_obj*).

### 6.34.3 Utilizzo

#### Aggiungere un tile

`lv_tileview_add_tile(tileview, col_id, row_id, dir)` crea un nuovo tile nella colonna `col_id`-esima e nella riga `row_id`-esima. `dir` può essere `LV_DIR_LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/HOR/VER/ALL` o valori combinati OR per consentire lo spostamento ai tile [riquadri] adiacenti nella direzione specificata tramite scorrimento.

Il valore restituito è un puntatore al tile (un *Widget Base* (`lv_obj`)) su cui è possibile creare il contenuto della scheda.

#### Combiomdi tile

La Tile View può scorrere fino a un tile specificato con `lv_tileview_set_tile(tileview, tile, LV_ANIM_ON / OFF)` o con `lv_tileview_set_tile_by_index(tileview, col_id, row_id, LV_ANIM_ON / OFF)`.

### 6.34.4 Eventi

- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato dopo la visualizzazione di un nuovo tile tramite scorrimento. `lv_tileview_get_tile_active(tileview)` può essere utilizzato all'interno dell'evento per ottenere un puntatore al tile appena visualizzato.

#### i Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli *Eventi del Widget di Base* emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

### 6.34.5 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Tileview.

#### i Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui *Tasti*.

### 6.34.6 Esempio

#### Tileview con contenuto

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TILEVIEW && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Create a 2x2 tile view and allow scrolling only in an "L" shape.
 * Demonstrate scroll chaining with a long list that
 * scrolls the tile view when it can't be scrolled further.
 */
void lv_example_tileview_1(void)
{
 lv_obj_t * tv = lv_tileview_create(lv_screen_active());

 /*Tile1: just a label*/
 lv_obj_t * tile1 = lv_tileview_add_tile(tv, 0, 0, LV_DIR_BOTTOM);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(tile1);
 lv_label_set_text(label, "Scroll down");
 lv_obj_center(label);

 /*Tile2: a button*/
 lv_obj_t * tile2 = lv_tileview_add_tile(tv, 0, 1, (lv_dir_t)(LV_DIR_TOP | LV_DIR_RIGHT));
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(tile2);

 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Scroll up or right");

 lv_obj_set_size(btn, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_center(btn);

 /*Tile3: a list*/
 lv_obj_t * tile3 = lv_tileview_add_tile(tv, 1, 1, LV_DIR_LEFT);
 lv_obj_t * list = lv_list_create(tile3);
 lv_obj_set_size(list, LV_PCT(100), LV_PCT(100));

 lv_list_add_button(list, NULL, "One");
 lv_list_add_button(list, NULL, "Two");
 lv_list_add_button(list, NULL, "Three");
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_list_add_button(list, NULL, "Four");
lv_list_add_button(list, NULL, "Five");
lv_list_add_button(list, NULL, "Six");
lv_list_add_button(list, NULL, "Seven");
lv_list_add_button(list, NULL, "Eight");
lv_list_add_button(list, NULL, "Nine");
lv_list_add_button(list, NULL, "Ten");

}

#endif

```

## 6.34.7 API

*lv\_api\_map\_v8.h*

*lv\_tileview.h*

*lv\_tileview\_private.h*

# 6.35 Window (lv\_win)

## 6.35.1 Panoramica

Il Widget "Window" [finestra] è costituito da un'intestazione (simile a una barra del titolo) con titolo, pulsanti e un'area per i contenuti.

## 6.35.2 Parti e Stili

La Window è costruita a partire da altri Widget, quindi di può consultare la relativa documentazione per i dettagli:

- Background: *Widget Base (lv\_obj)*
- Intestazione sul background: *Widget Base (lv\_obj)*
- Titolo sull'intestazione: *Label (lv\_label)*
- Pulsanti sull'intestazione: *Pulsante (lv\_button)*
- Content Area sul background: *Widget Base (lv\_obj)*

## 6.35.3 Utilizzo

### Creazione di una Window

*lv\_win\_create(parent)* crea una Window inizialmente composta dalla seguente struttura widget:

- Background (un *Widget Base (lv\_obj)*, il contenitore della finestra principale), è configurato per essere un contenitore Flex-Flow che distribuisce verticalmente i Widget in esso contenuti (*LV\_FLEX\_FLOW\_COLUMN*).
- L'Header (Intestazione) (come una barra del titolo) è inizialmente vuota ed è un contenitore Flex-Flow configurato per disporre i Widget in essa contenuti orizzontalmente (*LV\_FLEX\_FLOW\_ROW*), da sinistra a destra. L'intestazione occupa l'intera larghezza del Background (il suo elemento padre) e la parte superiore per circa 1,25 cm (secondo *LV\_DPI\_DEF*).
- La "Content Area" (un *Widget Base (lv\_obj)*) occupa l'intera larghezza del Background (il suo elemento padre) e la parte rimanente dell'area del Background disponibile sotto l'Header. Non è *di per sé* un contenitore Flex-Flow, ma è possibile renderlo tale se lo si desidera. Vedere *Flex* per i dettagli.

### Titolo e pulsanti

È possibile aggiungere widget Button e Label all'Header utilizzando queste due funzioni. Verranno posizionati nell'intestazione in ordine da sinistra a destra man mano che vengono aggiunti. Queste funzioni possono essere chiamate in qualsiasi ordine e un numero qualsiasi di volte.

- *lv\_win\_add\_title(win, "The title")* aggiunge un'etichetta all'intestazione, con modalità estesa *LV\_LABEL\_LONG\_DOT* in modo che, se il contenuto del testo è più largo dell'area occupata, il testo verrà troncato con

un'ellissi ("...") alla fine. È impostato su FLEX GROW 1, quindi se è l'unica Label nell'intestazione, occuperà tutto lo spazio disponibile dopo l'aggiunta di eventuali Pulsanti. Se vengono aggiunte più etichette, ciascuna condividerà equamente lo spazio, a meno che il suo valore FLEX GROW non venga modificato. *Flex* per i dettagli su come funziona. Per questo motivo, tutti i pulsanti aggiunti dopo l'ultima etichetta verranno "impilati" all'estrema destra dell'Header.

- `lv_win_add_button(win, icon, button_width)` aggiunge un Pulsante con la larghezza specificata che occupa l'intera altezza dell'Header (il suo elemento padre). Se `icon` non è NULL, viene creata un'immagine, centrata sul pulsante, utilizzando `icon` come sorgente. Sono supportate tutte le sorgenti di immagini valide, ma una sorgente comune da utilizzare è una delle macro `LV_SYMBOL_...`, come `LV_SYMBOL_CLOSE` per fornire un simbolo "x" (chiudi). Si ottiene un puntatore al Pulsante creato, in modo da poter aggiungere una callback di evento e/o qualsiasi altra cosa necessaria.

#### 6.35.4 Ottener le parti

`lv_win_get_header(win)` restituisce un puntatore all'intestazione, `lv_win_get_content(win)` restituisce un puntatore al contenitore di contenuti a cui è possibile aggiungere il contenuto della finestra.

#### 6.35.5 Eventi

I Widget Window non inviano eventi speciali, tuttavia è possibile aggiungere eventi a qualsiasi Pulsante aggiunto.

##### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sugli [Eventi del Widget di Base](#) emessi da tutti i Widget.

Scoprire di più sugli [Eventi](#).

#### 6.35.6 Tasti

Nessun *Tasto* viene elaborato dai Widget Window.

##### Ulteriori Informazioni

Scoprire di più sui [Tasti](#).

#### 6.35.7 Esempio

##### Window semplice

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_WIN && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 LV_UNUSED(obj);
 LV_LOG_USER("Button %d clicked", (int)lv_obj_get_index(obj));
}

void lv_example_win_1(void)
{
 lv_obj_t * win = lv_win_create(lv_screen_active());
 lv_obj_t * btn;
 btn = lv_win_add_button(win, LV_SYMBOL_LEFT, 40);
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_win_add_title(win, "A title");

 btn = lv_win_add_button(win, LV_SYMBOL_RIGHT, 40);
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 btn = lv_win_add_button(win, LV_SYMBOL_CLOSE, 60);
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_obj_t * cont = lv_win_get_content(win); /*Content can be added here*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "This isn"
 "t pretty\n"
 "long text\n"
 "to see how\n"
 "the window\n"
 "becomes\n");
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
 "scrollable.\n"
 "\n"
 "\n"
 "Some more\n"
 "text to be\n"
 "sure it\n"
 "overflows. :))";
}

#endif
```

## 6.35.8 API

*lv\_windows\_context.h*

*lv\_windows\_display.h*

*lv\_windows\_input.h*

*lv\_win.h*

*lv\_win\_private.h*

## 6.36 Nuovo Widget

# CAPITOLO 7

---

## Moduli Principali

---

### 7.1 Display (`lv_display`)

#### 7.1.1 Panoramica

##### Cos'è un Display?

In LVGL, un `lv_display_t` (da non confondere con `Screen`) è un tipo di dati che rappresenta un singolo pannello di visualizzazione, ovvero l'hardware che visualizza i pixel renderizzati in LVGL sul dispositivo.

##### Quanti Display può Utilizzare LVGL?

LVGL può utilizzare un numero qualsiasi di display. È limitato solo dalla RAM disponibile e dal tempo MCU.

Perché i dovrebbero supportare più display? Ecco alcuni esempi:

- Avere un display TFT "normale" con interfaccia utente locale e creare schermi "virtuali" su VNC su richiesta. (È necessario aggiungere il driver VNC.)
- Avere un display TFT di grandi dimensioni e un piccolo display monocromatico.
- Avere alcuni display più piccoli e semplici in uno strumento o dispositivo tecnologico di grandi dimensioni.
- Avere due display TFT di grandi dimensioni: uno per il cliente e uno per il commesso.

Se si imposta LVGL per utilizzare più di un display, tenere presente che alcune funzioni utilizzano il `Display di Default` durante la loro esecuzione, ad esempio la creazione di `Screen`.

##### Attributi

Una volta creato, un oggetto Display ricorda le caratteristiche dell'hardware di visualizzazione che rappresenta, così come altri elementi rilevanti per la sua durata:

- Risoluzione (larghezza e altezza in pixel)
- Profondità Colore (bit per pixel)
- Formato Colore (come vengono visualizzati i colori in pixel)
- DPI (il valore di default è `LV_DPI_DEF` in `lv_conf.h`, ma può essere modificato con `lv_display_set_dpi(display, new_dpi)`).
- 4 `Layer dello Screen` creati automaticamente con ogni display

- Tutti gli *Screen* creati in associazione a questo display (e non ancora eliminati: ne viene visualizzato solo uno alla volta)
- I *Buffer di Disegno* assegnati
- La funzione *Callback Flush* che sposta i pixel da *Buffer di Disegno* all'hardware del Display
- What areas of the display have been updated (made "dirty") so rendering logic can compute what to render during a display refresh
- Puntatore custom facoltativo come *Dati Utente*

## Dati Utente

Con `lv_display_set_user_data(display1, p)` è possibile memorizzare un puntatore personalizzato nell'oggetto `lv_display_t`. Questo puntatore può essere utilizzato in seguito, ad esempio in *Eventi del Display*. Vedere l'esempio di codice per sapere come farlo in *Eventi del Display*.

## API

*lv\_display.h*

### 7.1.2 Configurazione del/i Display

Durante l'inizializzazione del sistema, è necessario eseguire le seguenti operazioni per ogni pannello di visualizzazione fisico che si desidera venga utilizzato da LVGL:

- *creargli un oggetto lv\_display\_t*,
- assegnare i relativi *Buffer di Disegno*, e
- assegnargli un *Callback Flush*.

## Creazione di un Display

Per creare un display per LVGL:

```
lv_display_t * display1 = lv_display_create(hor_res, ver_res)
```

È possibile creare *più display* con un driver diverso per ciascuno (vedere di seguito).

Quando viene creato un oggetto `lv_display_t`, vengono creati 4 schermi impostati per aiutare a gestire la sovrapposizione dei Widget visualizzati. Vedere *Screen Trasparenti* e *Layer dello Screen* per ulteriori informazioni.

## Display di Default

Quando viene creato il primo oggetto *Display* (`lv_display`), questo diventa il Display di Default. Se vengono creati altri Oggetti Display (per gestire altri pannelli Display), il Display di Default rimane il primo creato.

Per impostare un altro *Display* (`lv_display`) come Display di Default, si chiama `lv_display_set_default()`.

Vedere *Quanti Display può Utilizzare LVGL?* per ulteriori informazioni sull'utilizzo di display multipli.

Per molte funzioni `lv_display_...()`, il passaggio di NULL per l'argomento `disp` farà sì che la funzione utilizzi il Display di Default. Per esserne certi, consultare la documentazione API della funzione che si sta chiamando.

## Buffer di Disegno

Durante l'inizializzazione del sistema, è necessario impostare i buffer di disegno che LVGL utilizzerà per ogni display. Per farlo, chiamare:

```
lv_display_set_buffers(display1, buf1, buf2, buf_size_in_bytes, render_mode)
```

- `buf1`, un buffer in cui LVGL può eseguire il rendering dei pixel
- `buf2`, un secondo buffer opzionale (vedere di seguito)

- `buf_size_in_bytes`, dimensione del/i buffer in byte
- `render_mode` è uno dei seguenti:
  - `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL` Utilizzare il/i buffer per eseguire il rendering sul display utilizzando buffer più piccoli delle dimensioni del display. Si consiglia l'utilizzo di buffer di dimensioni pari ad almeno 1/10 delle dimensioni del display. In *Callback Flush*, le immagini renderizzate devono essere copiate nell'area specificata del display. In questa modalità, se si preme un pulsante, verrà ridisegnata solo l'area del pulsante.
  - `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT` La dimensione del buffer deve corrispondere alla dimensione del display. LVGL eseguirà il rendering nella posizione corretta del buffer. Con questo metodo, i buffer conterranno sempre l'intera immagine del display. Se vengono utilizzati due buffer, le aree renderizzate vengono automaticamente copiate nell'altro buffer dopo il flush. Per questo motivo, in *Callback Flush* in genere è necessario modificare solo l'indirizzo di un frame buffer. Se si preme un pulsante, verrà ridisegnata solo l'area del pulsante.
  - `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_FULL` La dimensione del buffer deve corrispondere alla dimensione del display. LVGL eseguirà sempre il rendering dell'intero schermo, anche se è stato modificato solo 1 pixel. Se vengono forniti due buffer di disegno delle dimensioni del display, la gestione del display da parte di LVGL funziona come un doppio buffer "tradizionale". Ciò significa che la callback *Callback Flush* deve solo aggiornare l'indirizzo del frame buffer al parametro `px_map`.

## Semplice Esempio

```
/* Declare buffer for 1/10 screen size; BYTES_PER_PIXEL will be 2 for RGB565. */
#define BYTES_PER_PIXEL (LV_COLOR_FORMAT_GET_SIZE(LV_COLOR_FORMAT_RGB565))
static uint8_t buf1[MY_DISP_HOR_RES * MY_DISP_VER_RES / 10 * BYTES_PER_PIXEL];
/* Set display buffer for display `display1`.. */
lv_display_set_buffers(display1, buf1, NULL, sizeof(buf1), LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL);
```

## Un Buffer

Se viene utilizzato un solo buffer, LVGL disegna il contenuto dello schermo in quel buffer e lo invia al display tramite *Callback Flush*. LVGL attende quindi che venga chiamata `lv_display_flush_ready()` (ovvero che il contenuto del buffer sia stato inviato al display) prima di disegnarvi qualcosa di nuovo.

## Due Buffer

Se vengono utilizzati due buffer, LVGL può disegnare in un buffer mentre il contenuto dell'altro buffer viene inviato al display in background. È necessario utilizzare DMA o altro hardware per trasferire i dati al display in modo che la MCU possa continuare a disegnare. In questo modo, il *rendering* e l'*aggiornamento* del display diventano operazioni parallele.

## Tre Buffer

Il triplo buffering migliora il parallelismo tra rendering e trasferimento dati rispetto al doppio buffering. Quando un buffer ha completato il rendering e un altro è in fase di trasferimento DMA, il terzo buffer abilita il rendering immediato del frame successivo, eliminando i tempi di inattività di CPU/GPU causati dall'attesa del completamento del DMA. Il terzo buffer viene configurato utilizzando la funzione `lv_display_set_3rd_draw_buffer()`.

## Callback Flush

I buffer di disegno sono semplici array che LVGL utilizza per il rendering del contenuto del display. Una volta completato il rendering, il contenuto del buffer di disegno viene inviato al display tramite una funzione di *Callback Flush*.

Un esempio è il seguente:

```
void my_flush_cb(lv_display_t * display, const lv_area_t * area, uint8_t * px_map)
{
 /* The most simple case (also the slowest) to send all rendered pixels to the
 * screen one-by-one. 'put_px' is just an example. It needs to be implemented by you. */
 uint16_t * buf16 = (uint16_t *)px_map; /* Let's say it's a 16 bit (RGB565) display */
 int32_t x, y;
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

for(y = area->y1; y <= area->y2; y++) {
 for(x = area->x1; x <= area->x2; x++) {
 put_px(x, y, *buf16);
 buf16++;
 }
}

/* IMPORTANT!!!
 * Inform LVGL that flushing is complete so buffer can be modified again. */
lv_display_flush_ready(display);
}

```

Durante l'inizializzazione del sistema, indica a LVGL che desideri che la funzione copi i pixel dai buffer di pixel renderizzati a un display specifico, procedendo come segue:

```
lv_display_set_flush_cb(display, my_flush_cb)
```

Si noti che il display di destinazione viene passato alla funzione, quindi si può utilizzare la stessa funzione per più display o utilizzare funzioni diverse per più display. Dipende da cosa si sceglie.

### **i Nota**

`lv_display_flush_ready(display1)` deve essere chiamato al termine del flushing per informare LVGL che il buffer è nuovamente disponibile per il rendering di nuovo contenuto.

LVGL potrebbe visualizzare lo schermo in più blocchi e quindi chiamare la funzione di Callback Flush più volte. Per verificare se la chiamata corrente riguarda l'ultimo blocco in fase di rendering, si usa `lv_display_flush_is_last(display1)`.

### Callback Flush-Wait

Utilizzando `lv_display_flush_ready()`, LVGL normalmente esegue un ciclo in attesa del flush.

Tuttavia, con l'aiuto di `lv_display_set_flush_wait_cb()`, è possibile impostare una callback di attesa personalizzata per il flush. Questa callback può utilizzare un semaforo, un mutex o qualsiasi altra cosa per ottimizzare l'attesa del completamento del flush. La callback non deve necessariamente chiamare `lv_display_flush_ready()`, poiché il chiamante se ne occupa (cancellando il flag `flushing` del display) al termine della callback.

Tuttavia, se una Callback Flush-Wait non è impostata, LVGL presume che `lv_display_flush_ready()` venga chiamata al termine del flush.

### API

`lv_display.h`

`lv_display_private.h`

### 7.1.3 Layer dello Screen

Quando viene creato un oggetto `lv_display_t`, vengono creati e associati a esso 4 *Screen* permanenti che facilitano il "layering" [sovraposizione].

1. Layer Inferiore (sotto lo Schermo Attivo, trasparente, non scorrevole, ma cliccabile)
2. *Lo Screen Attivo*
3. Layer Superiore (sopra lo Schermo Attivo, trasparente e non scorrevole né cliccabile)
4. Layer di Sistema (sopra il Layer Superiore, transparent, trasparente e non scorrevole né cliccabile)

1, 3 e 4 sono indipendenti da *Lo Screen Attivo* e verranno visualizzati (se contengono qualcosa di visibile) indipendentemente da quale schermo sia *Lo Screen Attivo*.

**i Nota**

Affinché il layer inferiore sia visibile, lo sfondo dello Schermo Attivo deve essere almeno parzialmente, se non completamente, trasparente.

È possibile ottenere puntatori a ciascuna di queste schermate sul *Display di Default* utilizzando (rispettivamente):

- `lv_screen_active()`,
- `lv_layer_top()`,
- `lv_layer_sys()` e
- `lv_layer_bottom()`.

È possibile ottenere puntatori a ciascuna di queste schermate su un display specificato utilizzando (rispettivamente):

- `lv_display_get_screen_active(disp)`,
- `lv_display_get_layer_top(disp)`,
- `lv_display_get_layer_sys(disp)` e
- `lv_display_get_layer_bottom(disp)`.

Per impostare uno Schermo creato come *Lo Screen Attivo*, si chiama `lv_screen_load()` or `lv_screen_load_anim()`.

## Layer Superiori e di Sistema

LVGL utilizza il Layer Superiore e quello di Sistema per garantire che determinati *Tutti i Widget* siano *sempre* sopra gli altri layer.

È possibile aggiungere liberamente "finestre pop-up" al *Layer Superiore*. Il Layer Superiore è stato concepito per creare Widget visibili su tutti gli Schermi visualizzati su un Display.. Il *Layer di Sistema*, invece, è destinato a funzioni a livello di sistema (ad esempio, il cursore del mouse verrà posizionato lì con `lv_indev_set_cursor()`).

Questi layer funzionano come qualsiasi altro widget, ovvero hanno stili e al loro interno è possibile creare qualsiasi tipo di Widget.

**i Nota**

Mentre il Layer Superiore e quello di Sistema vengono creati dal rispettivo *Display* (`lv_display`) come non scorrevoli e non cliccabili, questi comportamenti possono essere sovrascritti come per qualsiasi altro Widget utilizzando rispettivamente `lv_obj_set_scrollbar_mode(scr1, LV_SCROLLBAR_MODE_xxx)` e `lv_obj_add_flag(scr1, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE)`.

Se il flag `LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE` è impostato sul Layer Superiore, questo assorbirà tutti i clic dell'utente e fungerà da Widget modale.

```
lv_obj_add_flag(lv_layer_top(), LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE);
```

## Layer Inferiore

Similmente ai Layer Superiore e di Sistema, anche il Layer Inferiore ha le stesse dimensioni del Display, ma si trova sotto *Lo Screen Attivo*. È visibile solo se l'opacità dello sfondo della schermata attiva è < 255.

**i Ulteriori Informazioni**

*Screen Trasparenti*.

## API

*lv\_display.h*

### 7.1.4 Formato Colore

Il formato colore di default del display è impostato in base a *LV\_COLOR\_DEPTH* (vedere *lv\_conf.h*)

- *LV\_COLOR\_DEPTH* 32: XRGB8888 (4 byte/pixel)
- *LV\_COLOR\_DEPTH* 24: RGB888 (3 byte/pixel)
- *LV\_COLOR\_DEPTH* 16: RGB565 (2 byte/pixel)
- *LV\_COLOR\_DEPTH* 8: L8 (1 byte/pixel)
- *LV\_COLOR\_DEPTH* 1: I1 (1 bit/pixel) Supporto solo per buffer con mappatura orizzontale. *Display Monocromatici* per maggiori dettagli:

Il *color\_format* può essere modificato con *lv\_display\_set\_color\_depth(display, LV\_COLOR\_FORMAT\_...)*. Oltre al valore di default *LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB8888*, è possibile utilizzare anche altri formati.

È molto importante che il buffer di disegno sia sufficientemente grande per il formato colore selezionato.

### Scambio di Byte Endian

Nel caso del formato colore RGB565, potrebbe essere necessario scambiare i 2 byte perché la periferica SPI, I2C o la porta parallela a 8 bit li invia nell'ordine sbagliato.

La soluzione ideale è configurare l'hardware per gestire i dati a 16 bit con un ordine di byte diverso; tuttavia, se ciò non fosse possibile, si può chiamare *lv\_draw\_sw\_rgb565\_swap(buf, buf\_size\_in\_px)* nella *Callback Flush* per scambiare i byte.

Volendo, è anche possibile scrivere una funzione personalizzata o utilizzare le istruzioni assembly per uno scambio di byte il più veloce possibile.

Si noti che non si tratta di scambiare i canali Rosso e Blu, ma di convertire

RRRR GGG | GGG BBBB

in

GGG BBBB | RRRR GGG.

### Display Monocromatici

LVGL supporta il rendering diretto in un formato a 1 bit per i display monocromatici. Per abilitarlo, impostare *LV\_COLOR\_DEPTH* 1 o utilizzare *lv\_display\_set\_color\_format(display, LV\_COLOR\_FORMAT\_I1)*.

Il formato *LV\_COLOR\_FORMAT\_I1* presuppone che i byte siano mappati su righe (ovvero, i bit di un byte siano scritti uno accanto all'altro). L'ordine dei bit è MSB prima, ovvero:



sono rappresentati sul display come:



Assicurarsi che il controller LCD sia configurato di conseguenza.

Internamente, LVGL arrotonda le aree ridisegnate ai limiti dei byte. Pertanto, le aree aggiornate:

- inizieranno con una coordinata ``Nx8'', e
- terminano con una coordinata Nx8 - 1.

Quando si impostano i buffer per il rendering (`lv_display_set_buffers()`), aumentare la dimensione del buffer di 8 byte. Questo è necessario perché LVGL riserva 2 x 4 byte nel buffer, poiché si presume che questi vengano utilizzati come palette.

Per saltare la palette, includere la seguente riga nella funzione *Callback Flush*: `px_map += 8`.

Come di consueto, i display monocromatici supportano anche le modalità di rendering parziale, completo e diretto. In modalità completo e diretto, la dimensione del buffer dovrebbe essere sufficientemente grande per l'intero schermo, ovvero (`horizontal_resolution x vertical_resolution / 8`) + 8 byte. Poiché LVGL non può gestire larghezze frazionarie, assicurarsi di arrotondare la risoluzione orizzontale a 8 bit (ad esempio da 90 a 96).

La funzione `lv_draw_sw_il_convert_to_vtiled()` viene utilizzata per convertire un buffer di disegno in formato colore I1 da un layout di buffer per riga (htiled) a uno per colonna (vtiled). Questa conversione è necessaria per alcuni controller video che richiedono una mappatura del buffer di disegno diversa. La funzione presuppone che la larghezza e l'altezza del buffer siano arrotondate a un multiplo di 8. L'ordine dei bit del buffer vtiled risultante può essere specificato utilizzando il parametro `bit_order_lsb`.

Per maggiori dettagli, fare riferimento all'implementazione in `lv_draw_sw_il_convert_to_vtiled()` in `src/draw/sw/lv_draw_sw.c`.

Per garantire che le aree ridisegnate inizino e finiscano sui limiti dei byte, è possibile aggiungere una callback di tipo rounder al driver video. Questa callback arrotonda la larghezza e l'altezza al multiplo di 8 più vicino.

Ecco un esempio di come implementare e impostare una callback di arrotondamento:

```
static void my_rounder_cb(lv_event_t *e)
{
 lv_area_t *area = lv_event_get_param(e);

 /* Round the height to the nearest multiple of 8 */
 area->y1 = (area->y1 & ~0x7);
 area->y2 = (area->y2 | 0x7);
}

lv_display_add_event_cb(display, my_rounder_cb, LV_EVENT_INVALIDATE_AREA, display);
```

In questo esempio, la funzione `my_rounder_cb` arrotonda le coordinate dell'area ridisegnata al multiplo di 8 più vicino. Le coordinate x1 e y1 vengono arrotondate per difetto, mentre x2 e y2 vengono arrotondate per eccesso. Questo garantisce che la larghezza e l'altezza dell'area ridisegnata siano sempre multipli di 8.

## Screen Trasparenti

Solitamente, l'opacità dello schermo è `LV_OPA_COVER` per fornire uno sfondo uniforme per i suoi elementi secondari. In caso contrario (opacità < 100%), il `bottom_layer` del display sarà visibile. Se anche l'opacità del layer inferiore non è `LV_OPA_COVER`, LVGL non avrà uno sfondo uniforme da disegnare.

Questa configurazione (Schermo trasparente) potrebbe essere utile per creare, ad esempio, menu OSD (On-Screen Display) in cui un video viene riprodotto su un layer hardware diverso del pannello del di visualizzazione e un menù è sovrapposto a un layer superiore.

Per visualizzare correttamente un'interfaccia utente su uno schermo trasparente, il formato colore del display deve essere impostato su uno con un canale alfa (ad esempio `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888`).

In sintesi, per abilitare schermi e display trasparenti per interfacce utente simili a menu OSD:

- Impostare `bg_opa` dello schermo su trasparente: `lv_obj_set_style_bg_opa(lv_screen_active(), LV_OPA_TRANSP, LV_PART_MAIN)`
- Impostare `bg_opa` del layer inferiore su trasparente: `lv_obj_set_style_bg_opa(lv_layer_bottom(), LV_OPA_TRANSP, LV_PART_MAIN)`
- Impostare un formato colore con canale alfa. Es. `lv_display_set_color_format(disp, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888)`

## API

`lv_obj_style_gen.h`

`lv_display.h`

`lv_draw_sw_utils.h`

*lv\_conf\_internal.h*

## 7.1.5 Refreshing

### Comportamento del Refresh di Default

Normalmente le aree sporche (ovvero non valide) vengono controllate e ridisegnate ogni `LV_DEF_REFR_PERIOD` millisecondi (impostati in `lv_conf.h`). Ciò avviene a seguito di un *Timer* (`lv_timer`) di aggiornamento creato al momento della creazione del display e eseguito a quell'intervallo.

### Disaccoppiamento del Timer di Aggiornamento del Display

Tuttavia, in alcuni casi potrebbe essere necessario un maggiore controllo su quando avviene l'aggiornamento del display, ad esempio:

- per sincronizzare il rendering con VSYNC o il segnale TE;
- per impostare l'aggiornamento della visualizzazione immediatamente dopo un singolo aggiornamento dello schermo di tutti i widget che necessitavano di aggiornamenti dei dati di visualizzazione (ovvero, aggiornarli solo una volta immediatamente prima dell'aggiornamento della visualizzazione per ridurre il sovraccarico della CPU).

È possibile farlo nel modo seguente:

```
/* Delete original display refresh timer */
lv_display_delete_refr_timer(display1);

/* Call this to refresh dirty (changed) areas of the display. */
lv_display_refr_timer(NULL);
```

Se si dispone di più display, chiamare `lv_display_set_default(display1)` per selezionare il display da aggiornare prima di `lv_display_refr_timer(NULL)`.

#### Nota

`lv_timer_handler()` e `lv_display_refr_timer()` non devono essere eseguiti contemporaneamente.

Se il monitoraggio delle prestazioni è abilitato, il valore di `LV_DEF_REFR_PERIOD` deve essere impostato in modo che corrisponda al periodo di aggiornamento del display per garantire che i risultati statistici siano corretti.

### Forzare un Refresh

Normalmente le aree invalidate (contrassegnate per il ridisegno) vengono renderizzate in `lv_timer_handler()` ogni `LV_DEF_REFR_PERIOD` millisecondi. Tuttavia, utilizzando `lv_refr_now(display)` è possibile indicare a LVGL di ri-disegnare immediatamente le aree non valide. L'aggiornamento avverrà in `lv_refr_now()`, il che potrebbe richiedere più tempo.

Il parametro di `lv_refr_now()` è un puntatore al display da aggiornare. Se viene passato NULL, tutti i display con timer di aggiornamento attivi verranno aggiornati.

### API

`lv_refr.h`  
`lv_display.h`  
`lv_api_map_v9_1.h`  
`lv_conf_internal.h`  
`lv_timer.h`

## 7.1.6 Eventi del Display

`lv_display_add_event_cb(display, event_cb, LV_EVENT..., user_data)` aggiunge un gestore eventi a un display.

Se è stato aggiunto `user_data` al Display, lo si può recuperare in un evento come questo:

```
lv_display_t * display;
my_type_t * my_user_data;
display = (lv_display_t *)lv_event_get_current_target(e);
my_user_data = lv_display_get_user_data(display);
```

I seguenti eventi vengono inviati per gli oggetti Display (`lv_display_t`):

- `LV_EVENT_INVALIDATE_AREA`: Un'area viene invalidata (contrassegnata per il ridisegno). `lv_event_get_param(e)` restituisce un puntatore a un oggetto `lv_area_t` con le coordinate dell'area invalidata. L'area può essere modificata liberamente se necessario per adattarla a un requisito specifico del display. Di solito necessario con i display monocromatici per invalidare  $N \times 8$  righe o colonne in un unico passaggio.
- `LV_EVENT_RESOLUTION_CHANGED`: Inviato quando la risoluzione cambia a causa di `lv_display_set_resolution()` o di `lv_display_set_rotation()`.
- `LV_EVENT_COLOR_FORMAT_CHANGED`: Inviato come risultato di qualsiasi chiamata a `lv_display_set_color_format()`.
- `LV_EVENT_REFR_REQUEST`: Inviato quando si è verificato un evento che richiede un ridisegno.
- `LV_EVENT_REFR_START`: Inviato prima dell'inizio di un ciclo di aggiornamento. Inviato anche se non c'è nulla da ridisegnare.
- `LV_EVENT_REFR_READY`: Inviato al completamento dell'aggiornamento (dopo il rendering e la chiamata a *Callback Flush*). Inviato anche se non si è verificato alcun ridisegno.
- `LV_EVENT_RENDER_START`: Inviato appena prima dell'inizio del rendering.
- `LV_EVENT_RENDER_READY`: Inviato dopo il completamento del rendering (prima di chiamare *Callback Flush*)
- `LV_EVENT_FLUSH_START`: Inviato prima della chiamata a *Callback Flush*.
- `LV_EVENT_FLUSH_FINISH`: Inviato dopo il ritorno della chiamata a *Callback Flush*.
- `LV_EVENT_FLUSH_WAIT_START`: Inviato all'inizio della chiamata interna a `wait_for_flushing()` -- si verifica indipendentemente dal fatto che si verifichi effettivamente un'attesa. La chiamata termina immediatamente se `disp->flushing == 0`.
- `LV_EVENT_FLUSH_WAIT_FINISH`: Inviato quando la chiamata a `wait_for_flushing()` sta per terminare, indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'attesa effettiva.

### API

`lv_display.h`

## 7.1.7 Modifica della Risoluzione

Per impostare la risoluzione del display dopo la creazione, si usa `lv_display_set_resolution(display, hor_res, ver_res)`

Non è obbligatorio utilizzare l'intero display per LVGL, tuttavia in alcuni casi la risoluzione fisica è importante. Ad esempio, il touchpad continua a visualizzare l'intera risoluzione e i valori devono essere convertiti nell'area di visualizzazione LVGL attiva. Quindi la risoluzione fisica e l'offset dell'area attiva possono essere impostati con `lv_display_set_physical_resolution(display, hor_res, ver_res)` e `lv_display_set_offset(display, x, y)`

### API

`lv_display.h`

## 7.1.8 Misurazione dell'Inattività

Il tempo di inattività di un utente viene misurato e memorizzato con ciascun oggetto `lv_display_t`. Ogni utilizzo di un *Device di Input* (se associato al *display*) viene considerato come attività. Per ottenere il tempo trascorso dall'ultima attività, si usa `lv_display_get_inactive_time(display1)`. Se viene passato NULL, verrà restituito il tempo di inattività più basso tra tutti i display (in questo caso NULL non indica *Display di Default*).

È possibile avviare manualmente un'attività utilizzando `lv_display_trigger_activity(display1)`. Se `display1` è NULL, verrà utilizzato *Display di Default* (non tutti i display).

### Ulteriori Informazioni

- `lv_port_disp_template.c` per un template per il proprio driver.
- *Drawing* per saperne di più sul funzionamento del rendering in LVGL.

## API

`lv_display.h`

## 7.1.9 Rotazione

LVGL supporta la rotazione del display con incrementi di 90 gradi.

L'orientamento del display può essere modificato con `lv_display_set_rotation(disp, LV_DISPLAY_ROTATION_xxx)` dove xxx è 0, 90, 180 o 270. Questo invertirà internamente la risoluzione orizzontale e verticale in base al grado impostato; tuttavia, non eseguirà la rotazione effettiva. Quando si modifica la rotazione, viene generato l'evento `LV_EVENT_SIZE_CHANGED` per consentire la riconfigurazione hardware. Se il pannello di visualizzazione e/o i relativi chip driver non supportano la rotazione, è possibile utilizzare `lv_draw_sw_rotate()` per ruotare il buffer nella funzione *Callback Flush*.

`lv_display_rotate_area(display, &area)` ruota l'area renderizzata in base alle impostazioni di rotazione correnti del display.

Si noti che in `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT` le piccole aree modificate vengono renderizzate direttamente nel frame buffer, quindi non possono essere ruotate in un secondo momento. Pertanto, in modalità diretta è possibile ruotare solo l'intero frame buffer.

Nel caso di `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL` le piccole aree renderizzate possono essere ruotate autonomamente prima di essere riversate nel frame buffer.

`LV_DISPLAY_RENDER_MODE_FULL` può funzionare con la rotazione se i buffer in cui viene eseguito il rendering sono diversi dai buffer in cui viene eseguito il rendering nella callback flush e i buffer in cui viene eseguito il rendering non hanno un requisito di passo.

Di seguito è riportato un esempio di rotazione quando la modalità di rendering è `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL` e l'immagine ruotata deve essere inviata a un **display controller**.

```
/*Rotate a partially rendered area to another buffer and send it*/
void flush_cb(lv_display_t * disp, const lv_area_t * area, uint8_t * px_map)
{
 lv_display_rotation_t rotation = lv_display_get_rotation(disp);
 lv_area_t rotated_area;
 if(rotation != LV_DISPLAY_ROTATION_0) {
 lv_color_format_t cf = lv_display_get_color_format(disp);
 /*Calculate the position of the rotated area*/
 rotated_area = *area;
 lv_display_rotate_area(disp, &rotated_area);
 /*Calculate the source stride (bytes in a line) from the width of the area*/
 uint32_t src_stride = lv_draw_buf_width_to_stride(lv_area_get_width(area), cf);
 /*Calculate the stride of the destination (rotated) area too*/
 uint32_t dest_stride = lv_draw_buf_width_to_stride(lv_area_get_width(&rotated_area), cf);
 /*Have a buffer to store the rotated area and perform the rotation*/
 static uint8_t rotated_buf[500*1014];
 int32_t src_w = lv_area_get_width(area);
 int32_t src_h = lv_area_get_height(area);
 lv_draw_sw_rotate(px_map, rotated_buf, src_w, src_h, src_stride, dest_stride, rotation, cf);
 /*Use the rotated area and rotated buffer from now on*/
 area = &rotated_area;
 px_map = rotated_buf;
 }
 my_set_window(area->x1, area->y1, area->x2, area->y2);
 my_send_colors(px_map);
}
```

Di seguito è riportato un esempio di rotazione quando la modalità di rendering è `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL` e l'immagine può essere ruotata direttamente in un **frame buffer** della periferica LCD.

```
/*Rotate a partially rendered area to the frame buffer*/
void flush_cb(lv_display_t * disp, const lv_area_t * area, uint8_t * px_map)
{
 lv_color_format_t cf = lv_display_get_color_format(disp);
 uint32_t px_size = lv_color_format_get_size(cf);
 /*Calculate the position of the rotated area*/
 lv_area_t rotated_area = *area;
 lv_display_rotate_area(disp, &rotated_area);
 /*Calculate the properties of the source buffer*/
 int32_t src_w = lv_area_get_width(area);
 int32_t src_h = lv_area_get_height(area);
 uint32_t src_stride = lv_draw_buf.width_to_stride(src_w, cf);
 /*Calculate the properties of the frame buffer*/
 int32_t fb_stride = lv_draw_buf.width_to_stride(disp->hor_res, cf);
 uint8_t * fb_start = my_fb_address;
 fb_start += rotated_area.y1 * fb_stride + rotated_area.x1 * px_size;
 lv_display_rotation_t rotation = lv_display_get_rotation(disp);
 if(rotation == LV_DISPLAY_ROTATION_0) {
 int32_t y;
 for(y = area->y1; y <= area->y2; y++) {
 lv_memcpy(fb_start, px_map, src_stride);
 px_map += src_stride;
 fb_start += fb_stride;
 }
 } else {
 lv_draw_sw_rotate(px_map, fb_start, src_w, src_h, src_stride, fb_stride, rotation, cf);
 }
}
```

## API

*lv\_display.h*

### 7.1.10 Vincoli sull'Area Ridisegnata

Alcuni controller di display hanno requisiti specifici per l'area della finestra in cui può essere inviata l'immagine renderizzata (ad esempio, x1 deve essere pari e x2 deve essere dispari).

Nel caso di display monocromatici, x1 deve essere Nx8 e x2 deve essere Nx8 - 1. (Se il display utilizza `LV_COLOR_FORMAT_I1`, LVGL applica automaticamente questo arrotondamento. Vedere *Display Monocromatici*.)

La dimensione dell'area invalidata (ridisegnata) può essere controllata come segue:

```
void rounder_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_area_t * a = lv_event_get_invalidate_area(e);

 a->x1 = a->x1 & (~0x1); /* Ensure x1 is even */
 a->x2 = a->x2 | 0x1; /* Ensure x2 is odd */
}

...
lv_display_add_event_cb(disp, rounder_event_cb, LV_EVENT_INVALIDATE_AREA, NULL);
```

## API

*lv\_display.h*

### 7.1.11 Rendering a Riquadri

Quando sono disponibili più core della CPU e un'area estesa deve essere ridisegnata, LVGL deve identificare aree indipendenti che possano essere renderizzate in parallelo.

Ad esempio, se ci sono 4 core della CPU, un core può disegnare lo sfondo dello schermo mentre gli altri 3 devono attendere il completamento. Se ci sono 2 pulsanti sullo schermo, questi 2 pulsanti possono essere renderizzati in parallelo, ma 2 core rimarranno comunque inattivi.

A causa delle dipendenze tra le diverse aree, i core della CPU non possono sempre essere utilizzati completamente.

Per risolvere questo problema, LVGL può suddividere le aree estese che devono essere aggiornate in "tile" [riquadri] più piccoli. Questi riquadri sono indipendenti, rendendo più facile trovare aree che possono essere renderizzate contemporaneamente.

In particolare, se ci sono 4 riquadri e 4 core, ci sarà sempre un'area indipendente per ogni core all'interno di uno dei riquadri.

Il numero massimo di tile può essere impostato utilizzando la funzione `lv_display_set_tile_cnt(disp, cnt)`. Il valore di default è `LV_DRAW_SW_DRAW_UNIT_CNT` (o 1 se il rendering software non è abilitato).

Le aree di piccole dimensioni non vengono ulteriormente suddivise in "tile" più piccoli perché il sovraccarico di 4 core supererebbe i vantaggi.

La dimensione ideale del tile è calcolata come `ideal_tile_size = draw_buf_size / tile_cnt`. Ad esempio, in modalità `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT` su uno schermo 800x480, il buffer di visualizzazione è 800x480 = 375k pixel. Se ci sono 4 tile, la dimensione ideale del tile è di circa 93k pixel. In base a ciò, l'utilizzo dei core è il seguente:

- 30k pixel: 1 core
- 90k pixel: 1 core
- 95k pixel: 2 core (oltre i 93k pixel, vengono utilizzati 2 core)
- 150k pixel: 2 core
- 200k pixel: 3 core (oltre i 186k pixel, vengono utilizzati 3 core)
- 300k pixel: 4 core (oltre i 279k pixel, vengono utilizzati 4 core)
- 375k pixel: 4 core

In `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT`, il buffer di disegno delle dimensioni dello schermo viene diviso per il numero di tile per determinare le dimensioni ideali dei tile. Se vengono aggiornate aree più piccole, potrebbe essere utilizzato un numero inferiore di core.

In `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_FULL`, il numero massimo di riquadri viene sempre creato quando l'intero schermo viene aggiornato.

In `LV_DISPLAY_RENDER_MODE_PARTIAL`, il buffer parziale è suddiviso in riquadri. Ad esempio, se il buffer di disegno è 1/10 delle dimensioni dello schermo e ci sono 2 riquadri, verranno renderizzati contemporaneamente 1/20 + 1/20 dell'area dello schermo.

Il rendering a riquadri influisce solo sul processo di rendering e la *Callback Flush* viene chiamata una volta per ogni area invalidata. Pertanto, il tiling non è visibile dal punto di vista del flushing.

## API

*lv\_display.h*

### 7.1.12 Estensione/Combinazione di Display

#### Mirroring di un Display

Per il mirroring dell'immagine di un display su un altro display, non è necessario utilizzare il supporto multi-display. È sufficiente trasferire il buffer ricevuto nella *Callback Flush* del primo display anche all'altro display.

#### Suddivisione di un'Immagine

È possibile creare un display virtuale più grande da un array di display più piccoli. È possibile crearlo:

1. impostando la risoluzione dei display alla risoluzione del display più grande;
2. in *Callback Flush*, troncando e modificando il parametro `area` per ciascun display; e
3. inviando il contenuto del buffer a ciascun display reale con l'area troncata.

### 7.1.13 API

*lv\_display.h*

## 7.2 Device di Input (lv\_indev)

### 7.2.1 Creazione di un Device di Input

Per creare un dispositivo di input su *Display di Default*:

```
/* Create and set up at least one display before you register any input devices. */
lv_indev_t * indev = lv_indev_create(); /* Create input device connected to Default Display. */
lv_indev_set_type(indev, LV_INDEV_TYPE_...); /* Touch pad is a pointer-like device. */
lv_indev_set_read_cb(indev, my_input_read); /* Set driver function. */
```

Se si dispone di più display, è necessario assicurarsi che il Display di Default sia impostato sul display a cui è "connesso" il dispositivo di input prima di effettuare le chiamate di cui sopra.

Il membro `type` può essere:

- `LV_INDEV_TYPE_POINTER`: touchpad o mouse
- `LV_INDEV_TYPE_KEYPAD`: tastiera o tastierino numerico
- `LV_INDEV_TYPE_ENCODER`: encoder con opzioni di rotazione a sinistra/destra e di spinta
- `LV_INDEV_TYPE_BUTTON`: pulsanti esterni che premono virtualmente lo schermo

`my_input_read` è un puntatore a funzione che verrà chiamato periodicamente per segnalare lo stato corrente di un dispositivo di input a LVGL.

#### Touchpad, Touch-Screen, Mouse o Qualsiasi Puntatore

I dispositivi di input che possono cliccare su punti sul display appartengono alla categoria `POINTER`. Ecco un esempio di una semplice funzione di Callback di Lettura di un dispositivo di input:

```
lv_indev_set_type(indev, LV_INDEV_TYPE_POINTER);
...

void my_input_read(lv_indev_t * indev, lv_indev_data_t * data)
{
 if(touchpad_pressed) {
 data->point.x = touchpad_x;
 data->point.y = touchpad_y;
 data->state = LV_INDEV_STATE_PRESSED;
 } else {
 data->state = LV_INDEV_STATE_RELEASED;
 }
}
```

#### Cursore del Mouse

I dispositivi di input puntatore (come un mouse) possono avere un cursore.

```
...
lv_indev_t * mouse_indev = lv_indev_create();
...
LV_IMAGE_DECLARE(mouse_cursor_icon); /* Declare the image source. */
lv_obj_t * cursor_obj = lv_image_create(lv_screen_active()); /* Create image Widget for cursor. */
lv_image_set_src(cursor_obj, &mouse_cursor_icon); /* Set image source. */
lv_indev_set_cursor(mouse_indev, cursor_obj); /* Connect image to Input Device. */
```

Si noti che l'oggetto cursore dovrebbe avere `lv_obj_remove_flag(cursor_obj, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE)`. Per le immagini, il *clic* è disabilitato per default.

#### Gesti

I dispositivi di input puntatore possono rilevare le "gesture" [gesti] di base. Per default, la maggior parte dei Widget invia i gesti ai dispositivi padre in modo che possano essere rilevati sul Widget Schermo sotto forma di un evento `LV_EVENT_GESTURE`. Ad esempio:

```
void my_event(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * screen = lv_event_get_current_target(e);
 lv_dir_t dir = lv_indev_get_gesture_dir(lv_indev_active());
 switch(dir) {
 case LV_DIR_LEFT:
 ...
 break;
 case LV_DIR_RIGHT:
 ...
 break;
 case LV_DIR_TOP:
 ...
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

...
break;
case LV_DIR_BOTTOM:
...
break;
}
}

lv_obj_add_event_cb(screen1, my_event, LV_EVENT_GESTURE, NULL);

```

Per impedire che l'evento gesto venga passato al dispositivo padre da un Widget, i usa `lv_obj_remove_flag(widget, LV_OBJ_FLAG_GESTURE_BUBBLE)`.

Si noti che i gesti non vengono attivati se si scorre un Widget.

Se si esegue un'azione su un gesto, è possibile chiamare `lv_indev_wait_release(lv_indev_active())` nel gestore eventi per impedire a LVGL di inviare ulteriori eventi relativi al dispositivo di input.

## Comportamento della Corona

Una "Corona" è un dispositivo rotante tipicamente presente sugli smartwatch.

Quando l'utente clicca in un punto qualsiasi e poi ruota la rotativa, l'ultimo widget cliccato verrà fatto scorrere oppure il suo valore verrà incrementato/decrementato (ad esempio nel caso di uno slider).

Poiché questo comportamento è strettamente correlato all'ultimo widget cliccato, il supporto della corona è un'estensione del dispositivo di input del puntatore. È sufficiente impostare `data->diff` sul numero di passi ruotati e LVGL invierà automaticamente l'evento `LV_EVENT_ROTARY` o farà scorrere il widget in base al flag `editable` nella classe del widget. I widget non modificabili vengono fatti scorrere e per quelli modificabili viene inviato l'evento.

Per ottenere i passi in una callback di evento, si usa `int32_t diff = lv_event_get_rotary_diff(e)`

La sensibilità rotativa può essere regolata su 2 livelli:

1. nel dispositivo di input tramite l'elemento `indev->rotary_sensitivity` (1/256 di unità), e
2. tramite la proprietà di stile `rotary_sensitivity` nel widget (1/256 di unità).

La differenza finale viene calcolata in questo modo:

```
diff_final = diff_in * (indev_sensitivity / 256) + (widget_sensitivity / 256);
```

Ad esempio, se sia la sensibilità `indev` che quella del widget sono impostate su 128 (0,5), la differenza di input verrà moltiplicata per 0,25. Il valore del Widget verrà incrementato di tale valore oppure il Widget verrà fatto scorrere di quella quantità di pixel.

## Gesti multi-touch

LVGL è in grado di riconoscere i gesti multi-touch: quando viene rilevato un gesto, viene trasmesso un `LV_EVENT_GESTURE` all'oggetto su cui è stato eseguito il gesto. Attualmente, sono supportati i seguenti gesti multi-touch:

- Pizzico con due dita (su e giù)
- Rotazione con due dita
- Scorrimento con due dita (infinito)

Per abilitare il riconoscimento dei gesti multi-touch, impostare l'opzione `LV_USE_GESTURE_RECOGNITION` nel file `lv_conf.h`.

Attualmente, il sistema invia gli eventi se i gesti si trovano in uno dei seguenti stati:

- `LV_INDEV_GESTURE_STATE_RECOGNIZED`: Il gesto è stato riconosciuto ed è ora attivo.
- `LV_INDEV_GESTURE_STATE_ENDED`: Il gesto è terminato.

## Panoramica sui gesti multi-touch

Per riconoscere i gesti multi-touch, vengono utilizzati dei riconoscitori. La struttura `lv_indev_t` contiene un array di riconoscitori, uno per tipo di gesto. Questi riconoscitori vengono inizializzati internamente da `lv_indev_create` chiamando `lv_indev_gesture_init_recognizers` dopo la creazione del dispositivo `indev`. I riconoscitori possono quindi essere configurati per modificare le soglie dei gesti. Queste soglie vengono utilizzate per poter riconoscere il gesto solo dopo aver raggiunto la soglia. Possono essere impostate in questo modo:

- `lv_indev_set_pinch_up_threshold(lv_indev_t * indev, float threshold)`: Imposta la soglia di "pinch up" (zoom in) in pixel.
- `lv_indev_set_pinch_down_threshold(lv_indev_t * indev, float threshold)`: Imposta la soglia di "pinch down" (zoom out) in pixel.
- `lv_indev_set_rotation_rad_threshold(lv_indev_t * indev, float threshold)`: Imposta la soglia dell'angolo di rotazione in radianti.

I riconoscitori possono quindi essere aggiornati per riconoscere i gesti chiamando `lv_indev_gesture_recognizers_update`. Questa operazione deve essere eseguita nell'`indev` definito dall'utente `read_cb`. Questa operazione itererà sui riconoscitori e si fermerà una volta rilevato un gesto riconosciuto o terminato. Per ora può essere riconosciuto/terminato un solo gesto multi-touch alla volta.

Una volta aggiornati i riconoscitori, la chiamata a `lv_indev_gesture_recognizers_set_data` aggiornerà la struttura `lv_indev_data_t`. Questa operazione dovrebbe essere eseguita nell'`indev read_cb`. Questo consente al futuro `lv_event_t` di essere riempito con le informazioni sui gesti multi-touch.

Ecco un esempio di `read_cb`:

```
/* The recognizer keeps the state of the gesture */
static lv_indev_gesture_recognizer_t recognizer;

/* An array that stores the collected touch events */
static lv_indev_touch_data_t touches[10];

/* A counter that needs to be incremented each time a touch event is received */
static uint8_t touch_cnt;
{
 lv_indev_touch_data_t * touch;

 lv_indev_update_recognizers(drv, &touches[0], touch_cnt);

 touch_cnt = 0;

 /* Set the gesture information, before returning to LVGL */
 lv_indev_gesture_recognizers_set_data(drv, data);
}
```

L'utente è responsabile della raccolta degli eventi di tocco necessari dal driver fino a quando non viene chiamato `read_cb`. Dovrà quindi convertire l'input specifico del driver in `lv_indev_touch_data_t` per essere elaborato da `read_cb` in un secondo momento. Ecco un esempio che utilizza libinput:

```
/**
 * @brief Convert the libinput to lvgl's representation of touch event
 * @param ev a pointer to the lib input event
 */
static void touch_event_queue_add(struct libinput_event *ev)
{
 struct libinput_event_touch *touch_ev;
 lv_indev_touch_data_t *cur;
 lv_indev_touch_data_t *t;
 uint32_t time;
 int i;
 int id;
 int type;

 type = libinput_event_get_type(ev);
 touch_ev = libinput_event_get_touch_event(ev);
 id = libinput_event_touch_get_slot(touch_ev);
 time = libinput_event_touch_get_time(touch_ev);

 /* Get the last event for contact point */
 t = &touches[0];
 cur = NULL;

 for (i = 0; i < touch_cnt; i++) {
 if (t->id == id) {
 cur = t;
 }
 t++;
 }

 if (cur != NULL && cur->timestamp == time) {
 /* Previous event has the same timestamp - ignore duplicate event */
 return;
 }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

if (cur == NULL ||
 type == LIBINPUT_EVENT_TOUCH_UP ||
 type == LIBINPUT_EVENT_TOUCH_DOWN) {

 /* create new event */
 cur = &touches[touch_cnt];
 touch_cnt++;

}

switch (type) {
 case LIBINPUT_EVENT_TOUCH_DOWN:
 case LIBINPUT_EVENT_TOUCH_MOTION:

 cur->point.x = (int) libinput_event_touch_get_x_transformed(touch_ev, SCREEN_WIDTH);
 cur->point.y = (int) libinput_event_touch_get_y_transformed(touch_ev, SCREEN_HEIGHT);
 cur->state = LV_INDEV_STATE_PRESSED;
 break;

 case LIBINPUT_EVENT_TOUCH_UP:

 cur->state = LV_INDEV_STATE_RELEASED;
 cur->point.x = 0;
 cur->point.y = 0;
 break;
}

cur->timestamp = time;
cur->id = id;
}

/**
 * @brief Filter out libinput events that are not related to touches
 * @param ev a pointer to the lib input event
 */
static void process_libinput_event(struct libinput_event *ev)
{
 int type;

 type = libinput_event_get_type(ev);

 switch (type) {
 case LIBINPUT_EVENT_TOUCH_MOTION:
 case LIBINPUT_EVENT_TOUCH_DOWN:
 case LIBINPUT_EVENT_TOUCH_UP:
 /* Filter only touch events */
 touch_event_queue_add(ev);
 break;
 default:
 /* Skip an unrelated libinput event */
 return;
 }
}

```

Con questa configurazione, l'utente può ora registrare callback di eventi per reagire a `LV_EVENT_GESTURE`.

### Nota

Un evento touch è rappresentato dalla struttura `lv_indev_touch_data_t`, i cui campi sono compatibili 1:1 con gli eventi emessi dalla libreria `libinput` library

## Gestione degli eventi gestuali multi-touch

Una volta riconosciuto o terminato un gesto, viene inviato un `LV_EVENT_GESTURE`. L'utente può utilizzare queste funzioni per raccogliere maggiori informazioni sul gesto:

- `lv_event_get_gesture_type(lv_event_t * gesture_event)`: Recupera il tipo di gesto. Da utilizzare per verificare quale gesto multi-touch è attualmente segnalato.
- `lv_indev_gesture_state_t lv_event_get_gesture_state(lv_event_t * gesture_event, lv_indev_gesture_type_t type)`: Recupera lo stato del gesto. Può essere uno di questi:
  - `LV_INDEV_GESTURE_STATE_NONE`: Il gesto non è attivo.
  - `LV_INDEV_GESTURE_STATE_RECOGNIZED`: Il gesto è riconosciuto e può essere utilizzato.
  - `LV_INDEV_GESTURE_STATE_ENDED`: Il gesto è terminato.

Queste funzioni consentono all'utente di confermare che il gesto è quello previsto e che si trova in uno stato utilizzabile. L'utente può quindi richiedere i valori dei gesti con le seguenti funzioni:

- `lv_event_get_pinch_scale(lv_event_t * gesture_event)`: Ottiene la scala del "pinch" [pizzico]. Rilevante solo per il gesto del "pinch" [pizzico].
- `lv_event_get_rotation(lv_event_t * gesture_event)`: Ottiene la rotazione in radianti. Rilevante solo per il gesto di rotazione.

- `lv_event_get_two_fingersSwipeDistance(lv_event_t * gesture_event)`: Ottiene la distanza in pixel dal centro di partenza del gesto. Rilevante solo per il gesto di scorrimento con due dita.
- `lv_event_get_two_fingersSwipeDir(lv_event_t * gesture_event)`: Ottiene la direzione dal centro di partenza. Rilevante solo per il gesto di scorrimento con due dita.

Questo consente all'utente di reagire ai gesti e di utilizzarne i valori. Un esempio di tale applicazione è disponibile nell'albero dei sorgenti `examples/others/gestures/lv_example_gestures.c`.

## Tastierino Numerico o Tastiera

Le tastiere complete con tutte le lettere o i tastierini numerici semplici con pochi pulsanti di navigazione appartengono alla categoria dei tastierini numerici.

È possibile controllare completamente l'interfaccia utente senza touchpad o mouse utilizzando un tastierino numerico o un encoder. Funziona in modo simile al tasto *TAB* del PC per selezionare un elemento in un'applicazione o in una pagina web.

Per utilizzare una tastiera o un tastierino numerico:

- Registra una funzione di callback di lettura per il dispositivo e impostane il tipo su `LV_INDEV_TYPE_KEYPAD`.
- Creare un Gruppo di Widget (`lv_group_t * g = lv_group_create()`) e aggiungervi i Widget con `lv_group_add_obj(g, widget)`.
- Assegnare il gruppo a un dispositivo di input: `lv_indev_set_group(indev, g)`.
- Usare `LV_KEY_...` per navigare tra i Widget del gruppo. Vedere `lv_core/lv_group.h` per i tasti disponibili.

```
lv_indev_set_type(indev, LV_INDEV_TYPE_KEYPAD);
...
void keyboard_read(lv_indev_t * indev, lv_indev_data_t * data){
 data->key = last_key(); /* Get the last pressed or released key */

 if(key_pressed()) data->state = LV_INDEV_STATE_PRESSED;
 else data->state = LV_INDEV_STATE_RELEASED;
}
```

## Encoder

Un esempio comune di encoder è un dispositivo con una manopola girevole che indica al dispositivo host *quando* la manopola viene ruotata e *in quale direzione*.

Con un encoder, l'applicazione può ricevere eventi dai seguenti elementi:

1. pressione del pulsante,
2. pressione prolungata del pulsante,
3. rotazione a sinistra e
4. rotazione a destra.

In breve, i dispositivi di input dell'Encoder funzionano in questo modo:

- Ruotando l'encoder è possibile postare il focus sull'oggetto successivo/precedente.
- Quando si preme l'encoder su un oggetto semplice (come un pulsante), questo verrà cliccato.
- Se si preme l'encoder su un oggetto complesso (come un elenco, una finestra di messaggio, ecc.), il Widget entrerà in modalità di modifica, consentendo di navigare all'interno dell'oggetto ruotando l'encoder.
- Per uscire dalla modalità di modifica, premere a lungo il pulsante.

Per utilizzare un Encoder (simile ai *Tastierini*), i Widget devono essere aggiunti a un gruppo.

```
lv_indev_set_type(indev, LV_INDEV_TYPE_ENCODER);
...
void encoder_read(lv_indev_t * indev, lv_indev_data_t * data){
 data->enc_diff = enc_get_new_moves();

 if(enc_pressed()) data->state = LV_INDEV_STATE_PRESSED;
 else data->state = LV_INDEV_STATE_RELEASED;
}
```

## Gruppi di Widget

Quando è necessario gestire il focus di input tra un set di Widget (ad esempio per acquisire l'input dell'utente da una tastiera o da un encoder), tale set di Widget viene inserito in un gruppo che gestisce successivamente il modo in cui il focus di input si sposta da un Widget all'altro.

In ogni gruppo è presente un solo oggetto con focus che riceve i tasti premuti o le azioni dell'encoder. Ad esempio, se una *Text Area* ha il focus e si preme una lettera su una tastiera, i tasti verranno inviati e inseriti nell'area di testo. Analogamente, se uno *Slider* ha il focus e si premono le frecce sinistra o destra, il valore del cursore verrà modificato.

È necessario associare un dispositivo di input a un gruppo. Un dispositivo di input può inviare eventi tasto a un solo gruppo, ma un gruppo può ricevere dati da più dispositivi di input.

Per creare un gruppo, si usa `lv_group_t * g = lv_group_create()` e per aggiungere un Widget al gruppo, si usa `lv_group_add_obj(g, widget)`.

Una volta aggiunto un Widget a un gruppo, si può scoprire a quale gruppo appartiene usando `lv_obj_get_group(widget)`.

Per scoprire quale Widget in un gruppo ha il focus, se ce n'è uno, si chiama `lv_group_get_focused(group)`. Se un Widget in quel gruppo ha il focus, restituirà un puntatore ad esso, altrimenti restituirà NULL.

Per associare un gruppo a un dispositivo di input, si usa `lv_indev_set_group(indev, g)`.

## Tasti

Ci sono alcuni tasti predefiniti che hanno un significato speciale:

- `LV_KEY_NEXT`: Sposta il focus sull'oggetto successivo
- `LV_KEY_PREV`: Sposta il focus sull'oggetto precedente
- `LV_KEY_ENTER`: Attiva gli eventi `LV_EVENT_PRESSED`, `LV_EVENT_CLICKED` o `LV_EVENT_LONG_PRESSED` ecc.
- `LV_KEY_UP`: Aumenta il valore o sposta verso l'alto
- `LV_KEY_DOWN`: Diminuisce il valore o sposta verso il basso
- `LV_KEY_RIGHT`: Aumenta il valore o sposta verso destra
- `LV_KEY_LEFT`: Diminuisce il valore o sposta verso sinistra
- `LV_KEY_ESC`: Chiude o esce (ad esempio, chiude una *Drop-Down List*)
- `LV_KEY_DEL`: Elimina (ad esempio, un carattere a destra in una *Text Area*)
- `LV_KEY_BACKSPACE`: Elimina (ad esempio, un carattere a sinistra in una *Text Area*)
- `LV_KEY_HOME`: Va all'inizio/In Alto (ad esempio, in una *Text Area*)
- `LV_KEY_END`: Va alla fine (ad esempio, in una *Text Area*)

I tasti speciali più importanti nella funzione `read_cb()` sono:

- `LV_KEY_NEXT`
- `LV_KEY_PREV`
- `LV_KEY_ENTER`
- `LV_KEY_UP`
- `LV_KEY_DOWN`
- `LV_KEY_LEFT`
- `LV_KEY_RIGHT`

Si dovrebbero tradurre alcuni dei tasti in questi tasti speciali per supportare la navigazione in un gruppo e interagire con i Widget selezionati.

Di solito, è sufficiente utilizzare solo `LV_KEY_LEFT` e `LV_KEY_RIGHT`, poiché la maggior parte dei Widget può essere completamente controllata con essi.

Con un encoder si dovrebbero usare solo `LV_KEY_LEFT`, `LV_KEY_RIGHT` e `LV_KEY_ENTER`.

## Modalità Modifica e Navigazione

Poiché un tastierino numerico ha molti tasti, è facile navigare tra i Widget e modificarli utilizzando il tastierino. Tuttavia, gli encoder hanno un numero limitato di "tasti" e quindi è difficile navigare utilizzando le opzioni di default. Le modalità *Navigazione* e *Modifica* vengono utilizzate per evitare questo problema con gli encoder.

In modalità *Navigazione*, `LV_KEY_LEFT` o `LV_KEY_RIGHT` di un encoder viene tradotto in `LV_KEY_NEXT` o `LV_KEY_PREV`. Pertanto, l'oggetto successivo o precedente verrà selezionato ruotando l'encoder. Premendo `LV_KEY_ENTER` i passerà alla modalità *Modifica*.

In modalità *Modifica*, `LV_KEY_NEXT` e `LV_KEY_PREV` vengono solitamente utilizzati per modificare un oggetto. A seconda del tipo di Widget, una pressione breve o prolungata di `LV_KEY_ENTER` torna alla modalità *Navigazione*. In genere, un Widget che non può essere premuto (come uno *Slider*) esce dalla modalità *Modifica* con un clic breve. Tuttavia, con i Widget in cui un clic breve ha un significato (ad esempio *Button*), è richiesta una pressione prolungata.

## Gruppo di Default

I widget interattivi (come Pulsanti, Checkbox, Slider, ecc.) possono essere aggiunti automaticamente a un gruppo di default. Basta creare un gruppo con `lv_group_t * g = lv_group_create()` e impostare il gruppo di default con `lv_group_set_default(g)`

Non dimenticare di assegnare uno o più dispositivi di input al gruppo di default con `lv_indev_set_group(my_indev, g)`.

## Stili

Quando un Widget riceve il focus, cliccandoci sopra tramite touchpad o navigando verso di esso con un encoder o una tastiera, passa allo stato `LV_STATE_FOCUSED`. Quindi, gli verranno applicati gli stili con focus.

Se un Widget passa alla modalità di modifica, entra negli stati `LV_STATE_FOCUSED` | `LV_STATE_EDITED` verranno visualizzate tutte le proprietà di stile assegnate a questi stati.

*Stili* per maggiori dettagli.

## Utilizzo dei Pulsanti con la Logica dell'Encoder

Oltre al comportamento standard dell'encoder, è possibile utilizzare la sua logica anche per navigare (focus) e modificare i widget tramite i pulsanti. Questo è particolarmente utile se si hanno a disposizione solo pochi pulsanti o se si desidera utilizzare altri pulsanti oltre alla rotellina dell'encoder.

È necessario disporre di 3 pulsanti:

- `LV_KEY_ENTER`: simula la pressione del pulsante dell'encoder.
- `LV_KEY_LEFT`: simula la rotazione dell'encoder verso sinistra.
- `LV_KEY_RIGHT`: simula la rotazione dell'encoder verso destra.
- Gli altri tasti verranno passati al widget con focus.

Se si tengono premuti i tasti, verrà simulato un avanzamento dell'encoder con il periodo specificato in `indev_drv`. `long_press_repeat_time`.

```
lv_indev_set_type(indev, LV_INDEV_TYPE_ENCODER);
...
void encoder_with_keys_read(lv_indev_t * indev, lv_indev_data_t * data){
 data->key = last_key(); /* Get the last pressed or released key */
 /* use LV_KEY_ENTER for encoder press */
 if(key_pressed()) data->state = LV_INDEV_STATE_PRESSED;
 else {
 data->state = LV_INDEV_STATE_RELEASED;
 /* Optionally you can also use enc_diff, if you have encoder */
 }
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 data->enc_diff = enc_get_new_moves();
}
}

```

## Pulsante Hardware

Un *Pulsante Hardware* in questo caso è un pulsante esterno (interruttore) solitamente accanto allo schermo, assegnato a coordinate specifiche dello schermo. Premendo un pulsante, simulerà la pressione sulla coordinata assegnata, in modo simile a un touchpad.

Per assegnare i Pulsanti Hardware alle coordinate, si usa `lv_indev_set_button_points(my_indev, points_array)`. `points_array` ovrebbe apparire come `const lv_point_t points_array[] = { {12,30}, {60,90}, ... }`

### Importante

`points_array` non può uscire dallo scope. Dichiарarlo come variabile globale o come variabile statica all'interno di una funzione.

```

lv_indev_set_type(indev, LV_INDEV_TYPE_BUTTON);
...

void button_read(lv_indev_t * indev, lv_indev_data_t * data){
 static uint32_t last_btn = 0; /* Store the last pressed button */
 int btn_pr = my_btn_read(); /* Get the ID (0,1,2...) of the pressed button */
 if(btn_pr >= 0) { /* Is there a button press? (E.g. -1 indicated no button was pressed) */
 last_btn = btn_pr; /* Save the ID of the pressed button */
 data->state = LV_INDEV_STATE_PRESSED; /* Set the pressed state */
 } else {
 data->state = LV_INDEV_STATE_RELEASED; /* Set the released state */
 }
 data->btn_id = last_btn; /* Save the last button */
}

```

Quando la callback `button_read` nell'esempio precedente modifica `data->btn_id` a 0 verrà eseguita un'azione di pressione/rilascio al primo indice di `points_array` ({12,30}).

## 7.2.2 Altre Funzionalità

### Parametri

Il valore di default dei seguenti parametri può essere modificato in `lv_indev_t`:

- `scroll_limit` Numero di pixel da scorrere prima di iniziare effettivamente lo scorrimento del Widget
- `scroll_throw` Rallentamento dello scorrimento ("momentum" [inerzia]) in [%]. Un valore maggiore indica un rallentamento più rapido.
- `long_press_time` Tempo di pressione per l'invio `LV_EVENT_LONG_PRESSED` (in millisecondi)
- `long_press_repeat_time` Intervallo di invio `LV_EVENT_LONG_PRESSED_REPEAT` (in millisecondi)
- `read_timer` puntatore a `lv_timer` che legge il dispositivo di input. I suoi parametri possono essere modificati chiamando le funzioni `lv_timer_...()`. `LV_DEF_REFR_PERIOD` in `lv_conf.h` imposta il periodo di lettura di default.

### Lettura Bufferizzata

Per default, LVGL chiama `read_cb` periodicamente. A causa di questo polling intermittente, è possibile che alcuni gesti dell'utente vengano persi.

Per risolvere questo problema, è possibile scrivere un driver event-driven per il dispositivo di input che memorizzi i dati misurati nel buffer. In `read_cb` è possibile segnalare i dati memorizzati nel buffer invece di leggere direttamente il dispositivo di input. Impostando il flag `data->continue_reading`, LVGL indicherà che ci sono più dati da leggere e che dovrebbe richiamare `read_cb`.

Se il driver è in grado di fornire timestamp precisi per gli eventi memorizzati nel buffer, può sovrascrivere `data->timestamp`. Per default, questo viene inizializzato a `lv_tick_get()` subito prima di richiamare `read_cb`.

## Commutazione del Dispositivo di Input in Modalità Basata sugli Eventi

Normalmente, un Dispositivo di Input viene letto ogni `LV_DEF_REFR_PERIOD` millisecondi (impostati in `lv_conf.h`). Tuttavia, in alcuni casi, potrebbe essere necessario un maggiore controllo su quando leggere il dispositivo di input. Ad esempio, potrebbe essere necessario leggerlo interrogando un descrittore di file (fd).

È possibile farlo in questo modo:

```
/* Update the input device's running mode to LV_INDEV_MODE_EVENT */
lv_indev_set_mode(indev, LV_INDEV_MODE_EVENT);

...
/* Call this anywhere you want to read the input device */
lv_indev_read(indev);
```

### **i** Nota

`lv_indev_read()`, `lv_timer_handler()` e `lv_display_refr_timer()` non possono essere eseguiti contemporaneamente.

### **i** Nota

Per i dispositivi in modalità event-driven, `data->continue_reading` viene ignorato.

### **i** Ulteriori Informazioni

- [lv\\_port\\_indev\\_template.c](#) per un template per il proprio driver di Dispositivo di Input.

## 7.2.3 API

[\*lv\\_indev.h\*](#)  
[\*lv\\_indev\\_gesture.h\*](#)  
[\*lv\\_indev\\_gesture\\_private.h\*](#)  
[\*lv\\_indev\\_private.h\*](#)  
[\*lv\\_indev\\_scroll.h\*](#)  
[\*lv\\_api\\_map\\_v8.h\*](#)  
[\*lv\\_api\\_map\\_v9\\_1.h\*](#)

## 7.3 Colore (`lv_color`)

Il modulo colore gestisce tutte le funzioni relative al colore, come la modifica della profondità di colore, la creazione di colori da codice esadecimale, la conversione tra profondità di colore, la miscelazione dei colori, ecc.

Il tipo `lv_color_t` viene utilizzato per memorizzare un colore in formato RGB888. Questo tipo e formato sono utilizzati in quasi tutte le API, indipendentemente da `LV_COLOR_DEPTH`.

### 7.3.1 Creazione di Colori

#### RGB

Crea colori dai valori dei canali Rosso, Verde e Blu:

```

/* All channels are 0-255 */
lv_color_t c = lv_color_make(red, green, blue);

/* Same but can be used for const initialization as well */
lv_color_t c = LV_COLOR_MAKE(red, green, blue);

/* From hex code 0x000000..0xFFFFFFF interpreted as RED + GREEN + BLUE */
lv_color_t c = lv_color_hex(0x123456);

/* From 3 digits. Same as lv_color_hex(0x112233) */
lv_color_t c = lv_color_hex3(0x123);

```

## HSV

Crea colori dai valori di Tonalità, Saturazione e Valore:

```

//h = 0..359, s = 0..100, v = 0..100
lv_color_t c = lv_color_hsv_to_rgb(h, s, v);

//All channels are 0-255
lv_color_hsv_t c_hsv = lv_color_rgb_to_hsv(r, g, b);

//From lv_color_t variable
lv_color_hsv_t c_hsv = lv_color_to_hsv(color);

```

## Palette

LVGL include la [paletta di Material Design](#) di colori. In questo sistema, tutti i colori denominati hanno un colore principale nominale e quattro varianti più scure e cinque più chiare.

I nomi dei colori sono i seguenti:

- LV\_PALETTE\_RED
- LV\_PALETTE\_PINK
- LV\_PALETTE\_PURPLE
- LV\_PALETTE\_DEEP\_PURPLE
- LV\_PALETTE\_INDIGO
- LV\_PALETTE\_BLUE
- LV\_PALETTE\_LIGHT\_BLUE
- LV\_PALETTE\_CYAN
- LV\_PALETTE\_TEAL
- LV\_PALETTE\_GREEN
- LV\_PALETTE\_LIGHT\_GREEN
- LV\_PALETTE\_LIME
- LV\_PALETTE\_YELLOW
- LV\_PALETTE\_AMBER
- LV\_PALETTE\_ORANGE
- LV\_PALETTE\_DEEP\_ORANGE
- LV\_PALETTE\_BROWN
- LV\_PALETTE\_BLUE\_GREY
- LV\_PALETTE\_GREY

Per ottenere il colore principale, si usa `lv_color_t c = lv_palette_main(LV_PALETTE_...)`.

Per le varianti più chiare di un colore della tavolozza, si usa `lv_color_t c = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_..., v)`. `v` può essere compreso tra 1 e 5. Per le varianti più scure di un colore della tavolozza, si usa `lv_color_t c = lv_palette_darken(LV_PALETTE_..., v)`. `v` può essere compreso tra 1 e 4.

## Modificare e mescolare i colori

Le seguenti funzioni possono modificare un colore:

```
// Lighten a color. 0: no change, 255: white
lv_color_t c = lv_color_lighten(c, lvl);

// Darken a color. 0: no change, 255: black
lv_color_t c = lv_color_darken(lv_color_t c, lv_opa_t lvl);

// Lighten or darken a color. 0: black, 128: no change 255: white
lv_color_t c = lv_color_change_lightness(lv_color_t c, lv_opa_t lvl);

// Mix two colors with a given ratio 0: full c2, 255: full c1, 128: half c1 and half c2
lv_color_t c = lv_color_mix(c1, c2, ratio);
```

## Colori predefiniti

`lv_color_white()` e `lv_color_black()` restituiscono rispettivamente 0xFFFFFFF e 0x000000.

### 7.3.2 Opacità

Per descrivere l'opacità, il tipo `lv_opa_t` viene creato da `uint8_t`. Sono state introdotte anche alcune definizioni speciali:

- `LV_OPA_TRANSP` Valore: 0, significa nessuna opacità, rendendo il colore completamente trasparente
- `LV_OPA_10` Valore: 25, significa che il colore copre solo parzialmente
- `LV_OPA_20` ... `OPA_80` seguono logicamente
- `LV_OPA_90` Valore: 229, significa che il colore copre quasi completamente
- `LV_OPA_COVER` Valore: 255, significa che il colore copre completamente (opacità completa)

È anche possibile utilizzare le definizioni `LV_OPA_*` in `lv_color_mix()` come *rapporto* di miscelazione.

### 7.3.3 API

`lv_draw_ppa_private.h`

`lv_color.h`

`lv_color_op.h`

## 7.4 Font (lv\_font)

In LVGL, i font sono raccolte di bitmap e altre informazioni necessarie per il rendering delle immagini di singole lettere (glifi). Un font è memorizzato in una variabile `lv_font_t` e può essere impostato nel campo `text_font` di uno stile. Ad esempio:

```
lv_style_set_text_font(&my_style, &lv_font_montserrat_28); /* Set a larger font */
```

I font hanno una proprietà **format**. Descrive come vengono memorizzati i dati del glifo. Al momento della stesura di questo documento, questo campo può assumere 12 possibili valori, suddivisi in 2 categorie:

### Legacy simple

1, 2, 4 o 8 bpp (allineati o non allineati) e formato immagine, e

### Advanced

formati vettoriali, SVG e personalizzati; per questi ultimi, l'utente fornisce la logica di rendering.

Per i formati semplici:

- il font è memorizzato come un array di bitmap, una bitmap per glifo;
- il valore memorizzato per ciascun pixel determina l'opacità del pixel, consentendo bordi più smussati: valori bpp più elevati producono bordi più smussati.

Per i formati avanzati, le informazioni sul font vengono memorizzate nel rispettivo formato.

La proprietà **format** influisce anche sulla quantità di memoria necessaria per memorizzare un font. Ad esempio, `format = LV_FONT_GLYPH_FORMAT_A4` rende un font quasi quattro volte più grande rispetto a `format = LV_FONT_GLYPH_FORMAT_A1`.

### 7.4.1 Supporto Unicode

LVGL supporta i caratteri Unicode codificati **UTF-8**. L'editor deve essere configurato per salvare il codice/testo in UTF-8 (solitamente questa è l'impostazione predefinita) e assicurarsi che `LV_TXT_ENC` sia impostato su `LV_TXT_ENC_UTF8` in `lv_conf.h`. (Questo è il valore di default).

Per testarlo, provare

```
lv_obj_t * label1 = lv_label_create(lv_screen_active(), NULL);
lv_label_set_text(label1, LV_SYMBOL_OK);
```

Se tutto funziona correttamente, dovrebbe essere visualizzato un carattere '✓'.

### 7.4.2 Composizione

Sebbene LVGL possa decodificare e visualizzare qualsiasi carattere Unicode (a condizione che il font li supporti), non è in grado di visualizzare correttamente tutte le lingue complesse.

Le lingue standard basate sul latino (ad esempio, inglese, spagnolo, tedesco) e le lingue dell'Asia orientale come cinese, giapponese e coreano (CJK) sono relativamente semplici, poiché i loro caratteri vengono scritti semplicemente da sinistra a destra.

Anche lingue come l'arabo, il persiano e l'ebraico, che utilizzano direzioni di scrittura da destra a sinistra (RTL) o miste, sono supportate in LVGL. Per saperne di più [qui](#).

Per caratteri come 'é', 'ü', 'ö', 'Á' e 'Ü', si consiglia di utilizzare il formato Unicode singolo (NFC) anziché scomporli in una lettera base e segni diacritici (ad esempio u + '̄').

Le lingue complesse in cui i caratteri successivi si combinano in un unico glifo e in cui il glifo risultante non ha una rappresentazione Unicode individuale (ad esempio, il devanagari), hanno un supporto limitato in LVGL.

### 7.4.3 Font Integrati

Sono disponibili diversi font integrati in diverse dimensioni, che possono essere abilitati in `lv_conf.h` con le definizioni `LV_FONT_...`.

#### Font Normali

I seguenti font contengono tutti i caratteri ASCII, il simbolo del grado (U+00B0), il simbolo del punto elenco (U+2022) e i simboli integrati (vedere sotto)..

- `LV_FONT_MONTserrat_12`: 12 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_14`: 14 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_16`: 16 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_18`: 18 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_20`: 20 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_22`: 22 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_24`: 24 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_26`: 26 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_28`: 28 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_30`: 30 px font
- `LV_FONT_MONTserrat_32`: 32 px font

- *LV\_FONT\_MONTserrat\_34*: 34 px font
- *LV\_FONT\_MONTserrat\_36*: 36 px font
- *LV\_FONT\_MONTserrat\_38*: 38 px font
- *LV\_FONT\_MONTserrat\_40*: 40 px font
- *LV\_FONT\_MONTserrat\_42*: 42 px font
- *LV\_FONT\_MONTserrat\_44*: 44 px font
- *LV\_FONT\_MONTserrat\_46*: 46 px font
- *LV\_FONT\_MONTserrat\_48*: 48 px font

## Font speciali

- *LV\_FONT\_MONTserrat\_28\_COMPRESSED*: Uguale al font normale da 28 px, ma memorizzato come *Font compressi* con 3 bpp
- *LV\_FONT\_DEJAVU\_16\_PERSIAN\_HEBREW*: Font da 16 px con intervallo normale + lettere ebraiche, arabe, persiane e tutte le loro forme
- *LV\_FONT\_SOURCE\_HAN\_SANS\_SC\_16\_CJK*: Font da 16 px con intervallo normale più 1000 dei radicali CJK più comuni
- *LV\_FONT\_UNSCII\_8*: Font pixel perfect da 8 px con solo caratteri ASCII
- *LV\_FONT\_UNSCII\_16*: Font pixel perfect da 16 px con solo caratteri ASCII

I font integrati sono **variabili globali** con nomi come *lv\_font\_montserrat\_16* per un font di 16 px di altezza. Per utilizzarli in uno stile, basta aggiungere un puntatore a una variabile font in questo modo:

```
lv_style_set_text_font(&my_style, &lv_font_montserrat_28);
```

I font predefiniti con bpp = 4 contengono i caratteri ASCII e utilizzano il font Montserrat.

Oltre all'intervallo ASCII, ai font integrati vengono aggiunti anche i seguenti simboli dal font FontAwesome.

|                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| ♫ LV_SYMBOL_AUDIO      | ⚠ LV_SYMBOL_WARNING           |
| 🎥 LV_SYMBOL_VIDEO      | 🔀 LV_SYMBOL_SHUFFLE           |
| ☰ LV_SYMBOL_LIST       | ^K LV_SYMBOL_UP               |
| ✓ LV_SYMBOL_OK         | ⌄ LV_SYMBOL_DOWN              |
| ✗ LV_SYMBOL_CLOSE      | 🔁 LV_SYMBOL_LOOP              |
| ⚡ LV_SYMBOL_POWER      | 📁 LV_SYMBOL_DIRECTORY         |
| ⚙️ LV_SYMBOL_SETTINGS  | ⬆️ LV_SYMBOL_UPLOAD           |
| 🗑 LV_SYMBOL_TRASH      | 📞 LV_SYMBOL_CALL              |
| 🏡 LV_SYMBOL_HOME       | ✖️ LV_SYMBOL_CUT              |
| ⬇️ LV_SYMBOL_DOWNLOAD  | 📄 LV_SYMBOL_COPY              |
| 📀 LV_SYMBOL_DRIVE      | 💾 LV_SYMBOL_SAVE              |
| ⟳ LV_SYMBOL_REFRESH    | ⚡ LV_SYMBOL_CHARGE            |
| 🔇 LV_SYMBOL_MUTE       | 📄 LV_SYMBOL_PASTE             |
| 🔉 LV_SYMBOL_VOLUME_MID | 🔔 LV_SYMBOL_BELL              |
| 🔊 LV_SYMBOL_VOLUME_MAX | ⌨️ LV_SYMBOL_KEYBOARD         |
| 🖼️ LV_SYMBOL_IMAGE     | 📍 LV_SYMBOL_GPS               |
| 📝 LV_SYMBOL_EDIT       | 📄 LV_SYMBOL_FILE              |
| ◀️ LV_SYMBOL_PREV      | 📶 LV_SYMBOL_WIFI              |
| ▶️ LV_SYMBOL_PLAY      | 🔋 LV_SYMBOL_BATTERY_FULL      |
| ⏸️ LV_SYMBOL_PAUSE     | 🔋 LV_SYMBOL_BATTERY_3         |
| ⏹️ LV_SYMBOL_STOP      | 🔋 LV_SYMBOL_BATTERY_2         |
| ⏭️ LV_SYMBOL_NEXT      | 🔋 LV_SYMBOL_BATTERY_1         |
| ⏏️ LV_SYMBOL_EJECT     | 🔋 LV_SYMBOL_EMPTY             |
| ⬅️ LV_SYMBOL_LEFT      | 🔌 LV_SYMBOL_USB               |
| ➡️ LV_SYMBOL_RIGHT     | Bluetooth LV_SYMBOL_BLUETOOTH |
| ➕ LV_SYMBOL_PLUS       | ✖️ LV_SYMBOL_BACKSPACE        |
| ➖ LV_SYMBOL_MINUS      | _SD CARD LV_SYMBOL_SD_CARD    |
| 👁️ LV_SYMBOL_EYE_OPEN  | ➡️ LV_SYMBOL_NEW_LINE         |
| 👁️ LV_SYMBOL_EYE_CLOSE |                               |

I simboli possono essere utilizzati singolarmente come:

```
lv_label_set_text(my_label, LV_SYMBOL_OK);
```

Oppure insieme a stringhe (concatenazione di stringhe in fase di compilazione):

```
lv_label_set_text(my_label, LV_SYMBOL_OK "Apply");
```

Oppure più simboli insieme:

```
lv_label_set_text(my_label, LV_SYMBOL_OK LV_SYMBOL_WIFI LV_SYMBOL_PLAY);
```

#### 7.4.4 Funzionalità Speciali

##### Supporto bidirezionale

La maggior parte delle lingue utilizza la direzione di scrittura da sinistra a destra (LTR in breve), tuttavia alcune lingue (come l'ebraico, il persiano o l'arabo) utilizzano la direzione da destra a sinistra (RTL in breve).

LVGL non supporta solo il testo RTL, ma supporta anche il rendering misto (noto anche come bidirezionale, BiDi). Alcuni esempi:

The names of these states in Arabic  
are الكويت and مصر respectively.

The title is مفتاح معايير الوب! in Arabic.

Il supporto BiDi è abilitato impostando `LV_USE_BIDI` su un valore diverso da zero in `lv_conf.h`.

Tutto il testo ha una direzione di base (LTR o RTL) che determina alcune regole di rendering e l'allineamento di default del testo (sinistra o destra). Tuttavia, in LVGL, la direzione di base non viene applicata solo alle "label" [etichette]. È una proprietà generale che può essere impostata per ogni Widget. Se non impostata, verrà ereditata dal padre. Ciò significa che è sufficiente impostare la direzione di base di una schermata e i Widget figli la erediteranno.

La direzione di base di default per le schermate può essere impostata tramite `LV_BIDI_BASE_DIR_DEF` in `lv_conf.h` e gli altri Widget ereditano la direzione di base dal loro genitore.

Per impostare la direzione di base di un Widget, si usa `lv_obj_set_style_base_dir(widget, base_dir, selector)`. Le possibili direzioni di base sono:

- `LV_BASE_DIR_LTR`: Direzione di base da sinistra a destra
- `LV_BASE_DIRRTL`: Direzione di base da destra a sinistra
- `LV_BASE_DIR_AUTO`: Rilevamento automatico della direzione di base

Questo elenco riassume l'effetto della direzione di base RTL sui widget:

- Creare widget per impostazione di default a destra
- `lv_tabview`: Visualizza le schede da destra a sinistra
- `lv_checkbox`: Mostra la casella a destra
- `lv_buttonmatrix`: Ordina i pulsanti da destra a sinistra
- `lv_list`: Mostra le icone a destra
- `lv_dropdown`: Allinea le opzioni a destra
- Le stringhe di testo in `lv_table`, `lv_buttonmatrix`, `lv_keyboard`, `lv_tabview`, `lv_dropdown`, `lv_roller` sono "elaborati BiDi" per essere visualizzati correttamente

## Supporto per arabo e persiano

Esistono alcune regole speciali per visualizzare i caratteri arabi e persiani: la *forma* di un carattere dipende dalla sua posizione nel testo. È necessario utilizzare una forma diversa della stessa lettera quando è isolata, all'inizio, al centro o alla fine. Oltre a queste, è necessario tenere conto anche di alcune regole di congiunzione.

LVGL supporta queste regole se `LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS` è abilitato in `lv_conf.h`.

Tuttavia, ci sono alcune limitazioni:

- È supportata solo la visualizzazione del testo (ad esempio sulle etichette), ovvero gli input di testo (ad esempio, Text Area) non supportano questa funzionalità.
- Il testo statico (ad esempio, `const`) non viene elaborato. Ad esempio Il testo impostato da `lv_label_set_text()` sarà "elaborato in arabo", ma `lv_label_set_text_static()` non lo sarà.
- Le funzioni di acquisizione del testo (ad esempio `lv_label_get_text()`) restituiranno il testo elaborato.

## Font compressi

Il motore integrato dei font supporta bitmap compresse. I font compressi possono essere generati

- selezionandola check box `Compressed` nel convertitore online
- non passando il flag `--no-compress` al convertitore offline (la compressione viene applicata per default)

La compressione è più efficace con font più grandi e un bpp più elevato. Tuttavia, il rendering dei font compressi è circa il 30% più lento. Pertanto, si consiglia di comprimere solo i font più grandi di un'interfaccia utente, perché

- richiedono più memoria
- possono essere compressi meglio
- e, dato che probabilmente vengono utilizzati meno frequentemente rispetto ai font di medie dimensioni, il costo in termini di prestazioni sarà inferiore.

I font compressi supportano anche `bpp=3`.

## Crenatura

I font possono fornire informazioni sulla crenatura per regolare la spaziatura tra caratteri specifici.

- Il convertitore online genera tabelle di crenatura.
- Il convertitore offline genera tabelle di kerning a meno che non venga specificato `--no-kerning`.
- L'integrazione con FreeType attualmente non supporta il "kerning" [crenatura].
- Il motore di font Tiny TTF supporta le tabelle GPOS (Glyph Positioning) e Kern.

Per configurare il kerning in fase di esecuzione, si usa `lv_font_set_kerning()`.

### 7.4.5 Aggiungere un Nuovo Font

Esistono diversi modi per aggiungere un nuovo font al progetto:

1. Il metodo più semplice è utilizzare il [Convertitore di font online](#). Basta impostare i parametri, cliccare sul pulsante *Convert*, copiare il font nel progetto e utilizzarlo. **Assicurarsi di leggere attentamente i passaggi forniti su quel sito o si riceverà un errore durante la conversione.**
2. Utilizzo del [Convertitore di font offline](#). (Richiede l'installazione di Node.js)
3. Per creare qualcosa di simile ai font nativi (font e simboli Montserrat) ma con dimensioni e/o intervalli diversi, si può utilizzare lo script `built_in_font_gen.py` nella cartella `lvgl/scripts/built_in_font`. (Questo richiede l'installazione di Python e di [https://github.com/lvgl/lv\\_font\\_conv/](https://github.com/lvgl/lv_font_conv/).)

Per dichiarare un font in un file, si usa `LV_FONT_DECLARE(my_font_name)`.

Per rendere i font disponibili globalmente (come quelli nativi), si aggiungono a `LV_FONT_CUSTOM_DECLARE` in `lv_conf.h`.

### 7.4.6 Aggiungere Nuovi Simboli

I simboli nativi vengono creati a partire dal font [FontAwesome](#).

1. Cercare un simbolo su <https://fontawesome.com>. Ad esempio, il simbolo **USB**. Copiare il suo ID Unicode, che è `0xf287`.
2. Aprire il [Convertitore di font online](#). Aggiungere `FontAwesome.woff`.
3. Impostare i parametri come Nome, Dimensione, BPP. Si userà questo nome per dichiarare e utilizzare il font nel codice.
4. Aggiungere l'ID Unicode del simbolo al campo "range". Ad esempio `0xf287` per il simbolo **USB**. È possibile enumerare altri simboli con `,`.
5. Convertire il font e copiare il codice sorgente generato nel progetto. Assicurarsi di compilare il file `.c` del proprio font.

6. Dichiare il font usando `extern lv_font_t my_font_name;` o semplicemente usare `LV_FONT_DECLARE(my_font_name)`.

#### Uso del simbolo

1. Convertire il valore Unicode in UTF8, ad esempio su [questo sito](#). Per `0xf287` i byte *Hex UTF-8* sono `EF 8A 87`.
2. Creare una stringa `#define` dai valori UTF8: `#define MY_USB_SYMBOL "xEF\x8A\x87"`
3. Creare un'etichetta e impostare il testo. Es. `lv_label_set_text(label, MY_USB_SYMBOL)`

#### nota

`lv_label_set_text(label, MY_USB_SYMBOL)` cerca questo simbolo nel font definito nella proprietà `text.font` dello stile. Per utilizzare il simbolo, è necessario impostare il font del testo dello stile in modo che utilizzi il font generato, ad esempio `lv_style_set_text_font(&my_style, &my_font_name)` o `lv_obj_set_style_text_font(label, &my_font_name, 0)`.

### 7.4.7 Caricare di un Font a Run-Time

`lv_binfont_create()` può essere utilizzato per caricare un font da un file. Il font deve avere un formato binario speciale. (Non TTF o WOFF). Si usa `lv_font_conv` con l'opzione `--format bin` per generare un file font compatibile con LVGL.

#### nota

Per caricare un font, *Il file system di LVGL* deve essere abilitato e deve essere aggiunto un driver.

#### Esempio

```
lv_font_t *my_font = lv_binfont_create("X:/path/to/my_font.bin");
if(my_font == NULL) return;
/* Use the font */
/* Free the font if not required anymore */
lv_binfont_destroy(my_font);
```

### 7.4.8 Caricamento di un Font da un Buffer di Memoria a Run-Time

`lv_binfont_create_from_buffer()` può essere utilizzato per caricare un font da un buffer di memoria. Questa funzione può essere utile per caricare un font da un file system esterno, non supportato da LVGL. Il font deve essere nello stesso formato in cui si troverebbe se fosse caricato da un file.

#### nota

Per caricare un font da un buffer, *Il file system di LVGL* deve essere abilitato e deve essere aggiunto il driver MEMFS.

#### Esempio

```
lv_font_t *my_font;
uint8_t *buf;
uint32_t bufsize;

/* Read font file into the buffer from the external file system */
...

/* Load font from the buffer */
my_font = lv_binfont_create_from_buffer((void *)buf, bufsize);
if(my_font == NULL) return;
/* Use the font */

/* Free the font if not required anymore */
lv_binfont_destroy(my_font);
```

### 7.4.9 Utilizzo di un Font BDF

I display piccoli a bassa risoluzione non sono gradevoli da vedere con i font renderizzati automaticamente. Un font bitmap offre la soluzione, ma è necessario convertire il font bitmap (BDF) in un TTF.

## Convertire BDF in TTF

I BDF sono font bitmap in cui i font non sono descritti in contorni, ma in pixel. È possibile utilizzare file BDF, ma devono essere convertiti in formato TTF utilizzando `mkttf`, disponibile in questo repository GitHub: <https://github.com/Tblue/mkttf>. Questo strumento utilizza "potrace" per generare contorni dalle informazioni bitmap. Anche la bitmap stessa verrà incorporata nel TTF. `lv_font_conv` utilizza la bitmap incorporata, ma necessita anche dei contorni. Si potrebbe pensare di poter usare un finto MS Bitmap solo sfnt (ttf) (TTF senza contorni) creato da fontforge, ma non funzionerà.

Installare imagemagick, python3, python3-fontforge e potrace

Sui Sistemi Ubuntu, digitare semplicemente

```
sudo apt install imagemagick python3-fontforge potrace
```

Clonare mkttf

```
git clone https://github.com/Tblue/mkttf
```

Leggere la documentazione di mkttf.

Le versioni precedenti di imagemagick richiedono la chiamata a imagemagick prima di convert, identify e così via. Ma le versioni più recenti non lo richiedono. Quindi potrebbe voler modificare 2 righe in `potrace-wrapper.sh`: aprire `potrace-wrapper.sh` e rimuovere imagemagick dalla riga 55 e dalla riga 64:

riga 55

```
wh=$(identify -format '%[width]pt %[height]pt' "${input?}")
```

riga 64

```
convert "${input?}" -sample '1000%' - \
```

Potrebbe essere necessario modificare lo script `mkttf.py`.

riga 1

```
#!/usr/bin/env python3
```

## Esempio per un font da 12px

```
cd mkttf
./mkttf.py ./TerminusMedium-12-12.bdf
Importing bitmaps from 0 additional fonts...
Importing font './TerminusMedium-12-12.bdf' into glyph background...
Processing glyphs...
Saving TTF file...
Saving SFD file...
Done!
```

Il TTF `TerminusMedium-001.000.ttf` verrà creato da `./TerminusMedium-12-12.bdf`.

Per creare un font per LVGL:

```
lv_font_conv --bpp 1 --size 12 --no-compress --font TerminusMedium-001.000.ttf --range 0x20-0x7e,0xa1-0xff --format lvgl -o terminus_1bpp_12px.c
```

### nota

utilizzare 1 bpp perché non usiamo l'anti-aliasing. Non risulta nitido sui display a bassa risoluzione.

## 7.4.10 Aggiungere un Nuovo Motore di Font

L'interfaccia dei font di LVGL è progettata per essere molto flessibile, ma, nonostante ciò, è possibile aggiungere un proprio motore di font al posto di quello interno di LVGL. Ad esempio, è possibile utilizzare `FreeType` per il rendering in tempo reale dei glifi dei font TTF o utilizzare una flash esterna per memorizzare la bitmap del font e leggerla quando la libreria ne ha bisogno. `FreeType` può essere utilizzato in LVGL come descritto in [Freetype](#).

Per aggiungere un nuovo motore di font, è necessario creare una variabile personalizzata `lv_font_t`:

```

/* Describe the properties of a font */
lv_font_t my_font;
my_font.get_glyph_dsc = my_get_glyph_dsc_cb; /* Set a callback to get info about glyphs */
my_font.get_glyph_bitmap = my_get_glyph_bitmap_cb; /* Set a callback to get bitmap of a glyph */
my_font.line_height = height; /* The real line height where any text fits */
my_font.base_line = base_line; /* Base line measured from the top of line_height */
my_font.dsc = something_required; /* Store any implementation specific data here */
my_font.user_data = user_data; /* Optionally some extra user data */

...
/* Get info about glyph of 'unicode_letter' in 'font' font.
 * Store the result in 'dsc_out'.
 * The next letter ('unicode_letter_next') might be used to calculate the width required by this glyph (kerning)
 */
bool my_get_glyph_dsc_cb(const lv_font_t * font, lv_font_glyph_dsc_t * dsc_out, uint32_t unicode_letter, uint32_t unicode_letter_next)
{
 /* Your code here */

 /* Store the result.
 * For example ...
 */
 dsc_out->adv_w = 12; /* Horizontal space required by the glyph in [px] */
 dsc_out->box_h = 8; /* Height of the bitmap in [px] */
 dsc_out->box_w = 6; /* Width of the bitmap in [px] */
 dsc_out->ofs_x = 0; /* X offset of the bitmap in [pf] */
 dsc_out->ofs_y = 3; /* Y offset of the bitmap measured from the as line */
 dsc_out->format= LV_FONT_GLYPH_FORMAT_A2;

 return true; /* true: glyph found; false: glyph was not found */
}

/* Get the bitmap of 'unicode_letter' from 'font'. */
const uint8_t * my_get_glyph_bitmap_cb(const lv_font_t * font, uint32_t unicode_letter)
{
 /* Your code here */

 /* The bitmap should be a continuous bitstream where
 * each pixel is represented by 'bpp' bits */

 return bitmap; /* Or NULL if not found */
}

```

### 7.4.11 Utilizzo del Font Fallback

Se il font in uso non ha un glifo necessario per un'attività di rendering del testo, è possibile specificare un font fallback da utilizzare in `lv_font_t`.

fallback può essere concatenato, quindi tenterà di risolvere il problema finché non verrà più impostato alcun fallback.

```

/* Roboto font doesn't have support for CJK glyphs */
lv_font_t *robot = my_font_load_function();
/* Droid Sans Fallback has more glyphs but its typeface doesn't look good as Roboto */
lv_font_t *droid_sansFallback = my_font_load_function();
/* So now we can display Roboto for supported characters while having wider characters set support */
robot->fallback = droid_sansFallback;

```

### 7.4.12 API

`lv_font.h`  
`lv_font_fmt_txt.h`  
`lv_font_fmt_txt_private.h`  
`lv_font_manager.h`  
`lv_font_manager_recycle.h`

## 7.5 Immagini (lv\_image)

Un'immagine può essere un file o una variabile che memorizza la bitmap stessa e alcuni metadati.

### 7.5.1 Immagini Memorizzate

È possibile memorizzare le immagini in due posizioni:

- come variabile nella memoria interna (RAM o ROM)
- come file

## Variabili

Le immagini memorizzate internamente in una variabile sono composte principalmente da una struttura `lv_image_dsc_t` con i seguenti campi:

- **header**:
  - *cf*: Formato colore. Vedere [di seguito](#)
  - *w*: larghezza in pixel (<= 2048)
  - *h*: altezza in pixel (<= 2048)
  - *always zero*: 3 bit che devono essere sempre zero
  - *reserved*: riservato per uso futuro
- **data**: puntatore a un array in cui è memorizzata l'immagine stessa
- **data\_size**: lunghezza di data in byte

Questi vengono solitamente memorizzati all'interno di un progetto come file C. Sono linkati all'eseguibile risultante come qualsiasi altro dato costante.

## File

Per gestire i file è necessario aggiungere un *Drive* di archiviazione a LVGL. In breve, un *Drive* è un insieme di funzioni (*open*, *read*, *close*, ecc.) registrate in LVGL per eseguire operazioni sui file. È possibile aggiungere un'interfaccia a un file system standard (FAT32 su scheda SD) oppure creare un file system semplice per leggere i dati da una memoria Flash SPI. In ogni caso, un *Drive* è solo un'astrazione per leggere e/o scrivere dati in memoria. Consultare la sezione [File system](#) per ulteriori informazioni.

Le immagini memorizzate come file non sono linkate all'eseguibile risultante e devono essere lette nella RAM prima di essere disegnate. Di conseguenza, non consumano così tante risorse come le immagini linkate in fase di compilazione. Tuttavia, sono più facili da sostituire senza dover ricostruire il programma principale.

### 7.5.2 Formati Colore

Sono supportati vari formati nativi di colore:

- `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE`: Memorizza semplicemente i colori RGB (in qualsiasi profondità di colore per cui è configurato LVGL).
- `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE_WITH_ALPHA`: Come `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE` ma aggiunge anche un byte alfa (trasparenza) per ogni pixel.
- `LV_COLOR_FORMAT_I1`, `LV_COLOR_FORMAT_I2`, `LV_COLOR_FORMAT_I4`, `LV_COLOR_FORMAT_I8`: Utilizza una paletta con 2, 4, 16 o 256 colori e memorizza ogni pixel in 1, 2, 4 o 8 bit.

Poiché i colori nella paletta possono essere qualsiasi, i dati pixel per questi formati vengono memorizzati come ARGB8888.

Quando si utilizza il rendering SW di LVGL, assicurarsi che `LV_DRAW_SW_SUPPORT_ARGB8888` sia impostato a 1 nella configurazione di LVGL.

- `LV_COLOR_FORMAT_A1`, `LV_COLOR_FORMAT_A2`, `LV_COLOR_FORMAT_A4`, `LV_COLOR_FORMAT_A8`: **Memorizza il valore alfa solo con 1, 2, 4 o 8 bit.** I pixel assumono il colore di `style.img_recolor` e l'opacità imposta. L'immagine sorgente deve essere un canale alfa. Questo è ideale per bitmap simili ai font in cui l'intera immagine è un unico colore modificabile.

I byte delle immagini `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE` vengono memorizzati nel seguente ordine.

- Profondità colore a 32 bit:
  - **Byte 0**: Blu
  - **Byte 1**: Verde
  - **Byte 2**: Rosso

- **Byte 3:** Alfa (solo con `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE_WITH_ALPHA`)
- Profondità colore a 16 bit:
  - **Byte 0:** Verde 3 bit inferiori, Blu 5 bit
  - **Byte 1:** Rosso 5 bit, Verde 3 bit superiori
  - **Byte 2:** Alfa (solo con `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE_WITH_ALPHA`)
- Profondità colore a 8 bit:
  - **Byte 0:** Rosso 3 bit, Verde 3 bit, Blu 2 bit
  - **Byte 2:** Alfa (solo con `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE_WITH_ALPHA`)

È possibile memorizzare le immagini in formato *Raw* per indicare che non sono codificate con uno dei formati colore nativi ed è necessario utilizzare un *Decoder di immagini*.

- `LV_COLOR_FORMAT_RAW`: Indica un'immagine raw di base (ad esempio, un'immagine PNG o JPG).
- `LV_COLOR_FORMAT_RAW_ALPHA`: Indica che un'immagine ha un canale alfa e che per ogni pixel viene aggiunto un byte alfa.

### 7.5.3 Aggiunta e Utilizzo di Immagini

È possibile aggiungere immagini a LVGL in due modi:

- utilizzando il convertitore online
- creando manualmente le immagini

#### Convertitore online

Il convertitore di immagini online è disponibile qui: <https://lvgl.io/tools/imageconverter>

Aggiungere un'immagine a LVGL tramite il convertitore online è semplice.

1. È necessario selezionare prima un'immagine *BMP*, *PNG* o *JPG*.
2. Assegnare all'immagine un nome che verrà utilizzato in LVGL.
3. Selezionare il *Formato colore*.
4. Selezionare il tipo di immagine desiderato. Scegliendo un binario verrà generato un file `.bin` che deve essere salvato separatamente e letto utilizzando il *supporto dei file*. Scegliendo una variabile verrà generato un file C standard che può essere linkato al progetto.
5. Premere il pulsante *Convert*. Una volta completata la conversione, il browser scaricherà automaticamente il file risultante.

Negli array C generati (variabili), le bitmap per tutte le profondità di colore (1, 8, 16 o 32) sono incluse nel file C, ma solo la profondità di colore che corrisponde a `LV_COLOR_DEPTH` in `lv_conf.h` verrà effettivamente linkata all'eseguibile risultante.

Nel caso di file binari, è necessario specificare il formato colore desiderato:

- RGB332 per profondità di colore a 8 bit
- RGB565 per profondità di colore a 16 bit
- RGB565 Swap per profondità di colore a 16 bit (vengono scambiati due byte)
- RGB888 per profondità di colore a 32 bit

## Creare manualmente un'immagine

Se si genera un'immagine a run-time, è possibile creare una variabile immagine per visualizzarla utilizzando LVGL. Ad esempio:

```
uint8_t my_img_data[] = {0x00, 0x01, 0x02, ...};

static lv_image_dsc_t my_img_dsc = {
 .header.always_zero = 0,
 .header.w = 80,
 .header.h = 60,
 .data_size = 80 * 60 * LV_COLOR_DEPTH / 8,
 .header.ct = LV_COLOR_FORMAT_NATIVE, /* Set the color format */
 .data = my_img_data,
};
```

Un'altra opzione (forse più semplice) per creare e visualizzare un'immagine in fase di esecuzione è utilizzare il Widget *Canvas*.

## Utilizzare le immagini

Il modo più semplice per utilizzare un'immagine in LVGL è visualizzarla con un Widget *Image* (*lv\_image*):

```
lv_obj_t * icon = lv_image_create(lv_screen_active(), NULL);

/* From variable */
lv_image_set_src(icon, &my_icon_dsc);

/* From file */
lv_image_set_src(icon, "S:my_icon.bin");
```

Se l'immagine è stata ricavata con il convertitore online, è necessario utilizzare `LV_IMAGE_DECLARE(my_icon_dsc)` per dichiarare l'immagine nel file in cui si desidera utilizzarla.

### 7.5.4 Decoder dell'Immagine

Come si può vedere nella sezione *Formati Colore*, LVGL supporta diversi formati di immagine. In molti casi, questi saranno tutto ciò di cui si ha bisogno. LVGL non supporta direttamente, tuttavia, formati di immagine generici come PNG o JPG.

Per gestire formati di immagine non integrati, è necessario utilizzare librerie esterne e collegarle a LVGL tramite l'interfaccia *Image Decoder*.

Un image decoder è composto da 4 callback:

#### info

ottiene alcune informazioni di base sull'immagine (larghezza, altezza e formato del colore).

#### open

"open" di un'immagine: - memorizza un'immagine decodificata - la imposta su `NULL` per indicare che l'immagine può essere letta riga per riga.

#### get\_area

se *open* non ha aperto completamente un'immagine, questa funzione dovrebbe restituire parte dell'immagine come dati decodificati.

#### close

chiude un'immagine aperta, libera le risorse allocate.

È possibile aggiungere un numero qualsiasi di decodificatori di immagini. Quando è necessario disegnare un'immagine, la libreria proverà tutti i decodificatori di immagini registrati finché non ne trova uno in grado di aprirla, ovvero uno che riconosce quel formato.

Il decoder integrato riconosce i seguenti formati:

- `LV_COLOR_FORMAT_I1`
- `LV_COLOR_FORMAT_I2`
- `LV_COLOR_FORMAT_I4`
- `LV_COLOR_FORMAT_I8`
- `LV_COLOR_FORMAT_RGB888`

- *LV\_COLOR\_FORMAT\_XRGB8888*
- *LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB8888*
- *LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB565*
- *LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB565A8*

## Formati immagine personalizzati

Il modo più semplice per creare un'immagine personalizzata è utilizzare il convertitore di immagini online e selezionare il formato Raw o Raw with alpha. Prenderà ogni byte del file binario caricato e lo scriverà come un'immagine "bitmap". Si dovrà poi collegare un decoder di immagini che analizzerà la bitmap e genererà la bitmap reale, renderizzabile.

`header.cf` sarà *LV\_COLOR\_FORMAT\_RAW*, *LV\_COLOR\_FORMAT\_RAW\_ALPHA* di conseguenza. Si deve scegliere il formato corretto in base alle proprie esigenze: un'immagine completamente opaca, che utilizza un canale alfa.

Il formato decodificato di un'immagine RAW dipende dal decodificatore. Esempio: le immagini JPG vengono decodificate in RGB888 e le immagini PNG in ARGB8888. Vedere *Formati Colore* per maggiori dettagli.

## Registrazione di un decoder di immagini

Ecco un esempio di come far funzionare LVGL con le immagini PNG.

Per prima cosa, è necessario creare un nuovo decoder di immagini e impostare alcune funzioni per aprire/chiudere i file PNG. Dovrebbe apparire così:

```
/* Create a new decoder and register functions */
lv_image_decoder_t * dec = lv_image_decoder_create();
lv_image_decoder_set_info_cb(dec, decoder_info);
lv_image_decoder_set_open_cb(dec, decoder_open);
lv_image_decoder_set_get_area_cb(dec, decoder_get_area);
lv_image_decoder_set_close_cb(dec, decoder_close);

/***
 * Get info about a PNG image
 * @param decoder pointer to the decoder where this function belongs
 * @param src can be file name or pointer to a C array
 * @param header image information is set in header parameter
 * @return LV_RESULT_OK: no error; LV_RESULT_INVALID: can't get the info
 */
static lv_result_t decoder_info(lv_image_decoder_t * decoder, const void * src, lv_image_header_t * header)
{
 /* Check whether the type `src` is known by the decoder */
 if(is_png(src) == false) return LV_RESULT_INVALID;

 /* Read the PNG header and find `width` and `height` */
 ...

 header->cf = LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888;
 header->w = width;
 header->h = height;
}

/***
 * Open a PNG image and decode it into dsc.decoded
 * @param decoder pointer to the decoder where this function belongs
 * @param dsc image descriptor
 * @return LV_RESULT_OK: no error; LV_RESULT_INVALID: can't open the image
 */
static lv_result_t decoder_open(lv_image_decoder_t * decoder, lv_image_decoder_dsc_t * dsc)
{
 (void) decoder; /* Unused */

 /* Check whether the type `src` is known by the decoder */
 if(is_png(dsc->src) == false) return LV_RESULT_INVALID;

 /* Decode and store the image. If `dsc->decoded` is 'NULL', the `decoder_get_area` function will be called to get the image data line-by-line */
 dsc->decoded = my_png_decoder(dsc->src);

 /* Change the color format if decoded image format is different than original format. For PNG it's usually decoded to ARGB8888 format */
 dsc->decoded.header.cf = LV_COLOR_FORMAT_...

 /* Call a binary image decoder function if required. It's not required if `my_png_decoder` opened the image in ARGB8888 format. */
 lv_result_t res = lv_bin_decoder_open(decoder, dsc);

 return res;
}

/***
 * Decode an area of image
 * @param decoder pointer to the decoder where this function belongs
 * @param dsc image decoder descriptor
 * @param full_area input parameter. the full area to decode after enough subsequent calls
 * @param decoded_area input+output parameter. set the values to `LV_COORD_MIN` for the first call and to reset decoding.
 * the decoded area is stored here after each call.
 * @return LV_RESULT_OK: ok; LV_RESULT_INVALID: failed or there is nothing left to decode
 */
static lv_result_t decoder_get_area(lv_image_decoder_t * decoder, lv_image_decoder_dsc_t * dsc,
 const lv_area_t * full_area, lv_area_t * decoded_area)
{
 /**

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/* If `dsc->decoded` is always set in `decoder_open` then `decoder_get_area` does not need to be implemented.
* If `dsc->decoded` is only sometimes set or never set in `decoder_open` then `decoder_get_area` is used to
* incrementally decode the image by calling it repeatedly until it returns `LV_RESULT_INVALID`.
* In the example below the image is decoded line-by-line but the decoded area can have any shape and size
* depending on the requirements and capabilities of the image decoder.
*/
my_decoder_data_t * my_decoder_data = dsc->user_data;

/* if `decoded_area` has a field set to `LV_COORD_MIN` then reset decoding */
if(decoded_area->y1 == LV_COORD_MIN) {
 decoded_area->x1 = full_area->x1;
 decoded_area->x2 = full_area->x2;
 decoded_area->y1 = full_area->y1;
 decoded_area->y2 = decoded_area->y1; /* decode line-by-line, starting with the first line */

 /* create a draw buf the size of one line */
 bool reshape_success = NULL != lv_draw_buf_reshape(my_decoder_data->partial,
 dsc->decoded.header.cf,
 lv_area_get_width(full_area),
 1,
 LV_STRIDE_AUTO);
 if(!reshape_success) {
 lv_draw_buf_destroy(my_decoder_data->partial);
 my_decoder_data->partial = lv_draw_buf_create(lv_area_get_width(full_area),
 1,
 dsc->decoded.header.cf,
 LV_STRIDE_AUTO);

 my_png_decode_line_reset(full_area);
 }
}
/* otherwise decoding is already in progress. decode the next line */
else {
 /* all lines have already been decoded, indicate completion by returning `LV_RESULT_INVALID` */
 if (decoded_area->y1 >= full_area->y2) return LV_RESULT_INVALID;
 decoded_area->y1++;
 decoded_area->y2++;
}

my_png_decode_line(my_decoder_data->partial);

return LV_RESULT_OK;
}

/**
 * Close PNG image and free data
 * @param decoder pointer to the decoder where this function belongs
 * @param dsc image decoder descriptor
 * @return LV_RESULT_OK: no error; LV_RESULT_INVALID: can't open the image
 */
static void decoder_close(lv_image_decoder_t * decoder, lv_image_decoder_dsc_t * dsc)
{
 /* Free all allocated data */
 my_png_cleanup();

 my_decoder_data_t * my_decoder_data = dsc->user_data;
 lv_draw_buf_destroy(my_decoder_data->partial);

 /* Call the built-in close function if the built-in open/get_area was used */
 lv_bin_decoder_close(decoder, dsc);
}

```

In sintesi:

- In `decoder_info`, si devono raccogliere alcune informazioni di base sull'immagine e memorizzarle in `header`.
- In `decoder_open`, si deve provare ad aprire la sorgente dell'immagine puntata da `dsc->src`. Il suo tipo è già in `dsc->src_type == LV_IMG_SRC_FILE/VARIABLE`. Se questo formato/tipo non è supportato dal decoder, restituire `LV_RESULT_INVALID`. Tuttavia, se è possibile aprire l'immagine, è necessario impostare un puntatore all'immagine decodificata in `dsc->decoded`. Se il formato è noto, ma non si desidera decodificare l'intera immagine (ad esempio, non si dispone di memoria), si imposta `dsc->decoded = NULL` e si usa `decoder_get_area` per ottenere i pixel dell'area dell'immagine.
- In `decoder_close` è necessario liberare tutte le risorse allocate.
- `decoder_get_area` è facoltativo. In questo caso, è necessario decodificare l'intera immagine nella funzione `decoder_open` e memorizzare i dati dell'immagine in `dsc->decoded`. La decodifica dell'intera immagine richiede memoria aggiuntiva e un certo overhead computazionale.

## Utilizzo manuale di un decoder di immagini

LVGL utilizzerà automaticamente i decodificatori di immagini registrati se si tenta di disegnare un'immagine raw (ad esempio utilizzando il Widget `lv_image`), ma è possibile utilizzarli anche manualmente. Creare una variabile `lv_image_decoder_dsc_t` per descrivere la sessione di decodifica e richiamare `lv_image_decoder_open()`.

Il parametro `color` viene utilizzato solo con le immagini `LV_COLOR_FORMAT_A1/2/4/8` per indicare il colore dell'immagine.

```

lv_result_t res;
lv_image_decoder_dsc_t dsc;
lv_image_decoder_args_t args = { 0 }; /* Custom decoder behavior via args */
res = lv_image_decoder_open(&dsc, &my_img_dsc, &args);

if(res == LV_RESULT_OK) {
 /* Do something with `dsc->decoded`. You can copy out the decoded image by `lv_draw_buf_dup(dsc.decoded)` */
 lv_image_decoder_close(&dsc);
}

```

## Post-processing delle immagini

Considerando che alcuni hardware hanno requisiti speciali per i formati immagine, come la premoltiplicazione alfa e la "stride alignment", la maggior parte dei decoder di immagini (come i decoder PNG) potrebbe non produrre direttamente dati immagine che soddisfano i requisiti hardware.

Per questo motivo, LVGL fornisce una soluzione per la post-elaborazione delle immagini. Innanzitutto, si richiama una funzione di post-elaborazione personalizzata dopo `lv_image_decoder_open` per regolare i dati nella cache delle immagini, poi si contrassegna lo stato di elaborazione in `cache_entry->process_state` (per evitare post-elaborazione ripetute).

Vedere il codice dettagliato di seguito:

- Esempio di post-elaborazione con "Stride alignment" e premoltiplicazione:

```

/* Define post-processing state */
typedef enum {
 IMAGE_PROCESS_STATE_NONE = 0,
 IMAGE_PROCESS_STATE_STRIDE_ALIGNED = 1 << 0,
 IMAGE_PROCESS_STATE_PREMULTIPLIED_ALPHA = 1 << 1,
} image_process_state_t;

lv_result_t my_image_post_process(lv_image_decoder_dsc_t * dsc)
{
 lv_color_format_t color_format = dsc->header.cf;
 lv_result_t res = LV_RESULT_OK;

 if(color_format == LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888) {
 lv_cache_lock();
 lv_cache_entry_t * entry = dsc->cache_entry;

 if(!(entry->process_state & IMAGE_PROCESS_STATE_PREMULTIPLIED_ALPHA)) {
 lv_draw_buf_premultiply(dsc->decoded);
 LV_LOG_USER("premultiplied alpha OK");

 entry->process_state |= IMAGE_PROCESS_STATE_PREMULTIPLIED_ALPHA;
 }

 if(!(entry->process_state & IMAGE_PROCESS_STATE_STRIDE_ALIGNED)) {
 uint32_t stride_expect = lv_draw_buf_width_to_stride(decoded->header.w, decoded->header.cf);
 if(decoded->header.stride != stride_expect) {
 LV_LOG_WARN("Stride mismatch");
 lv_draw_buf_t * aligned = lv_draw_buf_adjust_stride(decoded, stride_expect);
 if(aligned == NULL) {
 LV_LOG_ERROR("No memory for Stride adjust.");
 return NULL;
 }

 decoded = aligned;
 }

 entry->process_state |= IMAGE_PROCESS_STATE_STRIDE_ALIGNED;
 }
 }

 alloc_failed:
 lv_cache_unlock();
}

return res;
}

```

- Esempio di unità di disegno GPU:

```

void gpu_draw_image(lv_draw_unit_t * draw_unit, const lv_draw_image_dsc_t * draw_dsc, const lv_area_t * coords)
{
 ...
 lv_image_decoder_dsc_t decoder_dsc;
 lv_result_t res = lv_image_decoder_open(&decoder_dsc, draw_dsc->src, NULL);
 if(res != LV_RESULT_OK) {
 LV_LOG_ERROR("Failed to open image");
 return;
 }

 res = my_image_post_process(&decoder_dsc);
 if(res != LV_RESULT_OK) {
 LV_LOG_ERROR("Failed to post-process image");
 return;
 }
 ...
}

```

## 7.5.5 Memorizzazione nella cache delle immagini

A volte l'apertura di un'immagine richiede molto tempo. Decodificare continuamente un'immagine PNG/JPEG o caricare immagini da una memoria esterna lenta sarebbe inefficiente e dannoso per l'esperienza utente.

Pertanto, LVGL memorizza nella cache i dati delle immagini. La memorizzazione nella cache implica che alcune immagini rimarranno aperte, quindi LVGL può accedervi rapidamente da `dsc->decoded` invece di doverle decodificare nuovamente.

Naturalmente, la memorizzazione nella cache delle immagini richiede molte risorse, poiché utilizza più RAM per memorizzare l'immagine decodificata. LVGL cerca di ottimizzare il processo il più possibile (vedere di seguito), ma sarà comunque necessario valutare se questo sia vantaggioso per la propria piattaforma o meno. La memorizzazione nella cache delle immagini potrebbe non essere utile se si dispone di un target profondamente integrato che decodifica immagini di piccole dimensioni da un supporto di memorizzazione relativamente veloce.

### Dimensione della cache

La dimensione della cache (in byte) può essere definita con `LV_CACHE_DEF_SIZE` in `lv_conf.h`. Il valore di default è 0, quindi nessuna immagine viene memorizzata nella cache.

La dimensione della cache può essere modificata in fase di esecuzione con `lv_cache_set_max_size(size_t size)`, e ottenuta con `lv_cache_get_max_size()`.

### Valore delle immagini

Quando si utilizzano più immagini rispetto alla dimensione disponibile della cache, LVGL non può memorizzarle tutte nella cache. Al contrario, la libreria chiuderà una delle immagini memorizzate nella cache per liberare spazio.

Per decidere quale immagine chiudere, LVGL utilizza una misurazione effettuata in precedenza sul tempo impiegato per aprirla. Le voci della cache che contengono immagini più lente da aprire sono considerate più preziose e vengono mantenute nella cache il più a lungo possibile.

Se si desidera o si ha bisogno di sovrascrivere la misurazione di LVGL, è possibile impostare manualmente il valore `weight` nella voce della cache in `cache_entry->weight = time_ms` per ottenere un valore maggiore o minore. (Lasciarlo invariato per consentire a LVGL di gestirlo).

Ogni voce nella cache ha un valore "life" value. Ogni volta che un'immagine viene aperta tramite la cache, il valore `life` di tutte le voci viene aumentato dei rispettivi valori `weight` per renderle più vecchie. Quando viene utilizzata un'immagine nella cache, il suo valore `usage_count` viene aumentato per renderla più "live".

Se non c'è più spazio nella cache, la voce con `usage_count == 0` e il valore di life più basso verrà eliminata.

### Utilizzo della memoria

Si noti che un'immagine memorizzata nella cache potrebbe consumare memoria in modo continuo. Ad esempio, se tre immagini PNG sono memorizzate nella cache, consumeranno memoria mentre sono aperte.

Pertanto, è responsabilità dell'utente assicurarsi che ci sia abbastanza RAM per memorizzare nella cache anche le immagini più grandi contemporaneamente.

### Pulire la cache

Supponiamo di aver caricato un'immagine PNG in una variabile `lv_image_dsc_t my_png` e di averla utilizzata in un Widget `lv_image`. Se l'immagine è già memorizzata nella cache e si modifica il file PNG sottostante, è necessario notificare a LVGL di memorizzare nuovamente l'immagine nella cache. In caso contrario, non esiste un modo semplice per rilevare che il file sottostante è cambiato e LVGL continuerà a estrarre la vecchia immagine dalla cache.

Per farlo, si usa `lv_cache_invalidate(lv_cache_find(&my_png, LV_CACHE_SRC_TYPE_PTR, 0, 0))`.

## Algoritmo di cache personalizzato

Per implementare un proprio algoritmo di cache, si può fare riferimento al seguente codice per sostituire il gestore di cache integrato in LVGL:

```
static lv_cache_entry_t * my_cache_add_cb(size_t size)
{
 ...
}

static lv_cache_entry_t * my_cache_find_cb(const void * src, lv_cache_src_type_t src_type, uint32_t param1, uint32_t param2)
{
 ...
}

static void my_cache_invalidate_cb(lv_cache_entry_t * entry)
{
 ...
}

static const void * my_cache_get_data_cb(lv_cache_entry_t * entry)
{
 ...
}

static void my_cache_release_cb(lv_cache_entry_t * entry)
{
 ...
}

static void my_cache_set_max_size_cb(size_t new_size)
{
 ...
}

static void my_cache_empty_cb(void)
{
 ...
}

void my_cache_init(void)
{
 /* Initialize new cache manager. */
 lv_cache_manager_t my_manager;
 my_manager.add_cb = my_cache_add_cb;
 my_manager.find_cb = my_cache_find_cb;
 my_manager.invalidate_cb = my_cache_invalidate_cb;
 my_manager.get_data_cb = my_cache_get_data_cb;
 my_manager.release_cb = my_cache_release_cb;
 my_manager.set_max_size_cb = my_cache_set_max_size_cb;
 my_manager.empty_cb = my_cache_empty_cb;

 /* Replace existing cache manager with the new one. */
 lv_cache_lock();
 lv_cache_set_manager(&my_manager);
 lv_cache_unlock();
}
```

## 7.5.6 API

*lv\_draw\_buf.h*  
*lv\_draw\_image.h*  
*lv\_draw\_image\_private.h*  
*lv\_image\_decoder.h*  
*lv\_image\_decoder\_private.h*  
*lv\_image\_dsc.h*  
*lv\_api\_map\_v8.h*  
*lv\_api\_map\_v9\_0.h*  
*lv\_api\_map\_v9\_1.h*  
*lv\_image\_cache.h*  
*lv\_image\_header\_cache.h*  
*lv\_image.h*  
*lv\_image\_private.h*  
*lv\_obj\_property\_names.h*

## 7.6 Timer (lv\_timer)

LVGL ha un sistema di Timer integrato. È possibile registrare una funzione per farla chiamare periodicamente. I Timer vengono gestiti e chiamati in `lv_timer_handler()`, che deve essere chiamato ogni pochi millisecondi. Vedere [Gestione del Timer](#) per maggiori informazioni.

Per default, LVGL utilizza i Timer per:

- aggiornare ogni display: durante la creazione di ogni *Display* (`lv_display`), viene creato un Timer per quel display. Il Timer aggiorna la visualizzazione in base al valore configurato di `LV_DEF_REFR_PERIOD` e invia anche tutti gli eventi relativi alla visualizzazione, come `LV_EVENT_REFR_START`, `LV_EVENT_REFR_READY`, ecc.
- Dispositivi di input di lettura: durante la creazione di ogni *Device di Input* (`lv_indev`), viene creato un Timer per quel Dispositivo di Input in base al valore configurato di `LV_DEF_REFR_PERIOD`. Quel Timer determina la lettura del dispositivo di input e invia anche tutti gli eventi relativi al dispositivo di input, come `LV_EVENT_CLICKED`, `LV_EVENT_PRESSED`, ecc.
- Aggiorna i valori del monitor di sistema: se `LV_USE_SYSMON` è impostato a 1 in `lv_conf.h`, vengono creati uno o più timer per calcolare e monitorare periodicamente le statistiche sulle prestazioni del sistema e l'utilizzo della memoria di LVGL.

I Timer non sono preemptive, il che significa che un Timer non può interrompere un altro Timer. Pertanto, è possibile chiamare qualsiasi funzione relativa a LVGL in un Timer.

### 7.6.1 Creazione di un Timer

Per creare un nuovo Timer, si usa `lv_timer_create(timer_cb, period_ms, user_data)`. Restituisce un `lv_timer_t *` che può essere utilizzato in seguito per modificare i parametri del Timer, metterlo in pausa o eliminarlo quando non è più necessario. `lv_timer_create_basic()` può anche essere utilizzato per creare un nuovo Timer senza specificare alcun parametro.

Una callback del Timer dovrebbe avere questo prototipo: `void (*lv_timer_cb_t)(lv_timer_t *)`.

Ad esempio:

```
void my_timer(lv_timer_t * timer)
{
 /* Use the user_data */
 uint32_t * user_data = lv_timer_get_user_data(timer);
 printf("my_timer called with user data: %d\n", *user_data);

 /* Do something with LVGL */
 if(something_happened) {
 something_happened = false;
 lv_button_create(lv_screen_active());
 }
}

...
static uint32_t user_data = 10;
lv_timer_t * timer = lv_timer_create(my_timer, 500, &user_data);
```

### 7.6.2 Pronto e Reset

`lv_timer_ready(timer)` fa sì che un Timer venga eseguito alla successiva chiamata di `lv_timer_handler()`.

`lv_timer_reset(timer)` azzerà il periodo di un Timer. Verrà richiamato nuovamente dopo che il periodo attualmente impostato (in millisecondi) sarà trascorso.

Guardare cosa succede quando *nessun timer è pronto* e viene chiamato `lv_timer_handler()`.

### 7.6.3 Impostazione dei Parametri

È possibile modificare i parametri del Timer in qualsiasi momento durante il suo ciclo di vita:

- `lv_timer_set_cb(timer, new_cb)`
- `lv_timer_set_period(timer, new_period_ms)`
- `lv_timer_set_user_data(timer, user_data)`

## 7.6.4 Conteggio Ripetizioni

Quando viene creato un Timer, il suo conteggio ripetizioni viene impostato su -1 per farlo ripetere all'infinito. È possibile impostare un timer in modo che si ripeta solo un determinato numero di volte con `lv_timer_set_repeat_count(timer, count)`. Per default, una volta che il timer è stato eseguito `count` volte, verrà automaticamente eliminato.

È possibile utilizzare `lv_timer_set_auto_delete(timer, false)` se si desidera che il timer venga messo in pausa dopo essere stato eseguito `count` volte. Questo può essere utile se si riutilizza ripetutamente quel timer e si desidera evitare il sovraccarico di CPU e `lv_malloc()` dovuto alla creazione e all'eliminazione ripetute di un timer. Se si utilizza questa opzione, sarà necessario impostarne il conteggio delle ripetizioni (su -1 o su un conteggio positivo, poiché sarà decrementato a 0) e `resume` per riattivarlo.

## 7.6.5 Pausa e Ripristino

`lv_timer_pause(timer)` mette in pausa il Timer specificato.

`lv_timer_resume(timer)` riprende il Timer specificato.

## 7.6.6 Misurazione del Tempo di Inattività

È possibile ottenere la percentuale di tempo di inattività di `lv_timer_handler()` con `lv_timer_get_idle()`. Si noti che non misura il tempo di inattività dell'intero sistema, ma solo di `lv_timer_handler()`. Questo può essere fuorviante se si utilizza un sistema operativo e DMA e/o GPU vengono utilizzati durante il rendering, poiché non misura effettivamente il tempo trascorso dal sistema operativo in un thread inattivo.

Se si utilizza un sistema operativo e si desidera ottenere il tempo trascorso dalla CPU in un thread inattivo, un modo per farlo è configurare `LV_USE_SYSMON` e `LV_USE_PERF_MONITOR` a 1 in `lv_conf.h` (se non lo sono già) e impostare la macro `LV_SYSMON_GET_IDLE` con il nome di una funzione che recupera la percentuale di tempo della CPU trascorso nel thread inattivo del sistema operativo. Un esempio di tale funzione è `lv_os_get_idle_percent()` in `lv_freertos.c`. Mentre la configurazione è impostata in questo modo, alcune statistiche sulle prestazioni del sistema (incluso il carico della CPU) appariranno sul display in un'etichetta parzialmente trasparente la cui posizione è impostata dalla macro `LV_USE_PERF_MONITOR_POS`.

## 7.6.7 Abilitazione e Disabilitazione

È possibile disabilitare temporaneamente la gestione dei Timer con `lv_timer_enable(false)`. Attenzione: questo sospende anche la gestione dei Timer che aggiornano i Display e leggono dai dispositivi di input, quindi non dimenticare di riabilitarla con `lv_timer_enable(true)` non appena la necessità della pausa è terminata.

## 7.6.8 Callback di Ripristino del Gestore dei Timer

Quando il sistema dei timer è stato disabilitato (causando il ritorno anticipato di `lv_timer_handler()` prima di aver elaborato i timer), per intraprendere un'azione quando il sistema dei timer viene riabilitato, impostare un callback di ripristino utilizzando `lv_timer_handler_set_resume_cb(cb, user_data)`. La callback dovrebbe avere questo prototipo: `void (*lv_timer_handler_resume_cb_t)(void*)`.

## 7.6.9 Chiamate asincrone

Ci sono diversi casi in cui si potrebbe non voler eseguire un'azione immediatamente. Alcuni esempi sono:

- non si può eliminare un Widget perché qualcosa'altro lo sta ancora utilizzando,
- non si vuole bloccare l'esecuzione ora, oppure
- si rileva la necessità di eliminare un Widget in un thread diverso da quello che effettua le chiamate LVGL (ad esempio, nel caso in cui si utilizzi un *Gateway Thread* per effettuare tutte le chiamate LVGL in un ambiente multi-thread).

In questi casi, `lv_async_call(my_function, data_p)` può essere utilizzato per chiamare `my_function` alla successiva invocazione di `lv_timer_handler()`. Come effetto collaterale, questo garantisce anche che venga chiamato in un thread in cui è sicuro effettuare chiamate LVGL. `data_p` verrà passato alla funzione quando viene chiamata. Si

noti che viene salvato solo il puntatore ai dati, quindi qualsiasi cosa punti deve rimanere valida fino alla chiamata della funzione, in modo che possa puntare a dati statici, globali o allocati dinamicamente. Per annullare una chiamata asincrona, si chiama `lv_async_call_cancel(my_function, data_p)`, che rimuoverà tutte le chiamate asincrone corrispondenti a `my_function` e a `data_p`.

Si noti che se `lv_async_call(my_function, data_p)` viene chiamato da un thread diverso da quello che normalmente effettua chiamate LVGL, si è comunque obbligati a proteggere la struttura dati LVGL utilizzando un MUTEX.

Ad esempio:

```
void my_screen_clean_up(void * scr)
{
 /* Free some resources related to `scr` */

 /* Finally delete the screen */
 lv_obj_delete(scr);
}

...

/* Do something with the Widget on the current screen */

/* Delete screen on next call of `lv_timer_handler`, not right now. */
lv_lock();
lv_async_call(my_screen_clean_up, lv_screen_active());
lv_unlock();

/* The screen is still valid so you can do other things with it */

```

Per semplicemente eliminare un widget e non c'è bisogno di pulire nulla in `my_screen_cleanup`, si può semplicemente usare `lv_obj_delete_async(widget)`, che eliminerà il Widget alla successiva chiamata a `lv_timer_handler()`.

## 7.6.10 API

`lv_api_map_v8.h`

`lv_timer.h`

`lv_timer_private.h`

## 7.7 Animazione (lv\_anim)

Le animazioni consentono di definire il modo in cui qualcosa dovrebbe muoversi o cambiare nel tempo, lasciando che LVGL si occupi del grosso del lavoro di realizzarlo. Ciò che lo rende così potente è che l'oggetto da modificare può essere praticamente qualsiasi cosa nel sistema. È molto comodo applicarlo ai Widget LVGL nell'interfaccia utente (UI), per modificarne l'aspetto, le dimensioni o la posizione nel tempo. Ma poiché è --- in sostanza --- un gestore generico di modifiche nel tempo, completo di una varietà di callback di eventi opzionali, la sua applicazione può essere più ampia rispetto ai soli componenti dell'UI.

Per ogni Animazione creata, LVGL realizza quanto sopra fornendo un metodo generico per variare un intero con segno da un valore iniziale a un valore finale in un periodo di tempo specificato. Consente di specificare a quale oggetto si applica (la "variabile"), che è disponibile nelle funzioni di callback che vengono chiamate durante la riproduzione dell'animazione.

Questa variazione nel tempo può essere lineare (impostazione predefinita), può essere lungo un percorso (curva) specificato dall'utente ed è persino possibile specificare una varietà di effetti non lineari di uso comune.

La callback principale chiamata durante un'Animazione (durante la riproduzione) è chiamata funzione *animator*, che ha il seguente prototipo:

```
void func(void *var, int32_t value);
```

Questo prototipo semplifica l'utilizzo della maggior parte delle funzioni *set* LVGL direttamente o tramite un wrapper banale. Include:

- la maggior parte delle proprietà dei widget
- funzioni che impostano le *proprietà di stile locali* direttamente sugli oggetti (necessita di un wrapper per impostare il *selector*)

- impostano le proprietà sugli oggetti `lv_style_t` objects (ad esempio, *stili condivisi*) (`lv_obj_report_style_change` deve essere chiamato per notificare i widget che hanno lo stile)
- `lv_style_set_<property_name>(&style, <value>)`
- `lv_obj_set_<property_name>(widget, <value>)`

Per via del primo, un'animazione su un singolo oggetto `lv_style_t` condiviso tra più oggetti può modificare simultaneamente l'aspetto di tutti gli oggetti che lo utilizzano. *Stili* per maggiori dettagli.

Esempi del secondo sono: `lv_obj_set_x(widget, value)` o `lv_obj_set_width(widget, value)`.

Questo lo rende molto comodo da applicare all'aspetto (e ad altri attributi) dei componenti dell'interfaccia utente. Ma è possibile fornire le proprie funzioni "set", quindi l'applicazione delle Animazioni è limitata solo dalla propria immaginazione.

Il numero di Animazioni che possono essere riprodotte contemporaneamente per un dato oggetto con una data callback *animator* è uno (1). Tuttavia, il numero di animazioni che possono essere riprodotte contemporaneamente è limitato solo dalla RAM e dal tempo di CPU disponibili per:

- un dato oggetto con diverse callback *animator* ; e
- oggetti diversi.

Quindi, è possibile che la larghezza di un Pulsante venga modificata da un'Animazione e la sua altezza da un'altra Animazione.

## 7.7.1 Creare un'Animazione

Per creare un'Animazione, si inizia creando un *template* di Animazione in una variabile `lv_anim_t`. Deve essere inizializzato e configurato con le funzioni `lv_anim_set_...`.

```
/* INITIALIZE AN ANIMATION
-----/
static lv_anim_t anim_template;
static lv_anim_t * running_anim;

lv_anim_init(&anim_template);

/* MANDATORY SETTINGS
-----/
/* Set the "animator" function */
lv_anim_set_exec_cb(&anim_template, (lv_anim_exec_xcb_t) lv_obj_set_x);

/* Set target of the Animation */
lv_anim_set_var(&anim_template, widget);

/* Length of the Animation [ms] */
lv_anim_set_duration(&anim_template, duration_in_ms);

/* Set start and end values. E.g. 0, 150 */
lv_anim_set_values(&anim_template, start, end);

/* OPTIONAL SETTINGS
-----/
/* Time to wait before starting the Animation [ms] */
lv_anim_set_delay(&anim_template, delay);

/* Set path (curve). Default is linear */
lv_anim_set_path_cb(&anim_template, lv_anim_path_ease_in);

/* Set anim_template callback to indicate when the Animation is completed. */
lv_anim_set_completed_cb(&anim_template, completed_cb);

/* Set anim_template callback to indicate when the Animation is deleted (idle). */
lv_anim_set_deleted_cb(&anim_template, deleted_cb);

/* Set anim_template callback to indicate when the Animation is started (after delay). */
lv_anim_set_start_cb(&anim_template, start_cb);

/* When ready, play the Animation backward with this duration. Default is 0 (disabled) [ms] */
lv_anim_set_reverse_duration(&anim_template, time);

/* Delay before reverse play. Default is 0 (disabled) [ms] */
lv_anim_set_reverse_delay(&anim_template, delay);

/* Number of repetitions. Default is 1. LV_ANIM_REPEAT_INFINITE for infinite repetition */
lv_anim_set_repeat_count(&anim_template, cnt);

/* Delay before repeat. Default is 0 (disabled) [ms] */
lv_anim_set_repeat_delay(&anim_template, delay);

/* true (default): apply the start value immediately, false: apply start value after delay when the Anim. really starts. */
lv_anim_set_early_apply(&anim_template, true/false);

/* START THE ANIMATION
-----/
running_anim = lv_anim_start(&anim_template); /* Start the Animation */
```

## 7.7.2 Path dell'Animazione

È possibile controllare il Percorso (curva) di un'Animazione. Il caso più semplice è lineare, ovvero il valore corrente tra *inizio* e *fine* viene modificato alla stessa velocità (ovvero con incrementi fissi) per tutta la durata dell'animazione. Un *Path* è una funzione che calcola il valore successivo da impostare in base allo stato corrente dell'Animazione. Sono disponibili diversi *Path* predefiniti:

- `lv_anim_path_linear()`: Animazione lineare (predefinita)
- `lv_anim_path_step()`: modifica di un passo alla fine
- `lv_anim_path_ease_in()`: lenta all'inizio
- `lv_anim_path_ease_out()`: lenta alla fine
- `lv_anim_path_ease_in_out()`: lenta all'inizio e alla fine
- `lv_anim_path_overshoot()`: supera il valore finale
- `lv_anim_path_bounce()`: rimbalza leggermente dal valore finale (come se colpisce un muro)

In alternativa, si può fornire una propria funzione Path.

`lv_anim_init(&my_anim)` imposta il Path su `lv_anim_path_linear()` per default. Per utilizzare un Path diverso (inclusa una funzione Path personalizzata fornita), è possibile impostarlo utilizzando `lv_anim_set_path_cb(&anim_template, path_cb)`.

Se si fornisce una funzione Path personalizzata, il suo prototipo è:

```
int32_t calculate_value(lv_anim_t * anim);
```

## 7.7.3 Velocità vs Tempo

Normalmente, si imposta la durata dell'animazione direttamente tramite `lv_anim_set_duration(&anim_template, duration_in_ms)`. In alcuni casi, tuttavia, la *velocità* è nota, ma la durata non lo è. Dati i valori *start* e *end* di un'Animazione, *rate* qui indica il numero di unità di variazione al secondo, ovvero la velocità (unità al secondo) con cui il valore dell'animazione deve cambiare tra il valore *start* e *end*. In questi casi esiste una funzione di utilità `lv_anim_speed_to_time()` utilizzabile per calcolare la durata dell'animazione, quindi la si può impostare in questo modo:

```
uint32_t change_per_sec = 20;
uint32_t duration_in_ms = lv_anim_speed_to_time(change_per_sec, 0, 100);
/* 'duration_in_ms' will be 5000 */
lv_anim_set_duration(&anim_template, duration_in_ms);
```

## 7.7.4 Animazione in Entrambe le Direzioni

A volte un'animazione deve essere riprodotta in avanti e poi all'indietro, invertendo di fatto il percorso, animando dal valore *end* al valore *start* di nuovo. Per fare ciò, si passa un valore diverso da zero a questa funzione per impostare la durata della parte inversa dell'Animazione: `lv_anim_set_reverse_duration(&anim_template, duration_in_ms)`.

Facoltativamente, si può anche introdurre un ritardo tra la direzione avanti e quella indietro usando `lv_anim_set_reverse_delay(&anim_template, delay_in_ms)`

## 7.7.5 Avvio di un'Animazione

Dopo aver impostato l'oggetto `lv_anim_t`, è importante rendersi conto che ciò che si è impostato è un "template" per un'animazione in esecuzione che non è ancora stata creata. Quando si chiama `lv_anim_start(&anim_template)` passando il *template* impostato, questa utilizza il template per allocare dinamicamente un oggetto interno che è un'Animazione *in esecuzione*. Questa funzione restituisce un puntatore a tale oggetto.

```
static lv_anim_t anim_template;
static lv_anim_t * running_anim;

/* Set up template... */
lv_anim_init(&anim_template);
/* ...and other set-up functions above. */
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/* Later... */
running_anim = lv_anim_start(&anim_template);
```

### **i** Nota

`lv_anim_start(&anim_template)` crea una propria copia del template dell'Animazione, quindi se non serve in seguito, non è necessario conservarne il contenuto dopo questa chiamata.

Una volta avviata un'animazione *in esecuzione*, questa viene eseguita fino al suo completamento o fino a quando non viene eliminata (vedere di seguito), a seconda di quale evento si verifica per primo. Un'Animazione è completata quando:

- il suo "valore" ha raggiunto il valore `end` designato;
- se l'Animazione ha un valore di durata *inversa* diverso da zero, il suo valore è stato eseguito dal valore `end` al valore `start`;
- se è stato impostato un conteggio di ripetizioni diverso da zero, l'Animazione è stata ripetuta per quel numero di volte.

Una volta completata, l'Animazione *live*, *in esecuzione* viene automaticamente eliminata dall'elenco delle Animazioni in esecuzione. Ciò non influisce sul template dell'Animazione

### **i** Nota

Se `lv_anim_set_repeat_count(&anim_template, cnt)` è stata chiamata passando `LV_ANIM_REPEAT_INFINITE`, l'animazione non raggiunge mai lo stato di "completamento". In questo caso, è necessario eliminarla per terminare l'Animazione.

## 7.7.6 Eliminazione di Animazioni

È necessario eliminare un'Animazione utilizzando `lv_anim_delete(var, func)` se si verifica una di queste due condizioni:

- l'oggetto (variabile) animato viene eliminato (e non è un Widget) oppure
- un'animazione in esecuzione deve essere interrotta prima del completamento.

### **i** Nota

Se l'oggetto (variabile) eliminato è un tipo di Widget, il codice di gestione coinvolto nella sua eliminazione elimina anche tutte le animazioni in esecuzione ad esso collegate. Quindi `lv_anim_delete(var, func)` deve essere chiamato solo se l'oggetto eliminato *non* è uno dei Widget.

Se è stata conservata una copia del puntatore restituito da `lv_anim_start()` come `running_anim`, si può eliminare l'animazione in esecuzione in questo modo:

```
lv_anim_delete(running_anim->var, running_anim->exec_cb);
```

Nel caso in cui l'animazione venga completata *dopo* aver determinato che deve essere eliminata e prima che venga effettuata la chiamata a `lv_anim_delete()`, non c'è alcun problema a richiamarla una seconda volta: non si verificherà alcun danno.

Questa funzione restituisce un valore Booleano che indica se sono state eliminate Animazioni *live*, *running*.

## 7.7.7 Messa in Pausa delle Animazioni

Se è stata conservata una copia del puntatore restituito da `lv_anim_start()`, si può mettere in pausa l'animazione in esecuzione utilizzando `lv_anim_pause(animation)` e poi riprenderla utilizzando `lv_anim_resume(animation)`.

`lv_anim_pause_for(animation, milliseconds)` è disponibile anche se si desidera che l'animazione riprenda automaticamente dopo.

## 7.7.8 Timeline

È possibile creare una serie di animazioni correlate collegate tra loro utilizzando una Timeline di Animazione. Una Timeline è una raccolta di più animazioni che semplifica la creazione di Animazioni composite.. Per creare e utilizzare una Timeline di Animazione:

- Creare un template di Animazione, ma non chiamare `lv_anim_start()` su di esso.
- Creare un oggetto Timeline di Animazione chiamando `lv_anim_timeline_create()`.
- Aggiungere template di Animazione alla Timeline chiamando `lv_anim_timeline_add(timeline, start_time, &anim_template)`. `start_time` è il tempo di inizio dell'Animazione sulla Timeline. Si noti che `start_time` sovrascriverà qualsiasi valore specificato in `lv_anim_set_delay(&anim_template, delay)`.
- Chiamare `lv_anim_timeline_start(timeline)` per avviare la Timeline dell'Animazione.

### Nota

`lv_anim_timeline_add(timeline, start_time, &anim_template)` crea una propria copia del contenuto del template dell'Animazione, quindi se non ce n'è bisogno in seguito, il suo contenuto non deve essere conservato dopo questa chiamata.

Supporta la riproduzione in avanti e all'indietro dell'intero gruppo di Animazione, utilizzando `lv_anim_timeline_set_reverse(timeline, reverse)`. Si noti che per riprodurre al contrario dalla fine della Timeline, è necessario chiamare `lv_anim_timeline_set_progress(timeline, LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX)` dopo aver aggiunto tutte le animazioni e prima di avviare la riproduzione.

Si chiama `lv_anim_timeline_pause(timeline)` per mettere in pausa la Timeline dell'Animazione. Nota: questo non ne preserva lo stato. L'unico modo per riavviarla è chiamare `lv_anim_timeline_start(timeline)`, che avvia la Timeline dall'inizio o dal punto impostato da `lv_anim_timeline_set_progress(timeline, progress)`.

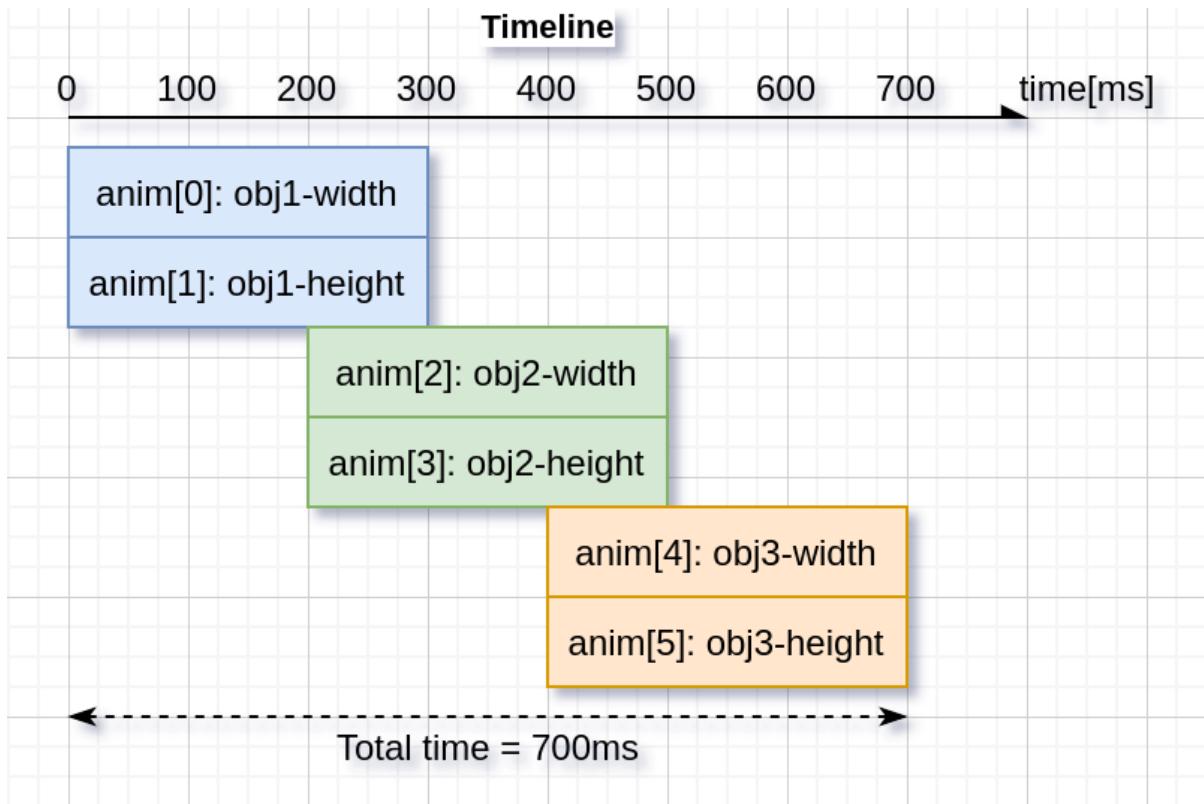
Chiamare la funzione `lv_anim_timeline_set_progress(timeline, progress)` per impostare lo stato della Timeline di Animazione in base al valore `progress`. `progress` è un valore compreso tra 0 e 32767 (`LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX`) per indicare la porzione di Timeline che è stata "riprodotta". Esempio: un valore `progress` di `LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX / 2` imposterebbe la riproduzione della Timeline a metà.

Chiamare la funzione `lv_anim_timeline_get_playtime(timeline)` per ottenere la durata totale (in millisecondi) dell'intera Timeline di Animazione.

Chiamare la funzione `lv_anim_timeline_get_reverse(timeline)` per verificare se la Timeline dell'Animazione viene riprodotta anche al contrario dopo il completamento della riproduzione in avanti.

Chiamare la funzione `lv_anim_timeline_delete(timeline)` per eliminare la Timeline dell'Animazione. **Nota:** Per eliminare un Widget durante l'Animazione, assicurarsi di eliminare la Timeline dell'animazione prima di eliminare il widget. In caso contrario, il programma potrebbe bloccarsi o comportarsi in modo anomalo.

Se un oggetto base viene impostato con `lv_anim_timeline_set_base_object(timeline, obj)`, var nelle animazioni aggiunte viene considerato una stringa di nome (o path) del widget. I widget veri e propri vengono recuperati da `lv_obj_get_child_by_name` prima di chiamare `exec_cb` dell'animazione. Ciò significa che `exec_cb` ottiene un puntatore al widget, e non il nome/path.



## 7.7.9 Esempi

### Avviare l'animazione su un evento

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
 lv_obj_set_x((lv_obj_t *) var, v);
}

static void sw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * sw = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

 if(lv_obj_has_state(sw, LV_STATE_CHECKED)) {
 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, label);
 lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(label), 100);
 lv_anim_set_duration(&a, 500);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
 lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_overshoot);
 lv_anim_start(&a);
 }
 else {
 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, label);
 lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(label), -lv_obj_get_width(label));
 lv_anim_set_duration(&a, 500);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
 lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in);
 lv_anim_start(&a);
 }
}

/**
 * Start animation on an event
 */
void lv_example_anim_1(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Hello animations!");
 lv_obj_set_pos(label, 100, 10);

 lv_obj_t * sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(sw);
 lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
 lv_obj_add_event_cb(sw, sw_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, label);
}

#endif
```

## Riproduzione di animazione

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
 lv_obj_set_x((lv_obj_t *) var, v);
}

static void anim_size_cb(void * var, int32_t v)
{
 lv_obj_set_size((lv_obj_t *) var, v, v);
}

/***
 * Create a playback animation
 */
void lv_example_anim_2(void)
{
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_remove_flag(obj, LV_OBF_FLAG_SCROLLABLE);
 lv_obj_set_style_bg_color(obj, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), 0);
 lv_obj_set_style_radius(obj, LV_RADIUS_CIRCLE, 0);

 lv_obj_align(obj, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);

 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, obj);
 lv_anim_set_values(&a, 10, 50);
 lv_anim_set_duration(&a, 1000);
 lv_anim_set_reverse_delay(&a, 100);
 lv_anim_set_reverse_duration(&a, 300);
 lv_anim_set_repeat_delay(&a, 500);
 lv_anim_set_repeat_count(&a, LV_ANIM_REPEAT_INFINITE);
 lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in_out);

 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_size_cb);
 lv_anim_start(&a);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
 lv_anim_set_values(&a, 10, 240);
 lv_anim_start(&a);
}

#endif
```

## Animazione di cubica di Bézier

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SLIDER && LV_USE_CHART && LV_USE_BUTTON && LV_USE_GRID

/***
 * the example show the use of cubic-bezier3 in animation.
 * the control point P1,P2 of cubic-bezier3 can be adjusted by slider.
 * and the chart shows the cubic-bezier3 in real time. you can click
 * run button see animation in current point of cubic-bezier3.
 */

#define CHART_POINTS_NUM 256

struct {
 lv_obj_t * anim_obj;
 lv_obj_t * chart;
 lv_chart_series_t * ser1;
 lv_obj_t * p1_slider;
 lv_obj_t * p1_label;
 lv_obj_t * p2_slider;
 lv_obj_t * p2_label;
 lv_obj_t * run_btn;
 int32_t p1;
 int32_t p2;
 lv_anim_t a;
} ginfo;

static int32_t anim_path_bezier3_cb(const lv_anim_t * a);
static void refer_chart_cubic_bezier(void);
static void run_button_event_handler(lv_event_t * e);
static void slider_event_cb(lv_event_t * e);
static void page_obj_init(lv_obj_t * par);
static void anim_x_cb(void * var, int32_t v);

/***
 * create an animation
 */
void lv_example_anim_3(void)
{
 static int32_t col_dsc[] = {LV_GRID_FR(1), 200, LV_GRID_FR(1), LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 static int32_t row_dsc[] = {30, 10, 10, LV_GRID_FR(1), LV_GRID_TEMPLATE_LAST};

 /*Create a container with grid*/
 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_pad_all(cont, 2, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_pad_column(cont, 10, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_pad_row(cont, 10, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_grid_dsc_array(cont, col_dsc, row_dsc);
 lv_obj_set_size(cont, 320, 240);
 lv_obj_center(cont);

 page_obj_init(cont);

 lv_anim_init(&ginfo.a);
 lv_anim_set_var(&ginfo.a, ginfo.anim_obj);
 int32_t end = lv_obj_get_style_width(cont, LV_PART_MAIN) -
 lv_obj_get_style_width(ginfo.anim_obj, LV_PART_MAIN) - 10;
 lv_anim_set_values(&ginfo.a, 5, end);
 lv_anim_set_duration(&ginfo.a, 2000);
 lv_anim_set_exec_cb(&ginfo.a, anim_x_cb);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_anim_set_path_cb(&ginfo.a, anim_path_bezier3_cb);

refer_chart_cubic_bezier();

}

static int32_t anim_path_bezier3_cb(const lv_anim_t * a)
{
 int32_t t = lv_map(a->act_time, 0, a->duration, 0, 1024);
 int32_t step = lv_bezier3(t, 0, ginfo.p1, ginfo.p2, 1024);
 int32_t new_value;
 new_value = step * (a->end_value - a->start_value);
 new_value = new_value >> 10;
 new_value += a->start_value;
 return new_value;
}

static void refer_chart_cubic_bezier(void)
{
 for(uint16_t i = 0; i <= CHART_POINTS_NUM; i++) {
 int32_t t = i * (1024 / CHART_POINTS_NUM);
 int32_t step = lv_bezier3(t, 0, ginfo.p1, ginfo.p2, 1024);
 lv_chart_set_series_value_by_id2(ginfo.chart, ginfo.ser1, i, t, step);
 }
 lv_chart_refresh(ginfo.chart);
}

static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
 lv_obj_set_style_translate_x((lv_obj_t *)var, v, LV_PART_MAIN);
}

static void run_button_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 if(code == LV_EVENT_CLICKED) {
 lv_anim_start(&ginfo.a);
 }
}

static void slider_event_cb(lv_event_t * e)
{
 char buf[16];
 lv_obj_t * label;
 lv_obj_t * slider = lv_event_get_target_obj(e);

 if(slider == ginfo.p1_slider) {
 label = ginfo.p1_label;
 ginfo.p1 = lv_slider_get_value(slider);
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "p1:%d", ginfo.p1);
 }
 else {
 label = ginfo.p2_label;
 ginfo.p2 = lv_slider_get_value(slider);
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "p2:%d", ginfo.p2);
 }

 lv_label_set_text(label, buf);
 refer_chart_cubic_bezier();
}

static void page_obj_init(lv_obj_t * par)
{
 ginfo.anim_obj = lv_obj_create(par);
 lv_obj_set_size(ginfo.anim_obj, 30, 30);
 lv_obj_set_align(ginfo.anim_obj, LV_ALIGN_TOP_LEFT);
 lv_obj_remove_flag(ginfo.anim_obj, LV_OBJ_FLAG_SCROLLABLE);
 lv_obj_set_style_bg_color(ginfo.anim_obj, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_grid_cell(ginfo.anim_obj, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1);

 ginfo.p1_label = lv_label_create(par);
 ginfo.p2_label = lv_label_create(par);
 lv_label_set_text(ginfo.p1_label, "p1:0");
 lv_label_set_text(ginfo.p2_label, "p2:0");
 lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p1_label, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 1, 1);
 lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p2_label, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 2, 1);

 ginfo.p1_slider = lv_slider_create(par);
 ginfo.p2_slider = lv_slider_create(par);
 lv_slider_set_range(ginfo.p1_slider, 0, 1024);
 lv_slider_set_range(ginfo.p2_slider, 0, 1024);
 lv_obj_set_style_pad_all(ginfo.p1_slider, 2, LV_PART_KNOB);
 lv_obj_set_style_pad_all(ginfo.p2_slider, 2, LV_PART_KNOB);
 lv_obj_add_event_cb(ginfo.p1_slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
 lv_obj_add_event_cb(ginfo.p2_slider, slider_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
 lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p1_slider, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 1, 1);
 lv_obj_set_grid_cell(ginfo.p2_slider, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 1, LV_GRID_ALIGN_START, 2, 1);

 ginfo.run.btn = lv_button_create(par);
 lv_obj_add_event_cb(ginfo.run.btn, run_button_event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 lv_obj_t * btn_label = lv_label_create(ginfo.run.btn);
 lv_label_set_text(btn_label, LV_SYMBOL_PLAY);
 lv_obj_center(btn_label);
 lv_obj_set_grid_cell(ginfo.run.btn, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 2, 1, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 1, 2);

 ginfo.chart = lv_chart_create(par);
 lv_obj_set_style_pad_all(ginfo.chart, 0, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_set_style_size(ginfo.chart, 0, 0, LV_PART_INDICATOR);
 lv_chart_set_type(ginfo.chart, LV_CHART_TYPE_SCATTER);
 ginfo.ser1 = lv_chart_add_series(ginfo.chart, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED), LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y);
 lv_chart_set_axis_range(ginfo.chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_Y, 0, 1024);
 lv_chart_set_axis_range(ginfo.chart, LV_CHART_AXIS_PRIMARY_X, 0, 1024);
 lv_chart_set_point_count(ginfo.chart, CHART_POINTS_NUM);
 lv_obj_set_grid_cell(ginfo.chart, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 0, 3, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 3, 1);
}

#endif

```

## Pausa animazione

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_SWITCH

static void anim_x_cb(void * var, int32_t v)
{
 lv_obj_set_x((lv_obj_t *) var, v);
}

static void timer_cb(lv_timer_t * timer)
{
 lv_anim_t * anim = (lv_anim_t *) lv_timer_get_user_data(timer);
 lv_anim_pause_for(anim, 1000);
 lv_timer_delete(timer);
}
static void sw_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * sw = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

 if(lv_obj_has_state(sw, LV_STATE_CHECKED)) {
 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, label);
 lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(label), 100);
 lv_anim_set_duration(&a, 500);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
 lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_overshoot);
 lv_timer_create(timer_cb, 200, lv_anim_start(&a));
 }
 else {
 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_var(&a, label);
 lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(label), -lv_obj_get_width(label));
 lv_anim_set_duration(&a, 500);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_x_cb);
 lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in);
 lv_timer_create(timer_cb, 200, lv_anim_start(&a));
 }
}

/**
 * Start animation on an event
 */
void lv_example_anim_4(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Hello animations!");
 lv_obj_set_pos(label, 100, 10);

 lv_obj_t * sw = lv_switch_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(sw);
 lv_obj_add_state(sw, LV_STATE_CHECKED);
 lv_obj_add_event_cb(sw, sw_event_cb, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, label);
}

#endif
```

## Timeline animazione

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static const int32_t obj_width = 90;
static const int32_t obj_height = 70;

static void set_width(lv_anim_t * var, int32_t v)
{
 lv_obj_set_width((lv_obj_t *) var->var, v);
}

static void set_height(lv_anim_t * var, int32_t v)
{
 lv_obj_set_height((lv_obj_t *) var->var, v);
}

static void set_slider_value(lv_anim_t * var, int32_t v)
{
 lv_slider_set_value((lv_obj_t *) var->var, v, LV_ANIM_OFF);
}

static void btn_start_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * btn = lv_event_get_current_target_obj(e);
 lv_anim_timeline_t * anim_timeline = (lv_anim_timeline_t *) lv_event_get_user_data(e);

 bool reverse = lv_obj_has_state(btn, LV_STATE_CHECKED);
 lv_anim_timeline_set_reverse(anim_timeline, reverse);
 lv_anim_timeline_start(anim_timeline);
}

static void btn_pause_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_anim_timeline_t * anim_timeline = (lv_anim_timeline_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_anim_timeline_pause(anim_timeline);
}

static void slider_prg_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * slider = lv_event_get_current_target_obj(e);
 lv_anim_timeline_t * anim_timeline = (lv_anim_timeline_t *) lv_event_get_user_data(e);
 int32_t progress = lv_slider_get_value(slider);
 lv_anim_timeline_set_progress(anim_timeline, (uint16_t) progress);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
/**
 * Create an animation timeline
 */
void lv_example_anim_timeline_1(void)
{
 /* Create anim timeline */
 lv_anim_timeline_t * anim_timeline = lv_anim_timeline_create();

 /* Create btn_start */
 lv_obj_t * btn_start = lv_button_create(par);
 lv_obj_set_flex_flow(btn_start, LV_FLEX_FLOW_ROW);
 lv_obj_set_flex_align(btn_start, LV_FLEX_ALIGN_SPACE_AROUND, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);

 /* create btn_start */
 lv_obj_t * label_start = lv_label_create(btn_start);
 lv_label_set_text(label_start, "Start");
 lv_obj_center(label_start);

 /* create btn_pause */
 lv_obj_t * btn_pause = lv_button_create(par);
 lv_obj_add_event_cb(btn_pause, btn_start_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, anim_timeline);
 lv_obj_add_flag(btn_pause, LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT);
 lv_obj_align(btn_pause, LV_ALIGN_TOP_MID, -100, 20);

 lv_obj_t * label_pause = lv_label_create(btn_pause);
 lv_label_set_text(label_pause, "Pause");
 lv_obj_center(label_pause);

 /* create slider_prg */
 lv_obj_t * slider_prg = lv_slider_create(par);
 lv_obj_add_event_cb(slider_prg, slider_prg_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, anim_timeline);
 lv_obj_add_flag(slider_prg, LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT);
 lv_obj_align(slider_prg, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -20);
 lv_slider_set_range(slider_prg, 0, LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX);

 /* create 3 objects */
 lv_obj_t * obj1 = lv_obj_create(par);
 lv_obj_set_size(obj1, obj_width, obj_height);
 lv_obj_set_scrollbar_mode(obj1, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

 lv_obj_t * obj2 = lv_obj_create(par);
 lv_obj_set_size(obj2, obj_width, obj_height);
 lv_obj_set_scrollbar_mode(obj2, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

 lv_obj_t * obj3 = lv_obj_create(par);
 lv_obj_set_size(obj3, obj_width, obj_height);
 lv_obj_set_scrollbar_mode(obj3, LV_SCROLLBAR_MODE_OFF);

 /* anim-slider */
 lv_anim_t a_slider;
 lv_anim_init(&a_slider);
 lv_anim_set_var(&a_slider, slider_prg);
 lv_anim_set_values(&a_slider, 0, LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX);
 lv_anim_set_custom_exec_cb(&a_slider, set_slider_value);
 lv_anim_set_path_cb(&a_slider, lv_anim_path_linear);
 lv_anim_set_duration(&a_slider, 700);

 /* anim-obj1 */
 lv_anim_t a1;
 lv_anim_init(&a1);
 lv_anim_set_var(&a1, obj1);
 lv_anim_set_values(&a1, 0, obj_width);
 lv_anim_set_custom_exec_cb(&a1, set_width);
 lv_anim_set_path_cb(&a1, lv_anim_path_overshoot);
 lv_anim_set_duration(&a1, 300);

 lv_anim_t a2;
 lv_anim_init(&a2);
 lv_anim_set_var(&a2, obj1);
 lv_anim_set_values(&a2, 0, obj_height);
 lv_anim_set_custom_exec_cb(&a2, set_height);
 lv_anim_set_path_cb(&a2, lv_anim_path_ease_out);
 lv_anim_set_duration(&a2, 300);

 /* anim-obj2 */
 lv_anim_t a3;
 lv_anim_init(&a3);
 lv_anim_set_var(&a3, obj2);
 lv_anim_set_values(&a3, 0, obj_width);
 lv_anim_set_custom_exec_cb(&a3, set_width);
 lv_anim_set_path_cb(&a3, lv_anim_path_overshoot);
 lv_anim_set_duration(&a3, 300);

 lv_anim_t a4;
 lv_anim_init(&a4);
 lv_anim_set_var(&a4, obj2);
 lv_anim_set_values(&a4, 0, obj_height);
 lv_anim_set_custom_exec_cb(&a4, set_height);
 lv_anim_set_path_cb(&a4, lv_anim_path_ease_out);
 lv_anim_set_duration(&a4, 300);

 /* anim-obj3 */
 lv_anim_t a5;
 lv_anim_init(&a5);
 lv_anim_set_var(&a5, obj3);
 lv_anim_set_values(&a5, 0, obj_width);
 lv_anim_set_custom_exec_cb(&a5, set_width);
 lv_anim_set_path_cb(&a5, lv_anim_path_overshoot);
 lv_anim_set_duration(&a5, 300);

 lv_anim_t a6;
 lv_anim_init(&a6);
 lv_anim_set_var(&a6, obj3);
 lv_anim_set_values(&a6, 0, obj_height);
 lv_anim_set_custom_exec_cb(&a6, set_height);
 lv_anim_set_path_cb(&a6, lv_anim_path_ease_out);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_anim_set_duration(&a, 300);

/* add animations to timeline */
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 0, &a_slider);
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 0, &a1);
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 0, &a2);
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 200, &a3);
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 200, &a4);
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 400, &a5);
lv_anim_timeline_add(anim_timeline, 400, &a6);

lv_anim_timeline_set_progress(anim_timeline, LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX);
}

#endif

```

## 7.7.10 API

# 7.8 File System (lv\_fs\_drv)

LVGL dispone di un modulo di astrazione del "File system" che consente di collegare qualsiasi tipo di file system. Un file system è identificato da una lettera identificativa assegnata. Ad esempio, se una scheda SD è associata alla lettera 'S', un file può essere raggiunto utilizzando "S:/path/to/file.txt". Vedere i dettagli in [Lettere Identificative](#).

### **i** Nota

Per ignorare il prefisso della lettera di unità nei percorsi di tipo Unix, è possibile utilizzare il parametro di configurazione `LV_FS_DEFAULT_DRIVER LETTER`.

## 7.8.1 Driver Pronti all'Uso

LVGL contiene driver pronti per le API di POSIX, C standard, Windows e [FATFS](#). Per saperne di più [qui](#).

## 7.8.2 Lettere Identificative

Come accennato in precedenza, un file system è identificato da una lettera identificativa assegnata. Questo identificativo è semplicemente un modo per la logica di astrazione del file system LVGL di cercare il driver del file system registrato appropriato per un determinato percorso.

### Come Funziona:

Si registra un driver per il file system e gli si assegna una lettera identificativa. Questa lettera deve essere univoca tra tutti i driver del file system registrati e compresa nell'intervallo [A-Z] o nel carattere '/'. Vedere [Aggiunta di un Driver](#) per informazioni su come procedere.

In seguito, quando si utilizzano path per i file sul file system, si antepone al percorso quel carattere identificativo più due punti ('!').

### **i** Nota

Non confondere questa con una lettera di unità di Windows o DOS.

### Esempio:

Usiamo la lettera 'Z' come carattere identificativo e "path\_to\_file" come percorso; le stringhe di percorso passate alle funzioni `lv_fs_...()` saranno simili a queste:

```

"Z:path_to_file"
^ ~~~~~
| |
| +- This part gets passed to the OS-level file-system functions.
|
+- This part LVGL strips from path string, and uses it to find the appropriate
 driver (i.e. set of functions) that apply to that file system.

```

Si noti inoltre che il path può essere un percorso relativo o un "rooted path" (che inizia con /), sebbene i path rooted siano consigliati poiché il driver non fornisce ancora un modo per impostare la directory di default.

**Esempi per file system di tipo Unix:**

- "Z:/etc/images/splash.png"
- "Z:/etc/images/left\_button.png"
- "Z:/etc/images/right\_button.png"
- "Z:/home/users/me/wip/proposal.txt"

**Esempi per file system di tipo Windows/DOS:**

- "Z:C:/Users/me/wip/proposal.txt"
- "Z:/Users/me/wip/proposal.txt" (se l'unità predefinita è C:)
- "Z:C:/Users/Public/Documents/meeting\_notes.txt"
- "Z:D:/to\_print.docx"

Promemoria: Si noti che il prefisso "Z:" non ha nulla a che fare con le lettere di unità Windows/DOS "C:" e "D:" in 3 dei file esempi sopra, che fanno parte del path. "Z:" viene utilizzato per cercare il driver per quel file system nell'elenco di tutti i driver di file system registrati con LVGL.

### 7.8.3 Aggiunta di un Driver

#### Registrazione di un driver

Per aggiungere un driver, è necessario inizializzare e registrare un oggetto `lv_fs_drv_t` in modo simile al codice seguente. La variabile `lv_fs_drv_t` deve essere statica, globale o allocata dinamicamente e non locale, poiché il suo contenuto deve rimanere valido finché il driver è in uso.

```
static lv_fs_drv_t drv; /* Needs to be static or global */
lv_fs_drv_init(&drv); /* Basic initialization */

drv.letter = 'S'; /* An uppercase letter to identify the drive */
drv.cache_size = my_cache_size; /* Cache size for reading in bytes. 0 to not cache. */

drv.ready_cb = my_ready_cb; /* Callback to tell if the drive is ready to use */
drv.open_cb = my_open_cb; /* Callback to open a file */
drv.close_cb = my_close_cb; /* Callback to close a file */
drv.read_cb = my_read_cb; /* Callback to read a file */
drv.write_cb = my_write_cb; /* Callback to write a file */
drv.seek_cb = my_seek_cb; /* Callback to seek in a file (Move cursor) */
drv.tell_cb = my_tell_cb; /* Callback to tell the cursor position */

drv.dir_open_cb = my_dir_open_cb; /* Callback to open directory to read its content */
drv.dir_read_cb = my_dir_read_cb; /* Callback to read a directory's content */
drv.dir_close_cb = my_dir_close_cb; /* Callback to close a directory */

drv.user_data = my_user_data; /* Any custom data if required */

lv_fs_drv_register(&drv); /* Finally register the drive */
```

Qualsiasi callback può essere `NULL` per indicare che l'operazione non è supportata.

#### Implementazione delle callback

##### Callback Open

Il prototipo di `open_cb` si presenta così:

```
void * (*open_cb)(lv_fs_drv_t * drv, const char * path, lv_fs_mode_t mode);
```

`path` è il percorso dopo la lettera di unità (ad esempio "S:path/to/file.txt" -> "path/to/file.txt"). `mode` può essere `LV_FS_MODE_WR` o `LV_FS_MODE_RD` per aprire in scrittura o lettura.

Il valore restituito è un puntatore a un *oggetto file* che descrive il file aperto oppure `NULL` in caso di problemi (ad esempio, il file non è stato trovato). L'oggetto file restituito verrà passato ad altre callback relative al file system. (Vedere di seguito).

## Altre callback

Le altre callback sono piuttosto simili. Ad esempio, `write_cb` si presenta così:

```
lv_fs_res_t (*write_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *file_p, const void *buf, uint32_t btw, uint32_t *bw);
```

Per `file_p`, LVGL passa il valore di ritorno di `open_cb`, `buf` sono i dati da scrivere, `btw` è il numero di "byte da scrivere", `bw` è il numero di "byte scritti" (scritti durante la chiamata alla funzione).

Per un elenco di prototipi per queste callback, vedere [lv\\_fs\\_template.c](#). Questo file fornisce anche un template per i nuovi driver del file system che è possibile utilizzare se quello necessario non è già disponibile.

## Driver inclusi in LVGL

Al momento della stesura di questo documento, l'elenco dei driver del file system già disponibili può essere abilitato impostando una o più delle seguenti macro su un valore diverso da zero in `lv_conf.h`. I driver sono quelli indicati dai nomi delle macro.

Se se ne utilizza più di uno, ogni lettera identificativa associata deve essere univoca.

- `LV_USE_FS_FATFS`
- `LV_USE_FS_STDIO`
- `LV_USE_FS_POSIX`
- `LV_USE_FS_WIN32`
- `LV_USE_FS_MEMFS`
- `LV_USE_FS_LITTLEFS`
- `LV_USE_FS_ARDUINO_ESP_LITTLEFS`
- `LV_USE_FS_ARDUINO_SD`

### 7.8.4 Limitazione dell'Accesso alle Directory

Se si utilizza uno dei seguenti driver del file system:

- `LV_USE_FS_STDIO`
- `LV_USE_FS_POSIX`
- `LV_USE_FS_WIN32`

sarà disponibile una macro `LV_FS_xxx_PATH` in `lv_conf.h` che può essere utilizzata per fornire un path che viene aggiunto dinamicamente come prefisso alla porzione `path_to_file` delle stringhe di path fornite alle funzioni `lv_fs_...()` quando vengono aperti file e directory. Questo può essere utile per limitare l'accesso alle directory (ad esempio, quando una parte di un path può essere digitata da un utente finale) o semplicemente per ridurre la lunghezza delle stringhe dei path fornite alle funzioni `lv_fs_...()`.

Per farlo, inserire il path completo della directory a cui si desidera limitare l'accesso nella macro `LV_FS_xxx_PATH` in `lv_conf.h`. Non anteporre al path la lettera identificativa del driver e aggiungere un carattere separatore di directory alla fine.

#### Esempi per file system di tipo Unix:

```
#define LV_FS_WIN32_PATH "/home/users/me/"
```

#### Esempi per file system di tipo Windows/DOS:

```
#define LV_FS_WIN32_PATH "C:/Users/me/"
```

In entrambi i casi, le stringhe del path passate alle funzioni `lv_fs_...()` nell'applicazione vengono ridotte a:

- "Z:wip/proposal.txt"

## 7.8.5 Esempio di Utilizzo

L'esempio seguente mostra come leggere da un file:

```
lv_fs_file_t f;
lv_fs_res_t res;
res = lv_ts_open(&f, "S:/folder/file.txt", LV_FS_MODE_RD);
if(res != LV_FS_RES_OK) my_error_handling();

uint32_t read_num;
uint8_t buf[8];
res = lv_fs_read(&f, buf, 8, &read_num);
if(res != LV_FS_RES_OK || read_num != 8) my_error_handling();

lv_fs_close(&f);
```

La modalità in `lv_fs_open()` può essere `LV_FS_MODE_WR` per aprire solo in scrittura, `LV_FS_MODE_RD` per solo in lettura o `LV_FS_MODE_RD | LV_FS_MODE_WR` per entrambe.

Questo esempio mostra come leggere il contenuto di una directory. Spetta al driver decidere come contrassegnare le directory nel risultato, ma può essere una buona pratica inserire '/' davanti al nome di ogni directory.

```
lv_fs_dir_t dir;
lv_fs_res_t res;
res = lv_fs_dir_open(&dir, "S:/folder");
if(res != LV_FS_RES_OK) my_error_handling();

char fn[256];
while(1) {
 res = lv_fs_dir_read(&dir, fn, sizeof(fn));
 if(res != LV_FS_RES_OK) {
 my_error_handling();
 break;
 }

 /* fn is empty if there are no more files to read. */
 if(strlen(fn) == 0) {
 break;
 }

 printf("%s\n", fn);
}

lv_fs_dir_close(&dir);
```

## 7.8.6 Utilizzare i Drive per le Immagini

I Widget *Image* possono essere aperti anche da file (oltre che dalle variabili memorizzate nel programma compilato).

Per utilizzare i file nei Widget Immagine sono necessarie le seguenti callback:

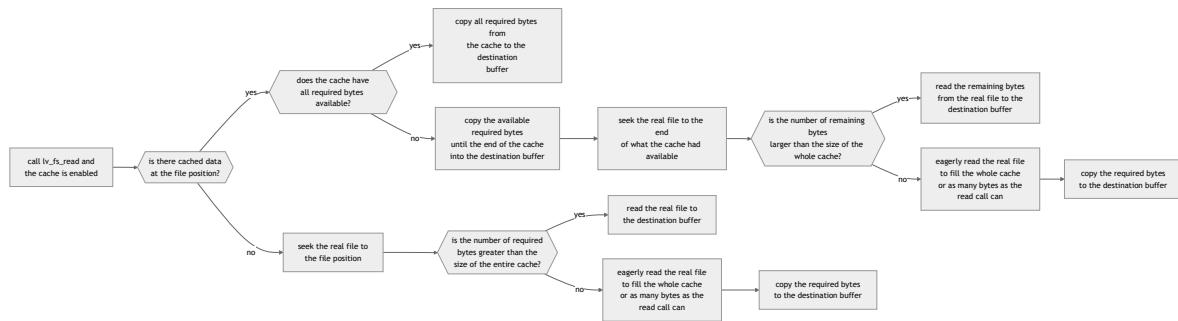
- open
- close
- read
- seek
- tell

## 7.8.7 Buffering/caching Opzionale dei File

I file memorizzeranno le letture nel buffer se l'opzione di configurazione `LV_FS_*_CACHE_SIZE` corrispondente è impostata su un valore maggiore di zero. Ogni file aperto memorizzerà nel buffer fino a quel numero di byte per ridurre il numero di chiamate al driver FS.

In generale, il buffering dei file può essere ottimizzato per diversi tipi di modelli di accesso. Quello implementato qui è ottimale per la lettura di file di grandi dimensioni in blocchi, che è ciò che fa il decoder di immagini. Ha il potenziale di chiamare `read` del driver meno volte di quante ne venga chiamata `lv_fs_read`. Nel caso migliore, quando la dimensione della cache è  $\geq$  la dimensione del file, `read` verrà chiamata una sola volta. Questa strategia è valida per la lettura lineare di file di grandi dimensioni, ma meno utile per letture "random" brevi su un file più grande del buffer, poiché verranno memorizzati nel buffer dati che verranno scartati dopo la successiva ricerca e lettura. In tal caso, la cache dovrebbe essere sufficientemente grande o disabilitata. Un altro caso in cui la cache dovrebbe essere disabilitata è quando si prevede che il contenuto del file cambi a causa di un fattore esterno, come nel caso di file speciali del sistema operativo.

L'implementazione è documentata di seguito. Si noti che le funzioni FS effettuano chiamate ad altre funzioni FS del driver quando la cache è abilitata. ad esempio, `lv_fs_read` potrebbe chiamare `seek` del driver, quindi il driver deve implementare più callback quando la cache è abilitata.

**lv\_fs\_read** (comportamento quando la cache è abilitata)

(Usare la rotellina del mouse per ingrandire e trascinare l'immagine per spostarla).

**`lv_fs_write` (comportamento quando la cache è abilitata)**

La parte della cache che coincide con il contenuto scritto verrà aggiornata per riflettere il contenuto scritto.

**`lv_fs_seek` (comportamento quando la cache è abilitata)**

La funzione `seek` del driver non verrà effettivamente chiamata a meno che whence non sia `LV_FS_SEEK_END`, nel qual caso verranno chiamati `seek` e `tell` per determinare dove si trova la fine del file.

**`lv_fs_tell` (comportamento quando la cache è abilitata)**

La funzione `tell` del driver non verrà effettivamente chiamata.

## 7.8.8 API

`lv_fdrv.h`

`lv_fs.h`

`lv_fs_private.h`

## 7.9 Disegno

### 7.9.1 Pipeline di Disegno

#### Cos'è il Disegno?

Il "drawing" [disegno] (noto anche come *rendering*) consiste nello scrivere i colori dei pixel in un buffer, dove verranno visualizzati come pixel su un pannello di display. A volte questo viene fatto copiando i colori da elementi come le proprietà dei colori di foreground e di primo piano. Altre volte comporta il calcolo di quei colori prima che vengano scritti (ad esempio, combinandoli con altri colori quando un oggetto più in alto sull'asse Z ha un'opacità parziale).

Le sezioni seguenti illustrano la logica di disegno LVGL e come utilizzarla e, facoltativamente, adattarla al proprio progetto specifico (ad esempio, se si dispone di una GPU o di altre risorse che si desidera utilizzare).

#### Panoramica della Pipeline di Disegno

Sull'hardware di elaborazione moderno, progettato per essere utilizzato con schermi di grandi dimensioni, a volte sono disponibili diverse opzioni per eseguire il disegno. Ad esempio, alcuni MCU sono dotati di hardware molto valido (e veloce) per determinati tipi di attività di disegno. In alternativa, è possibile accedere a una libreria di disegno che esegue determinati tipi di attività di disegno con grande efficienza. Per consentire l'utilizzo di tali funzionalità nel modo più efficiente, LVGL v9 e versioni successive implementano una *Pipeline di Disegno*, simile a una catena di montaggio, in cui vengono prese decisioni su quali attività di disegno (*Draw Task*) assegnare a quali "entità logiche" (*Draw Unit*) per essere eseguite.

Questa Pipeline è progettata per essere flessibile ed estensibile. È possibile utilizzarla per eseguire rendering personalizzati con una GPU o sostituire parti della logica di rendering software integrata nella misura desiderata.

Utilizzando gli eventi, è anche possibile modificare le *Draw Task* o inserirne di nuove come Widget di rendering LVGL.

Le sezioni seguenti descrivono la terminologia e i concetti di base del rendering.

#### Draw Task

Un "Draw Task" (`lv_draw_task_t`) è un pacchetto di informazioni che viene creato all'inizio della Pipeline di Disegno quando viene effettuata una richiesta di disegno. Funzioni come `lv_draw_rect()` e `lv_draw_label()` creano una o più Draw Task e le passano lungo la Pipeline di Disegno. Ciascun Draw Task contiene tutte le informazioni necessarie per:

- calcolare quale *Draw Unit* deve ricevere questo task, e
- fornire alla Draw Unit tutte le informazioni necessarie per completare il task di disegno.

Un Draw Task contiene le seguenti informazioni:

**type**

definisce l'algoritmo di disegno utilizzato (ad esempio, linea, riempimento, bordo, immagine, etichetta, arco, triangolo, ecc.)

**area**

definisce il rettangolo in cui verrà eseguito il disegno

**transformation matrix**

[matrice di trasformazione] Se `LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX` è configurato a '1'

**state**

in attesa, in coda, in corso, completato

**drawing descriptor**

[descrittore del disegno] contiene i dettagli del disegno da eseguire

**preferred Draw Unit ID**

identificatore della Draw Unit che deve eseguire questa attività

**preference score**

valore che descrive la velocità della Draw Unit specificata rispetto al rendering software (maggiori dettagli di seguito)

**next**

un link al Draw Task successivo nell'elenco.

I Draw Task vengono raccolti in un elenco e periodicamente inviati alle Draw Unit.

## Draw Unit

Una "Draw Unit" (basata su `lv_draw_unit_t`) è qualsiasi "entità logica" in grado di generare l'output richiesto da un *Draw Task*. Può trattarsi di un core della CPU, una GPU, una libreria di rendering personalizzata per Draw Task specifici o qualsiasi entità in grado di eseguire il rendering.

Per un'implementazione di riferimento di una draw unit, vedere `lv_draw_sw.c`.

Durante l'inizializzazione di LVGL (`lv_init()`), viene creato un elenco di Draw Unit. Se `LV_USE_DRAW_SW` è impostato a 1 in `lv_conf.h` (il default), la Drawing Unit Software si inserisce in cima a tale elenco. Se la piattaforma dispone di altre unità di disegno disponibili, se sono configurate per essere utilizzate in `lv_conf.h`, vengono aggiunte a questo elenco durante l'inizializzazione di LVGL. Se si aggiungono le proprie Draw Unit, è possibile aggiungere ciascuna unità di disegno disponibile a tale elenco chiamando `lv_draw_create_unit(sizeof(your_draw_unit_t))`. A ogni chiamata a questa funzione, la draw unit appena creata viene aggiunta in cima a tale elenco, spostando le draw unit già esistenti più indietro nell'elenco, e le Draw Unit create in precedenza ancora più indietro. L'ordine di questo elenco (e quindi l'ordine in cui viene eseguita la *Valutazione delle Draw Task*) è regolato dall'ordine in cui viene creata ciascuna Draw Unit.

La creazione di questo elenco (e l'inizializzazione delle Draw Unit) viene normalmente gestita automaticamente configurando le Draw Unit disponibili in `lv_conf.h`, ad esempio impostando `LV_USE_DRAW_OPENGL` o `LV_USE_PXP` o `LV_USE_DRAW SDL` o `LV_USE_DRAW_VG_LITE` a 1. Tuttavia, se si introducono Draw Unit personalizzate, sarà necessario crearle e inizializzarle (dopo `lv_init()`) come sopra. Questo includerà diverse cose, ma l'impostazione delle callback `evaluate_cb` e `dispatch_cb` (menzionate più avanti) sono due di queste.

Per un esempio di come vengono eseguite la creazione e l'inizializzazione delle unità di disegno, vedere `lv_draw_sw_init()` in `lv_draw_sw.c` o le altre unità di disegno le cui funzioni `init` sono facoltativamente chiamate in `lv_init()`.

## Priorità dei Thread

Tutte le draw unit operano con una priorità dei thread configurabile, che può essere impostata utilizzando l'opzione di configurazione `LV_DRAW_THREAD_PRIO` in `lv_conf.h`. Ciò consente di ottimizzare il livello di priorità per tutte le drawing unit, il che è particolarmente utile per i sistemi con livelli di priorità limitati.

Per default, le draw unit utilizzano `LV_THREAD_PRIO_HIGH` come priorità dei thread. Questo approccio coerente garantisce che tutte le drawing unit (rendering software, acceleratori hardware come STM32 DMA2D, NXP VGLite, ecc.) utilizzino lo stesso livello di priorità, a meno che non sia configurato diversamente in modo esplicito.

### Valutazione delle Draw Task

Quando viene creata ogni *Draw Task*, ogni Draw Unit viene "consultata" in merito alla sua "appropriatezza" per il task. Ciò avviene tramite un puntatore a funzione di "callback di valutazione" (noto anche come `evaluate_cb`), che ogni Draw Unit imposta (per sé stessa) durante la sua inizializzazione. Normalmente, tale valutazione:

- esamina facoltativamente il "punteggio di preferenza" esistente per il task sopra menzionato,
- se riesce a svolgere quel tipo di task (ad esempio, disegnare una linea) più velocemente di altre Draw Unit che hanno già segnalato, scrive il proprio "punteggio di preferenza" e il proprio "preferred Draw Unit ID" nei rispettivi campi nel task.

In questo modo, al termine della sequenza di valutazione, il task conterrà il punteggio e l'ID della Drawing Unit che verrà utilizzata per eseguire tale attività quando verrà *dispatched [inviatu]*.

Questa logica, ovviamente, può essere sovrascritta o ridefinita, a seconda della progettazione del sistema.

Come effetto collaterale, questo garantisce anche che la stessa Draw Unit venga selezionata in modo coerente, a seconda del tipo (e della natura) del task di disegno, evitando qualsiasi possibile "jitter" [tremolio] dello schermo nel caso in cui più di una Draw Unit sia in grado di eseguire un determinato tipo di attività.

La sequenza dell'elenco delle Draw Unit (con la Draw Unit Software alla fine) garantisce inoltre che la Draw Unit Software sia la Draw Unit "responsabile": se nessun'altra Draw Unit ha segnalato di essere migliore in una determinata attività di disegno, allora la Draw Unit Software la gestirà.

### Dispatching

Durante la raccolta delle Draw Task, LVGL le invia frequentemente alle Draw Unit assegnate. Questo viene gestito tramite `dispatch_cb` delle Draw Unit.

Se una Draw Unit è impegnata con un'altro Draw Task, ritorna semplicemente. Tuttavia, se è disponibile, può accettare una Draw Task.

`lv_draw_get_next_available_task(layer, previous_task, draw_unit_id)` è un'utile funzione di supporto utilizzata da `dispatch_cb` per ottenere la successiva Draw Task su cui deve agire. Se ha gestito il task, si imposta il campo "state" del Draw Task su `LV_DRAW_TASK_STATE_FINISHED`. "Disponibile" in questo contesto significa che l'attività è stata messa in coda e assegnata a una determinata Draw Unit ed è pronta per essere eseguita. A questo scopo, vengono prese in considerazione le implicazioni derivanti dalla presenza di più thread di disegno.

### Gerarchia degli Oggetti a Run-Time

Tutti gli elementi sopra elencati hanno questa relazione in fase di esecuzione:

- LVGL (globale)
  - elenco di *Draw Unit*
  - elenco di *Display*
    - \* Layer: Ogni *oggetto Display* ha il proprio elenco di *Layer di Disegno*
      - Draw Task: Ogni layer ha il proprio elenco di *Draw Task*

### API

*lv\_draw.h*

*lv\_draw\_label.h*

*lv\_draw\_private.h*

*lv\_draw\_rect.h*

*lv\_draw\_sw.h*

*lv\_conf\_internal.h*

## 7.9.2 API di Disegno

### Dove Utilizzare l'API di Disegno

Nella maggior parte dei casi si utilizza l'API di Disegno di LVGL tramite l'API dei Widget: creando pulsanti, etichette, ecc. e impostandone stili, posizioni e altre proprietà. In questi casi, il rendering (disegno) viene gestito internamente e non viene visualizzata la *Pipeline di Disegno*.

Tuttavia, ci sono tre punti in cui è possibile utilizzare direttamente l'API di Disegno di LVGL.

1. **Negli eventi di disegno dei Widget:** Ci sono codici evento che vengono inviati quando il Widget deve eseguire il rendering:

- *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_BEGIN*, *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN*, *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_END*: Attivati rispettivamente prima, durante e dopo il disegno di un Widget. Il rendering dei Widget avviene in genere in *LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN*.
- *LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_BEGIN*, *LV\_EVENT\_DRAW\_POST*, *LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_END*: Vengono attivati rispettivamente prima, durante e dopo il rendering di tutti i Widget figli. Questo può essere utile per disegni di tipo overlay, come le barre di scorrimento che devono essere visualizzate sopra gli elementi figli.

Questi sono rilevanti se viene implementato un nuovo Widget che utilizza un disegno personalizzato.

2. **Modifica dei task di disegno creati:** Quando viene creato un task di disegno per un Widget, viene inviato *LV\_EVENT\_DRAW\_TASK\_ADDED*. In questo caso, il task di disegno creato può essere modificato o è possibile aggiungerne di nuovi. Casi d'uso tipici sono la modifica di ogni barra di un grafico a barre o delle celle di una tabella.

Per motivi di prestazioni, questo evento è disabilitato per default. Abilitarlo impostando il flag *LV\_OBJ\_FLAG\_SEND\_DRAW\_TASK\_EVENTS* sul/sui Widget che debbano emettere questo evento.

3. **Disegna sul Widget Canvas:** Le funzioni di disegno possono essere utilizzate direttamente per disegnare su un Widget Canvas. In questo modo, il disegno personalizzato viene renderizzato in un buffer che può essere utilizzato in seguito come immagine o maschera.

Per ulteriori informazioni, consultare *Canvas (lv\_canvas)*.

### API di Disegno

I componenti principali dell'API di Disegno di LVGL sono le funzioni *lv\_draw\_rect()*, *lv\_draw\_label()*, *lv\_draw\_image()* e simili. Quando vengono chiamate, gli oggetti *lv\_draw\_task\_t* vengono creati internamente.

Queste funzioni hanno i seguenti parametri:

- **Layer:** Questo è il target del disegno. Vedere i dettagli su *Layer di Disegno*.
- **Draw Descriptor:** Questa è una struct di grandi dimensioni contenente tutte le informazioni sul disegno. Vedere i dettagli dei descrittori di disegno su *Descrittori di Disegno*.
- **Area** (in alcuni casi): Specifica dove disegnare.

### Sistema di Coordinate

Alcune funzioni e descrittori di disegno richiedono parametri di area o punto. Queste sono sempre **coordinate absolute** sul display. Ad esempio, se il layer target si trova su un display 800x480 e l'area del layer è (100,100) (200,200), per visualizzare un oggetto 10x10 al centro, è necessario utilizzare le coordinate (145,145) (154,154) (non (40,40) (49,49)).

Eccezione: per il Widget Canvas si presume che il layer si trovi sempre alla coordinata (0,0), indipendentemente dalla posizione del Widget Canvas.

## API

`lv_draw_arc.h`  
`lv_draw_image.h`  
`lv_draw_label.h`  
`lv_draw_line.h`  
`lv_draw_mask.h`  
`lv_draw_triangle.h`

### 7.9.3 Layer di Disegno

Da non confondere con i *4 layer principali del display*, un *Draw Layer* è un buffer creato durante il rendering, necessario per determinate proprietà di stile, in modo che diversi set di pixel vengano combinati correttamente. I fattori che richiedono tali layer sono:

- opacità parziale
- applicazione di una maschera di bit
- modalità blend
- angoli ritagliati (applicazione di una maschera di bit)
- trasformazioni
  - scala
  - inclinazione
  - rotation

Successivamente, quel layer verrà unito allo schermo o al suo layer padre nel punto corretto della sequenza di rendering.

#### Tipi di Layer

##### Layer Semplice

Le seguenti proprietà di stile attivano la creazione di un "Layer Semplice":

- `opa_layered`
- `bitmap_mask_src`
- `blend_mode`

In questo caso, il Widget verrà suddiviso in blocchi di dimensioni `LV_DRAW_SW_LAYER_SIMPLE_BUF_SIZE`.

Se non c'è memoria per un nuovo blocco, LVGL tenterà di allocare il layer dopo che un altro blocco sarà stato renderizzato e liberato.

##### Layer di Trasformazione

Le seguenti proprietà di stile attivano la creazione di un "Layer di Trasformazione":

- `transform_scale_x`
- `transform_scale_y`
- `transform_skew_x`
- `transform_skew_y`
- `transform_rotate`

Data la natura delle trasformazioni, il Widget da trasformare (e i suoi elementi secondari) deve essere renderizzato per primo, seguito dalla fase di trasformazione. Ciò richiede un'area di disegno temporanea (layer), spesso più grande del Widget vero e proprio, per fornire un'area di dimensioni adeguate alla trasformazione. LVGL cerca di renderizzare l'area più piccola possibile del widget, ma a causa della natura delle trasformazioni, in questo caso non è possibile effettuare alcuna suddivisione.

## Angolo di Ritaglio

La proprietà di stile `clip_corner` fa sì che LVGL crei anche 2 layer con altezza del raggio per la parte superiore e inferiore del Widget.

## Ottenere il Layer Corrente

Il primo parametro delle funzioni `lv_draw_rect/label/etc` è un layer.

Nella maggior parte dei casi non viene creato un layer, ma viene utilizzato un layer esistente per disegnarlo.

In questi casi è possibile utilizzare l'API di disegno e il layer corrente può essere utilizzato in modo diverso:

- Negli eventi di disegno:** Negli eventi `LV_EVENT_DRAW_MAIN/POST_BEGIN/...`, il widget viene renderizzato su un layer del display o su un altro layer temporaneo creato in precedenza durante il rendering. Il layer target corrente può essere recuperato utilizzando `lv_event_get_layer(e)`.

È anche possibile creare nuovi layer in questi eventi, ma è necessario anche il layer precedente poiché sarà il layer padre in `lv_draw_layer()`.

- Modifica dei Task di Disegno creati:** In `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED` i task di disegno creati da `lv_draw_rect/label/etc` possono essere modificati. Non è necessario conoscere il layer corrente per modificare un task di disegno. Tuttavia, se è necessario disegnare qualcosa di nuovo con `lv_draw_rect/label/etc`, è necessario anche il layer corrente.

Il layer corrente può essere letto dal descrittore del disegno base. Ad esempio:

```
/* In LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED */
lv_draw_task_t * t = lv_event_get_draw_task(e);
lv_draw_base_dsc_t * draw_dsc = lv_draw_task_get_draw_dsc(t);

lv_layer_t * current_layer = draw_dsc.layer;
```

- Disegna sul Widget Canvas:** Il canvas in sé non memorizza un layer, ma è possibile crearne e utilizzarne uno facilmente in questo modo:

```
/* Initialize a layer */
lv_layer_t layer;
lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

/* Draw something here */

/* Wait until the rendering is ready */
lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
```

## Creazione di un Nuovo Layer

Per creare un nuovo layer, si usa `lv_draw_layer_create()`:

```
lv_area_t layer_area = {10, 10, 80, 50}; /* Area of the new layer */
lv_layer_t * new_layer = lv_draw_layer_create(parent_layer, LV_COLOR_FORMAT_RGB565, &layer_area);
```

Una volta creato il layer, è possibile aggiungervi task di disegno utilizzando [API di Disegno](#) e [Descrittori di disegno](#). Nella maggior parte dei casi, ciò significa chiamare le funzioni `lv_draw_rect/label/etc`.

Infine, il layer deve essere renderizzato sul suo layer padre. Poiché un layer si comporta in modo simile a un'immagine, può essere renderizzato allo stesso modo delle immagini:

```
lv_draw_image_dsc_t image_draw_dsc;
lv_draw_image_dsc_init(&image_draw_dsc);
image_draw_dsc.src = new_layer; /* Source image is the new layer. */
/* Draw new layer to parent layer. */
lv_draw_layer(parent_layer, &image_draw_dsc, &layer_area);
```

## Considerazioni sulla Memoria

### Buffer dei Layer

Il buffer per un layer (dove avviene il rendering) non viene allocato al momento della creazione. Al contrario, viene allocato da *Draw Unit* quando viene eseguito il primo *Task di Disegno*.

I buffer dei layer possono essere di grandi dimensioni, quindi assicurarsi che ci sia sufficiente memoria heap o aumentare `LV_MEM_SIZE` in `lv_conf.h`.

### Requisiti di Memoria per i Tipi di Layer

Per risparmiare memoria, LVGL può eseguire il rendering di alcuni tipi di layer in blocchi più piccoli:

1. **Layer semplici:** I layer semplici possono essere renderizzati in blocchi. Ad esempio, con `opa_layered = 140`, è possibile eseguire il rendering di solo 10 righe del layer alla volta, poi delle 10 righe successive e così via. Questo evita di allocare un buffer di grandi dimensioni per l'intero layer. La dimensione del buffer per un blocco viene impostata tramite `LV_DRAW_LAYER_SIMPLE_BUF_SIZE` in `lv_conf.h`.
2. **Layer di Trasformazione:** I Widget di Trasformazione non possono essere renderizzati in blocchi perché le trasformazioni spesso interessano pixel al di fuori dell'area specificata. Per tali layer, LVGL alloca un buffer sufficientemente grande da renderizzare l'intera area trasformata senza limiti.

### Limite di Memoria per i Layer

La memoria totale disponibile per i layer contemporaneamente è controllata da `LV_DRAW_LAYER_MAX_MEMORY` in `lv_conf.h`. Se impostato a 0, non c'è limite.

## API

`lv_obj_event.h`

`lv_draw.h`

## 7.9.4 Descrittori di Disegno

### Panoramica

Ogni tipo di *Task di Disegno* ha il proprio tipo di descrittore di disegno. Ad esempio, `lv_draw_label_dsc_t` viene utilizzato per il disegno di etichette, `lv_draw_image_dsc_t` viene utilizzato per il disegno di immagini.

Quando viene chiamata una funzione `lv_draw_...`, questa crea un Task di Disegno, copia il descrittore di disegno in un blocco di memoria da `malloc`, e lo libera automaticamente quando necessario. Pertanto, le variabili locali del descrittore di disegno possono essere utilizzate in modo sicuro.

### Relazione con gli Stili

Nella maggior parte dei casi, le proprietà di stile vengono mappate 1 a 1 ai campi dei descrittori di disegno. Ad esempio:

- `label_dsc.color` corrisponde alla proprietà di stile `text_color`.
- `shadow_dsc.width`, `line_dsc.opa` e `arc_dsc.width` vengono mappati a `shadow_width`, `line_opa` e `arc_width` negli stili.

Consultare *Proprietà di Stile* per vedere l'elenco delle proprietà di stile e il loro significato.

### Descrittore di Disegno di Base

In ogni descrittore di disegno è presente un "descrittore di base" generico con tipo `lv_draw_dsc_base_t` e con `base` nel nome. Ad esempio `label_dsc.base`. Questa struct memorizza informazioni utili su quale Widget e parte hanno creato il descrittore di disegno. Vedere tutti i campi in `lv_draw_dsc_base_t`.

In un evento `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED`, gli elementi del descrittore di disegno di base sono molto utili per identificare il Task di Disegno. Ad esempio:

```
/* In LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED */
lv_draw_task_t * t = lv_event_get_draw_task(e);
lv_draw_base_dsc_t * draw_dsc = lv_draw_task_get_draw_dsc(t);
draw_dsc.obj; /* The Widget for which the draw descriptor was created */
draw_dsc.part; /* The Widget part for which the draw descriptor was created
E.g. LV_PART_INDICATOR */
draw_dsc.idl; /* A Widget type specific ID (e.g. table row index).
See the docs of the given Widget. */
draw_dsc.id2;

draw_dsc.layer; /* The target layer.
Required when a new Draw Tasks are also created */
```

## Inizializzazione Semplice

Prima di utilizzare un descrittore di disegno, è necessario inizializzarlo con la funzione correlata. Ad esempio, `lv_draw_label_dsc_init(&my_label_draw_dsc)`.

Dopo l'inizializzazione, è possibile impostare ogni campo del descrittore di disegno. I valori di default sono abbastanza sensati e ragionevoli, quindi in genere solo pochi campi necessitano di modifiche. Ad esempio:

```
/* In LV_EVENT_DRAW_MAIN */
lv_draw_label_dsc_t my_label_draw_dsc;
lv_draw_label_dsc_init(&my_label_draw_dsc);
my_label_draw_dsc.font = &my_font;
my_label_draw_dsc.color = lv_color_hex(0xff0000);
my_label_draw_dsc.text = "Hello";

lv_area_t a = {10, 10, 200, 50}; /* Draw label here */

lv_draw_label(lv_event_get_layer(e), &my_label_draw_dsc, &a);
```

## Inizializzazione per i Widget

Durante il rendering di una parte di un Widget, le funzioni di supporto possono inizializzare i descrittori di disegno in base agli stili e a una parte specifica del Widget nello stato corrente.

Ad esempio:

```
/* In LV_EVENT_DRAW_MAIN */
lv_draw_rect_dsc_t cur_dsc;
lv_draw_rect_dsc_init(&cur_dsc);
lv_obj_init_draw_rect_dsc(obj, LV_PART_CURSOR, &cur_dsc);
cur_dsc.fill_color = lv_color_hex(0xffff00); /* Modify if needed */
lv_draw_rect(layer, &cur_dsc, &area);
```

Le funzioni `lv_obj_init_draw_...` inizializzano automaticamente i campi del descrittore di base.

## Modifica dei descrittori di disegno

In `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED`, è possibile accedere al descrittore di disegno di `draw_task` (utilizzando `lv_draw_task_get_label_dsc()` e funzioni simili) e modificarlo (per cambiare colore, testo, font, ecc.). Ciò significa che in `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED`, i `draw_task` e i descrittori di disegno sono già inizializzati ed è sufficiente modificare solo alcuni valori specifici.

Ad esempio:

```
/* In LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED */
lv_draw_task_t * t = lv_event_get_draw_task(e);
lv_draw_label_dsc_t * draw_dsc = lv_draw_task_get_label_dsc(t);

/* Check a few things in `draw_dsc->base` */

/* Make the color lighter for longer texts */
draw_dsc->color = lv_color_lighten(draw_dsc->color,
LV_MIN(lv_strlen(draw_dsc->text) * 5, 255));

/* Create new Draw Tasks if needed by calling
* `lv_draw_...(draw_dsc->base.layer, ...)` functions */
```

## Descrittore di Disegno del Rettangolo

`lv_draw_rect_dsc_t` è un descrittore di supporto che combina:

- Riempimento
- Border [bordatura]

- Contorno (un bordo con i propri stili)
- Shadow
- Immagine di sfondo (un'immagine con i propri stili)

in un'unica chiamata.

`lv_obj_init_draw_rect_dsc(obj, part, &dsc);` inizializza un descrittore di disegno da Wn widget e `lv_draw_rect(layer, &dsc, area)` disegna il rettangolo in un'area specificata.

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw a rectangle to the canvas
 */
void lv_example_canvas_3(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(&draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);

 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xccc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_rect_dsc_t dsc;
 lv_draw_rect_dsc_init(&dsc);
 dsc.bg_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 dsc.border_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
 dsc.border_width = 3;
 dsc.outline_color = lv_palette_main(LV_PALETTE_GREEN);
 dsc.outline_width = 2;
 dsc.outline_paa = LV_OPA_50;
 dsc.radius = 5;
 dsc.border_width = 3;

 lv_area_t coords = {10, 10, 40, 30};

 lv_draw_rect(&layer, &dsc, &coords);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif
```

## Descrittore di Disegno del Riempimento

I campi principali di `lv_draw_fill_dsc_t` sono semplici. Ha raggio, opacità e colore per disegnare un rettangolo. Se l'opacità è 0, non verrà creata alcun task di disegno.

- `lv_draw_fill_dsc_init(&dsc)` inizializza un Task di Disegno di riempimento.
- `lv_draw_sw_fill(layer, &dsc, area)` crea un Task di Disegno per riempire un'area.
- `lv_draw_task_get_fill_dsc(draw_task)` recupera il descrittore di riempimento da un Task di Disegno.

## Gradienti

Il campo `grad` del descrittore di riempimento (o `lv_grad_dsc_t` in generale) supporta i tipi:

- Orizzontale
- Verticale
- Inclinato
- Radiale
- Conico

di gradienti.

Di seguito sono riportati alcuni esempi di gradienti.

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the background style properties
 */
void lv_example_style_2(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_radius(&style, 5);

 /*Make a gradient*/
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 static lv_grad_dsc_t grad;
 grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
 grad.stops_count = 2;
 grad.stops[0].color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1);
 grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
 grad.stops[1].color = lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE);
 grad.stops[1].opa = LV_OPA_COVER;

 /*Shift the gradient to the bottom*/
 grad.stops[0].frac = 128;
 grad.stops[1].frac = 192;

 lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/***
 * Simulate metallic knob using conical gradient
 * For best effect set LV_GRADIENT_MAX_STOPS to 8 or at least 3
 */
void lv_example_style_16(void)
{
 #if LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 8
 static const lv_color_t grad_colors[8] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0xff, 0xff),
 LV_COLOR_MAKE(0xfa, 0xfa, 0xfa),
 LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
 LV_COLOR_MAKE(0x48, 0x48, 0x48),
 LV_COLOR_MAKE(0x4b, 0x4b, 0x4b),
 LV_COLOR_MAKE(0x70, 0x70, 0x70),
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 };
 #elif LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 3
 static const lv_color_t grad_colors[3] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0xff, 0xff),
 LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
 };
 #else
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xe8, 0xe8, 0xe8),
 LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
 };
 #endif

 /*Create a style with gradient background and shadow*/
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_radius(&style, 500);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_shadow_color(&style, lv_color_black());
 lv_style_set_shadow_width(&style, 50);
 lv_style_set_shadow_offset_x(&style, 20);
 lv_style_set_shadow_offset_y(&style, 20);
 lv_style_set_shadow_opa(&style, LV_OPA_50);

 /*First define a color gradient. In this example we use a gray color map with random values.*/
 static lv_grad_dsc_t grad;

 lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

 /*Make a conical gradient with the center in the middle of the object*/
 #if LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 8
 lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 0, 120, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
 #elif LV_GRADIENT_MAX_STOPS >= 3
 lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 45, 125, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
 #else
 lv_grad_conical_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, 45, 110, LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
 #endif

 /*Set gradient as background*/
 lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_set_size(obj, 200, 200);
 lv_obj_center(obj);
}

#else

void lv_example_style_16(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/***
 * Using radial gradient as background
 */
void lv_example_style_17(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0x9B, 0x18, 0x42),
 LV_COLOR_MAKE(0x00, 0x00, 0x00),
 };

 int32_t width = lv_display_get_horizontal_resolution(NULL);
 int32_t height = lv_display_get_vertical_resolution(NULL);

 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*First define a color gradient. In this example we use a purple to black color map.*/
 static lv_grad_dsc_t grad;

 lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

 /*Make a radial gradient with the center in the middle of the object, extending to the farthest corner*/
 lv_grad_radial_init(&grad, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_CENTER, LV_GRAD_RIGHT, LV_GRAD_BOTTOM, LV_GRAD_EXTEND_PAD);

 /*Set gradient as background*/
 lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_set_size(obj, width, height);
 lv_obj_center(obj);
}

#else

void lv_example_style_17(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
 lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
 lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

/***
 * Using various gradients for button background
 */
void lv_example_style_18(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0x26, 0xa0, 0xda),
 LV_COLOR_MAKE(0x31, 0x47, 0x55),
 };

 /*Create a linear gradient going from the top left corner to the bottom at an angle, with reflected color map*/
 static lv_style_t style_with_linear_gradient_bg;
 static lv_grad_dsc_t linear_gradient_dsc; /*NOTE: the gradient descriptor must be static or global variable!*/

 lv_style_init(&style_with_linear_gradient_bg);
 lv_grad_init_stops(&linear_gradient_dsc, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
 lv_grad_linear_init(&linear_gradient_dsc, lv_pct(0), lv_pct(20), lv_pct(100), LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
 lv_style_set_bg_grad(&style_with_linear_gradient_bg, &linear_gradient_dsc);
 lv_style_set_bg_opa(&style_with_linear_gradient_bg, LV_OPA_COVER);

 /*Create a radial gradient with the center in the top left 1/3rd of the object, extending to the bottom right corner, with reflected color map*/
 static lv_style_t style_with_radial_gradient_bg;
 static lv_grad_dsc_t radial_gradient_dsc; /*NOTE: the gradient descriptor must be static or global variable!*/

 lv_style_init(&style_with_radial_gradient_bg);
 lv_grad_init_stops(&radial_gradient_dsc, grad_colors, NULL, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
 lv_grad_radial_init(&radial_gradient_dsc, lv_pct(30), lv_pct(30), lv_pct(100), lv_pct(100), LV_GRAD_EXTEND_REFLECT);
 lv_style_set_bg_grad(&style_with_radial_gradient_bg, &radial_gradient_dsc);
 lv_style_set_bg_opa(&style_with_radial_gradient_bg, LV_OPA_COVER);

 /*Create buttons with different gradient styles*/

 lv_obj_t * btn;
 lv_obj_t * label;

 /*Simple horizontal gradient*/
 btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_bg_color(btn, grad_colors[0], 0);
 lv_obj_set_style_bg_grad_color(btn, grad_colors[1], 0);
 lv_obj_set_style_bg_grad_dir(btn, LV_GRAD_DIR_HOR, 0);
 lv_obj_set_size(btn, 150, 50);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -100);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Horizontal");
lv_obj_center(label);

/*Simple vertical gradient*/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_style_bg_color(btn, grad.colors[0], 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_color(btn, grad.colors[1], 0);
lv_obj_set_style_bg_grad_dir(btn, LV_GRAD_DIR_VER, 0);
lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, -40);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Vertical");
lv_obj_center(label);

/*Complex linear gradient*/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(btn, &style_with_linear_gradient_bg, 0);
lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 20);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Linear");
lv_obj_center(label);

/*Complex radial gradient*/
btn = lv_button_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(btn, &style_with_radial_gradient_bg, 0);
lv_obj_set_size(btn, 150, 50);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 80);

label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Radial");
lv_obj_center(label);
}

#else

void lv_example_style_18(void)
{
 lv_obj_t *label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_width(label, LV_PCT(80));
 lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS is not enabled");
 lv_label_set_long_mode(label, LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR);
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif /*LV_BUILD_EXAMPLES*/

```

Per ogni tipo di gradiente è possibile assegnare più valori di colore e opacità. Questi sono chiamati "stop". Il numero massimo di stop è limitato a [LV\\_GRADIENT\\_MAX\\_STOPS](#).

Un gradiente è fondamentalmente una transizione di colori e opacità tra gli stop.

Oltre a impostare il colore e l'opacità di ogni stop, è anche possibile impostare il punto di inizio rispetto all'intera area del gradiente.

Ad esempio con 3 stop può essere impostato così:

- 10% rosso: 0-10% completamente rosso
- 60% verde: transizione dal 10 al 60% da rosso a verde, il 60% è completamente verde
- 65% blu: transizione rapida dal verde al blu tra 60%--65%. Dopo il 65% completamente blu.

La posizione degli stop è chiamata frazioni o offset e corrisponde a valori a 8 bit, dove 0 corrisponde allo 0% e 255 al 100% dell'intera area del gradiente.

`lv_grad_init_stops(grad_dsc, colors, opas, fracs, cnt)` inizializza un descrittore del gradiente con stop contenenti il colore, l'opacità e la frazione di ogni stop.

```

static const lv_color_t colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0x88, 0x88, 0x88),
 LV_COLOR_MAKE(0x79, 0x79, 0x79),
};

static const lv_opa_t opas[2] = {
 170,
 255,
};

static const uint8_t fracs[2] = {
 170,
 255,
};

lv_grad_init_stops(&grad, colors, opas, fracs, sizeof(colors) / sizeof(lv_color_t));

```

Se l'array di opacità è NULL, verranno utilizzati 255 colori per ogni stop. Se l'array di frazioni è NULL, i colori saranno distribuiti uniformemente. Ad esempio, con 3 colori: 0%, 50%, 100%

## Padding [riempimento]

I gradienti lineari, radiali e conici sono definiti tra due punti o angoli. È possibile definire come riempire le aree esterne ai punti o angoli di inizio e fine:

- *LV\_GRAD\_EXTEND\_PAD*: Ripete lo stesso colore
- *LV\_GRAD\_EXTEND\_REPEAT*: Ripete il pattern
- *LV\_GRAD\_EXTEND\_REFLECT*: Ripeti il pattern normalmente e specchiato alternativamente

## Gradienti Orizzontali e Verticali

I tipi di gradiente più semplici e solitamente più veloci sono i gradienti orizzontali e verticali.

Dopo aver inizializzato gli stop con *lv\_grad\_init\_stops* chiamare *lv\_grad\_horizontal\_init(&grad\_dsc)* o *lv\_grad\_vertical\_init(&grad\_dsc)* per ottenere un descrittore di gradiente orizzontale o verticale.

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

static void position_bullet(lv_event_t * e, lv_point_t * p)
{
 lv_indev_t * indev = (lv_indev_t *) lv_event_get_param(e);
 lv_indev_get_point(indev, p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);

 p->x = lv_obj_get_x(parent);
 p->y = lv_obj_get_y(parent);

 int32_t w = lv_obj_get_width(parent);
 int32_t h = lv_obj_get_height(parent);
 lv_obj_set_pos(bullet, LV_CLAMP(5, p->x, w - 20), LV_CLAMP(5, p->y, h - 20));
}

static void frac_1_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 if(lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v) != LV_STYLE_RES_FOUND) {
 LV_LOG_WARN("style prop not found");
 }
 else {
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);
 dsc->stops[0].frac = (uint8_t)LV_CLAMP(0, p.x * 255 / lv_obj_get_width(parent), 255);

 lv_obj_invalidate(parent);
 }
}

static void frac_2_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 if(lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v) != LV_STYLE_RES_FOUND) {
 LV_LOG_WARN("style prop not found");
 }
 else {
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);

 dsc->stops[1].frac = (uint8_t)LV_CLAMP(0, p.x * 255 / lv_obj_get_width(parent), 255);
 lv_obj_invalidate(parent);
 }
}

/***
 * Play with a simple horizontal gradient.
 * Adjust the stop positions of the gradient.
 */
void lv_example_grad_1(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0x00, 0x00),
 LV_COLOR_MAKE(0x00, 0xff, 0x00),
 };

 static const lv_opa_t grad_opa[2] = {
 LV_OPA_100,
 LV_OPA_0,
 };

 static const uint8_t frac[2] = {
 20 * 255 / 100, /*20%*/
 80 * 255 / 100, /*80%*/
 };

 static lv_style_t style;
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_init(&style);

static lv_grad_dsc_t grad_dsc;
lv_grad_init_stops(&grad_dsc, grad_colors, grad_opa, frac, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
lv_grad_horizontal_init(&grad_dsc);

/*Set gradient as background*/
lv_style_set_bg_grad(&style, &grad_dsc);
lv_style_set_border_width(&style, 2);
lv_style_set_pad_all(&style, 0);
lv_style_set_radius(&style, 12);

/*Create an object with the new style*/
lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
lv_obj_set_size(obj, lv_pct(80), lv_pct(80));
lv_obj_center(obj);

lv_obj_t * frac_1 = lv_button_create(obj);
lv_obj_set_size(frac_1, 15, 15);
lv_obj_set_style_bg_color(frac_1, lv_color_hex(0xff00ff), 0);
lv_obj_add_event_cb(frac_1, frac_1_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
lv_obj_set_ext_click_area(frac_1, 5);
lv_obj_set_pos(frac_1, lv_pct(20), lv_pct(50));

lv_obj_t * frac_2 = lv_button_create(obj);
lv_obj_set_size(frac_2, 15, 15);
lv_obj_set_style_bg_color(frac_2, lv_color_hex(0xffff00), 0);
lv_obj_add_event_cb(frac_2, frac_2_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
lv_obj_set_ext_click_area(frac_2, 5);
lv_obj_set_pos(frac_2, lv_pct(80), lv_pct(50));
}

#endif

```

## Gradienti Lineari

Il gradiente lineare (o skew) è simile al gradiente orizzontale o verticale, ma l'angolo del gradiente può essere controllato.

Il gradiente lineare verrà renderizzato lungo una linea definita da 2 punti.

Dopo aver inizializzato le fermate con `lv_grad_init_stops()` si chiama `lv_grad_linear_init(&grad_dsc, from_x, from_y, to_x, to_y, LV_GRAD_EXTEND_...)` con i valori dei punti ed estendere la strategia del pattern per ottenere un descrittore di gradiente lineare.

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL
#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS
static void position_bullet(lv_event_t * e, lv_point_t * p)
{
 lv_indev_t * indev = (lv_indev_t *) lv_event_get_param(e);
 lv_indev_get_point(indev, p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);

 p->x = lv_obj_get_x(parent);
 p->y = lv_obj_get_y(parent);

 int32_t w = lv_obj_get_width(parent);
 int32_t h = lv_obj_get_height(parent);
 lv_obj_set_pos(bullet, LV_CLAMP(5, p->x, w - 20), LV_CLAMP(5, p->y, h - 20));
}

static void start_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v);
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 dsc->params.linear.start.x = p.x;
 dsc->params.linear.start.y = p.y;

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);
 lv_obj_invalidate(parent);
}

static void end_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v);
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 dsc->params.linear.end.x = p.x;
 dsc->params.linear.end.y = p.y;

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);
 lv_obj_invalidate(parent);
}

/**/

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

/* Play with the linear gradient.
 * Adjust the 2 point in between the a linear gradient can be drawn (can be skew as well)
 */
void lv_example_grad_2(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0x00, 0x00),
 LV_COLOR_MAKE(0x00, 0xff, 0x00),
 };

 static const lv_opa_t grad_opa[2] = {
 LV_OPA_100,
 LV_OPA_0,
 };

 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*First define a color gradient. In this example we use a purple to black color map.*/
 static lv_grad_dsc_t grad;

 lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, grad_opa, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

 lv_grad_linear_init(&grad, 100, 100, 200, 150, LV_GRAD_EXTEND_PAD);

 /*Set gradient as background*/
 lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);
 lv_style_set_border_width(&style, 2);
 lv_style_set_pad_all(&style, 0);
 lv_style_set_radius(&style, 12);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_set_size(obj, lv_pct(80), lv_pct(80));
 lv_obj_center(obj);

 lv_obj_t * start = lv_button_create(obj);
 lv_obj_set_size(start, 15, 15);
 lv_obj_set_style_bg_color(start, lv_color_hex(0x0000ff), 0);
 lv_obj_add_event_cb(start, start_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
 lv_obj_set_ext_click_area(start, 5);
 lv_obj_set_pos(start, 100, 100);

 lv_obj_t * end = lv_button_create(obj);
 lv_obj_set_size(end, 15, 15);
 lv_obj_set_style_bg_color(end, lv_color_hex(0x00ffff), 0);
 lv_obj_add_event_cb(end, end_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
 lv_obj_set_ext_click_area(end, 5);
 lv_obj_set_pos(end, 200, 150);
}

#else

void lv_example_grad_2(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS needs to be enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif

```

## Gradienti Radiali

Il gradiente radiale è descritto da due cerchi: un cerchio esterno e un cerchio interno (chiamato anche punto focale). Il gradiente verrà calcolato tra il cerchio del punto focale e il bordo del cerchio esterno.

Se il centro del punto focale e il centro del cerchio principale coincidono, il gradiente si distribuirà uniformemente in tutte le direzioni. Se i punti centrali non coincidono, il gradiente avrà una forma a uovo.

Il cerchio del punto focale dovrebbe trovarsi all'interno del cerchio principale.

Dopo aver inizializzato gli stop con `lv_grad_init_stops()`, il cerchio esterno può essere impostato con: `lv_grad_radial_init(&grad_dsc, center_x, center_y, edge_x, edge_y, LV_GRAD_EXTEND_...)`

Per le coordinate del centro e del bordo, è possibile utilizzare i valori px o `lv_pct()`.

Il cerchio interno (punto focale) può essere impostato con: `lv_grad_radial_set_focal(&grad_dsc, center_x, center_y, radius)`

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

#if LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS

static void position_bullet(lv_event_t * e, lv_point_t * p)
{
 lv_indev_t * indev = (lv_indev_t *) lv_event_get_param(e);
 lv_indev_get_point(indev, p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);

 p->x = lv_obj_get_x(parent);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

p->y -= lv_obj_get_y(parent);

int32_t w = lv_obj_get_width(parent);
int32_t h = lv_obj_get_height(parent);
lv_obj_set_pos(bullet, LV_CLAMP(5, p->x, w - 20), LV_CLAMP(5, p->y, h - 20));
}

static void focal_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v);
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 dsc->params.radial.focal.x = p.x;
 dsc->params.radial.focal.y = p.y;
 dsc->params.radial.focal_extent.x = p.x + 10;
 dsc->params.radial.focal_extent.y = p.y;

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);
 lv_obj_invalidate(parent);
}

static void end_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v);
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 dsc->params.radial.end.x = p.x;
 dsc->params.radial.end.y = p.y;
 dsc->params.radial.end_extent.x = p.x + 100;
 dsc->params.radial.end_extent.y = p.y;
 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);
 lv_obj_invalidate(parent);
}

/**
 * Play with the radial gradient
 * Adjust the end circle and focal point position.
 * The radius of the end circle and an focal point are hardcoded in the example.
 */
void lv_example_grad_3(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0x00, 0x00),
 LV_COLOR_MAKE(0x00, 0xff, 0x00),
 };

 static const lv_opa_t grad_opa[2] = {
 LV_OPA_100,
 LV_OPA_0,
 };

 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*First define a color gradient. In this example we use a purple to black color map.*/
 static lv_grad_dsc_t grad;

 lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, grad_opa, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));

 /*Init a radial gradient where the center is at 100;100
 *and the edge of the circle is at 200;100.
 *Try LV_GRAD_EXTEND_REFLECT and LV_GRAD_EXTEND_REPEAT too. */
 lv_grad_radial_init(&grad, 100, 100, 200, 100, LV_GRAD_EXTEND_PAD);

 /*The gradient will be calculated between the focal point's circle and the
 *edge of the circle. If the center of the focal point and the
 *center of the main circle is the same, the gradient will spread
 *evenly in all directions. The focal point should be inside the
 main circle./
 lv_grad_radial_set_focal(&grad, 50, 50, 10);

 /*Set the widget containing the gradient*/
 lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);
 lv_style_set_border_width(&style, 2);
 lv_style_set_pad_all(&style, 0);
 lv_style_set_radius(&style, 12);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_set_size(obj, lv_pct(80), lv_pct(80));
 lv_obj_center(obj);

 lv_obj_t * focal = lv_button_create(obj);
 lv_obj_set_size(focal, 15, 15);
 lv_obj_set_style_bg_color(focal, lv_color_hex(0x0000ff), 0);
 lv_obj_add_event_cb(focal, focal_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
 lv_obj_set_ext_click_area(focal, 5);
 lv_obj_set_pos(focal, 50, 50);

 lv_obj_t * end = lv_button_create(obj);
 lv_obj_set_size(end, 15, 15);
 lv_obj_set_style_bg_color(end, lv_color_hex(0x00ffff), 0);
 lv_obj_add_event_cb(end, end_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
 lv_obj_set_ext_click_area(end, 5);
 lv_obj_set_pos(end, 100, 100);
}

#else

void lv_example_grad_3(void)

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS needs to be enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif
```

## Gradienti Conici

Il gradiente conico è definito tra gli angoli di un cerchio e i colori vengono mappati a ciascun angolo.

Dopo aver inizializzato gli stop con `lv_grad_init_stops()`, il gradiente conico può essere impostato con: `lv_grad_conical_init(&grad, center_x, center_y, angle_start, angle_end, LV_GRAD_EXTEND_...)`

Per le coordinate del centro e del bordo, è possibile utilizzare i valori px o `lv_pct()`.

L'angolo zero si trova sul lato destro e quello di 90 gradi in basso.

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

#ifndef LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS
 #define LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS
#endif

static void position_bullet(lv_event_t * e, lv_point_t * p)
{
 lv_indev_t * indev = (lv_indev_t *) lv_event_get_param(e);
 lv_indev_get_point(indev, p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);

 p->x = lv_obj_get_x(parent);
 p->y = lv_obj_get_y(parent);

 int32_t w = lv_obj_get_width(parent);
 int32_t h = lv_obj_get_height(parent);
 lv_obj_set_pos(bullet, LV_CLAMP(5, p->x, w - 20), LV_CLAMP(5, p->y, h - 20));
}

static void start_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v);
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);
 p.x -= lv_obj_get_width(parent) / 2;
 p.y -= lv_obj_get_height(parent) / 2;

 dsc->params.conical.start_angle = lv_atan2(p.y, p.x);
 lv_obj_invalidate(parent);
}

static void end_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_style_value_t v;
 lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_BG_GRAD, &v);
 lv_grad_dsc_t * dsc = (lv_grad_dsc_t *)v.ptr;

 lv_point_t p;
 position_bullet(e, &p);

 lv_obj_t * bullet = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * parent = lv_obj_get_parent(bullet);
 p.x -= lv_obj_get_width(parent) / 2;
 p.y -= lv_obj_get_height(parent) / 2;

 dsc->params.conical.end_angle = lv_atan2(p.y, p.x);
 lv_obj_invalidate(parent);
}

/***
 * Play with the conical gradient
 */
void lv_example_grad_4(void)
{
 static const lv_color_t grad_colors[2] = {
 LV_COLOR_MAKE(0xff, 0x00, 0x00),
 LV_COLOR_MAKE(0x00, 0xff, 0x00),
 };

 static const lv_opa_t grad_opa[2] = {
 LV_OPA_100,
 LV_OPA_0,
 };

 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*First define a color gradient. In this example we use a purple to black color map.*/
 static lv_grad_dsc_t grad;
 lv_grad_init_stops(&grad, grad_colors, grad_opa, NULL, sizeof(grad_colors) / sizeof(lv_color_t));
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_grad_conical_init(&grad, lv_pct(50), lv_pct(50), 0, 180, LV_GRAD_EXTEND_PAD);

/*Set gradient as background*/
lv_style_set_bg_grad(&style, &grad);
lv_style_set_border_width(&style, 2);
lv_style_set_pad_all(&style, 0);
lv_style_set_radius(&style, 12);

/*Create an object with the new style*/
lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
lv_obj_set_size(obj, lv_pct(80), lv_pct(80));
lv_obj_center(obj);

lv_obj_t * start = lv_button_create(obj);
lv_obj_set_size(start, 15, 15);
lv_obj_set_style_bg_color(start, lv_color_hex(0x0000ff), 0);
lv_obj_add_event_cb(start, start_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
lv_obj_set_ext_click_area(start, 5);
lv_obj_set_pos(start, lv_pct(80), lv_pct(50));

lv_obj_t * end = lv_button_create(obj);
lv_obj_set_size(end, 15, 15);
lv_obj_set_style_bg_color(end, lv_color_hex(0x00ffff), 0);
lv_obj_add_event_cb(end, end_event_cb, LV_EVENT_PRESSING, &style);
lv_obj_set_ext_click_area(end, 5);
lv_obj_set_pos(end, lv_pct(20), lv_pct(50));
}

#else

void lv_example_grad_4(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS needs to be enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif /*LV_USE_DRAW_SW_COMPLEX_GRADIENTS*/
#endif

```

## Descrittore di Disegno del Bordo

Il descrittore del bordo `lv_draw_border_dsc_t` ha i campi raggio, opacità, larghezza, colore e lato. Se l'opacità o la larghezza sono pari a 0, non verrà creata alcun Task di Disegno.

`side` può contenere valori OR di `lv_border_side_t`, come `LV_BORDER_SIDE_BOTTOM`. `LV_BORDER_SIDE_ALL` si applica a tutti i lati, mentre `LV_BORDER_SIDE_INTERNAL` viene utilizzato dai layer superiori (ad esempio un Widget di tabella) per calcolare i lati del bordo. Tuttavia, la routine di disegno riceve solo valori più semplici.

Per disegnare i bordi vengono utilizzate le seguenti funzioni:

- `lv_draw_border_dsc_init(&dsc)` inizializza un Task di Disegno dei bordi.
- `lv_draw_sw_border(layer, &dsc, area)` crea un Task di Disegno per disegnare un bordo verso l'interno rispetto alla sua area.
- `lv_draw_task_get_border_dsc(draw_task)` recupera il descrittore del bordo da un Task di Disegno.

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the border style properties
 */
void lv_example_style_3(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 10);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

 /*Add border to the bottom+right*/
 lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_border_width(&style, 5);
 lv_style_set_border_opa(&style, LV_OPA_50);
 lv_style_set_border_side(&style, (lv_border_side_t)(LV_BORDER_SIDE_BOTTOM | LV_BORDER_SIDE_RIGHT));

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Contorni

Il contorno è simile al bordo, ma viene disegnato all'esterno dell'area di disegno dell'oggetto.

In pratica, non esiste un descrittore di contorno dedicato come `lv_draw_outline_dsc_t`, perché dal punto di vista del rendering, il contorno è semplicemente un altro bordo renderizzato all'esterno dei limiti dell'oggetto.

Il contorno viene utilizzato solo in `lv_draw_rect_dsc_t` per comodità. Le due differenze rispetto ai bordi in `lv_draw_rect_dsc_t` sono:

- Esiste una proprietà `outline_pad` per specificare lo spazio tra l'area target e il lato interno del contorno. Può essere negativa. Ad esempio, se `outline_pad = -width`, il contorno assomiglierà a un bordo.
- Non esiste una proprietà `border_side` per il contorno. Viene sempre renderizzato come un rettangolo pieno.

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the outline style properties
 */
void lv_example_style_4(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 5);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

 /*Add outline*/
 lv_style_set_outline_width(&style, 2);
 lv_style_set_outline_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
 lv_style_set_outline_pad(&style, 8);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

## Descrittore di Disegno del Riquadro dell'Ombra

Il descrittore di disegno dell'ombra a riquadro `lv_draw_box_shadow_dsc_t` descrive un'**ombra rettangolare arrotondata**. Non può generare ombre per forme, testo o immagini arbitrari. Include i seguenti campi:

### **radius**

Raggio, `LV_RADIUS_CIRCLE`.

### **colore**

Colore dell'ombra.

### **width**

Aampiezza dell'ombra (raggio di sfocatura).

### **estensione**

Espande il rettangolo in tutte le direzioni; può essere negativo.

### **ofs\_x**

Offset orizzontale.

### **ofs\_y**

Offset verticale.

### **opa**

Opacità (intervallo 0-255). È possibile utilizzare anche valori come `LV_OPA_TRANSP`, `LV_OPA_10`, ecc.

### **bg\_cover**

Impostare a 1 se il background coprirà l'ombra (suggerimento per il motore di rendering di evitare il mascheramento).

Nota: Il rendering di ombre di grandi dimensioni può essere lento o richiedere molta memoria.

Le seguenti funzioni vengono utilizzate per disegnare l'ombra di un rettangolo:

- `lv_draw_box_shadow_dsc_init(&dsc)` inizializza un Task di Disegno dell'ombra rettangolare.

- `lv_draw_sw_box_shadow(layer, &dsc, area)` crea un Task di Disegno per l'ombra rettangolare. Le dimensioni e la posizione dell'ombra dipendono da larghezza, diffusione e offset.
- `lv_draw_task_get_box_shadow_dsc(draw_task)` recupera il descrittore dell'ombra rettangolare da un Task di Disegno.

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Using the Shadow style properties
 */
void lv_example_style_5(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 5);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 1));

 /*Add a shadow*/
 lv_style_set_shadow_width(&style, 55);
 lv_style_set_shadow_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}

#endif
```

## Descrittore di Disegno dell'Immagine

Il descrittore dell'immagine `lv_draw_image_dsc_t` definisce i parametri per il disegno dell'immagine. Si tratta di un descrittore complesso con le seguenti opzioni:

### **src**

L'origine dell'immagine, un puntatore a `lv_image_dsc_t` o un path di un file.

### **opa**

Opacità compresa tra 0 e 255. È possibile utilizzare anche opzioni come `LV_OPA_TRANSP`, `LV_OPA_10`, ecc.

### **clip\_radius**

Ritaglia gli angoli dell'immagine con questo raggio. Utilizzare `LV_RADIUS_CIRCLE` per il raggio massimo.

### **rotation**

Rotazione dell'immagine in unità di 0,1 gradi (ad esempio, 234 significa 23,4 gradi).

### **scale\_x**

Ridimensionamento orizzontale (zoom) dell'immagine. 256 (`LV_SCALE_NONE`) significa nessuno zoom, 512 raddoppia le dimensioni e 128 le dimezza.

### **scale\_y**

Come `scale_x` ma per il ridimensionamento verticale.

### **skew\_x**

Inclinazione orizzontale (trasformazione simile a un parallelogramma) in unità di 0,1 gradi (ad esempio, 456 significa 45,6 gradi).

### **skew\_y**

Inclinazione verticale, simile a `skew_x`.

### **pivot**

Il punto di rotazione per le trasformazioni (ridimensionamento e rotazione). (0,0) è l'angolo in alto a sinistra dell'immagine e può essere impostato all'esterno dell'immagine.

### **bitmap\_mask\_src**

Puntatore a un descrittore di immagine A8 o L8 utilizzato per mascherare l'immagine. La maschera è sempre allineata al centro.

**recolor**

Mescola questo colore con l'immagine. Per *LV\_COLOR\_FORMAT\_A8*, questo sarà il colore dei pixel visibili.

**recolor\_opa**

Intensità della ricolorazione (0 significa nessuna ricolorazione, 255 significa copertura completa).

**blend\_mode**

Definisce come fondere i pixel dell'immagine con lo sfondo. Vedere *lv\_blend\_mode\_t* per maggiori dettagli.

**antialias**

Impostare su 1 per abilitare l'anti-aliasing per le trasformazioni.

**tile**

Rielabora l'immagine (ripetendola sia orizzontalmente che verticalmente) se l'immagine è più piccola del campo *image\_area* in *lv\_draw\_image\_dsc\_t*.

**image\_area**

Indica l'area originale, non ritagliata, in cui viene disegnata l'immagine. Questo è essenziale per:

1. Rendering dei layer, in cui è possibile renderizzare solo una parte di un layer e *clip\_radius* necessita delle dimensioni dell'immagine originale.
2. Tiling, in cui l'area di disegno è più grande dell'immagine.

**sup**

Campo interno per memorizzare informazioni sulla tavolozza o sul colore delle immagini A8.

Funzioni per il disegno di immagini:

- *lv\_draw\_image\_dsc\_init(&dsc)* inizializza un descrittore di disegno di immagini.
- *lv\_draw\_image(layer, &dsc, area)* crea un task per disegnare un'immagine in un'area specifica.
- *lv\_draw\_task\_get\_image\_dsc(draw\_task)* recupera il descrittore di immagine da un task.

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw an image to the canvas
 */
void lv_example_canvas_6(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 static uint8_t cbuf[LV_CANVAS_BUF_SIZE(CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, 32, LV_DRAW_BUF_STRIDE_ALIGN)];

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_buffer(canvas, cbuf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
 lv_draw_image_dsc_t dsc;
 lv_draw_image_dsc_init(&dsc);
 dsc.src = &img_star;

 lv_area_t coords = {10, 10, 10 + img_star.header.w - 1, 10 + img_star.header.h - 1};

 lv_draw_image(&layer, &dsc, &coords);
 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}
#endif
```

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_IMAGE

/***
 * Using the Image style properties
 */
void lv_example_style_6(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 /*Set a background color and a radius*/
 lv_style_set_radius(&style, 5);
 lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 3));
 lv_style_set_border_width(&style, 2);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));

lv_style_set_image_recolor(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
lv_style_set_image_recolor_opa(&style, LV_OPA_50);
lv_style_set_transform_rotation(&style, 300);

/*Create an object with the new style*/
lv_obj_t * obj = lv_image_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

LV_IMAGE_DECLARE(img_cogwheel_argb);
lv_image_set_src(obj, &img_cogwheel_argb);

lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Layer - Immagini Speciali

I layers sono trattati come immagini, quindi un `lv_draw_image_dsc_t` può descrivere come i layer vengono fusi con i layer genitori. Tutte le funzionalità dell'immagine si applicano anche ai layer.

`lv_draw_layer(layer, &dsc, area)` inizializza la fusione di un layer con il suo layer padre. Inoltre, per i layer possono essere utilizzate funzioni relative al disegno delle immagini.

Per maggiori dettagli, vedere [ILayer](#).

## Descrittore di Disegno dell'Etichetta

Il descrittore dell'etichetta `lv_draw_label_dsc_t` offre ampie opzioni per il controllo del rendering del testo:

### **text**

Testo da visualizzare.

### **font**

Font da utilizzare, con supporto per font di riserva.

### **colore**

Colore del testo.

### **opa**

Opacità del testo.

### **line\_space**

Spazio aggiuntivo tra le righe.

### **letter\_space**

Spazio aggiuntivo tra i caratteri.

### **ofs\_x**

Offset orizzontale del testo.

### **ofs\_y**

Offset verticale del testo.

### **sel\_start**

Indice del primo carattere per la selezione (non indice del byte). `LV_DRAW_LABEL_NO_TXT_SEL` significa nessuna selezione.

### **sel\_end**

Indice dell'ultimo carattere per la selezione.

### **sel\_color**

Colore dei caratteri selezionati.

### **sel\_bg\_color**

Colore di sfondo per i caratteri selezionati.

### **align**

Allineamento del testo. Vedere [lv\\_text\\_align\\_t](#).

**bidi\_dir**

Orientamento di base per la visualizzazione del testo da destra a sinistra (ad esempio, arabo). Vedere [lv\\_base\\_dir\\_t](#).

**decor**

Decorazione del testo, ad esempio, sottolineatura. Vedere [lv\\_text\\_decor\\_t](#).

**flag**

Flag per il rendering del testo. Vedere [lv\\_text\\_flag\\_t](#).

**text\_length**

Numero di caratteri da visualizzare (0 indica il rendering fino a 0).

**text\_local**

Impostare a 1 per allocare un buffer e copiare il testo.

**text\_static**

Indica che `text` è costante e il suo puntatore può essere memorizzato nella cache.

**hint**

Puntatore a dati memorizzati esternamente per velocizzare il rendering. Vedere [lv\\_draw\\_label\\_hint\\_t](#).

Funzioni per il disegno di testo:

- `lv_draw_label_dsc_init(&dsc)` inizializza un descrittore di disegno dell'etichetta.
- `lv_draw_label(layer, &dsc, area)` crea un task per il rendering del testo in un'area.
- `lv_draw_character(layer, &dsc, point, unicode_letter)` crea un task per disegnare un carattere in un punto specifico.
- `lv_draw_task_get_label_dsc(draw_task)` recupera il descrittore di etichetta da un task.

Per il disegno di caratteri specifici in unità di disegno, si usa `lv_draw_label_iterate_characters(draw_unit, draw_dsc, area, callback)`. Questa itera su tutti i caratteri, calcola le loro posizioni e richiama la callback per il rendering di ciascun carattere. Per i dettagli sulla callback, vedere [lv\\_draw\\_glyph\\_cb\\_t](#).

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_FONT_MONTserrat_18 && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw a text to the canvas
 */
void lv_example_canvas_4(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_label_dsc_t dsc;
 lv_draw_label_dsc_init(&dsc);
 dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 dsc.font = &lv_font_montserrat_18;
 dsc.decor = LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE;
 dsc.text = "Hello";

 lv_area_t coords = {10, 10, 30, 60};

 lv_draw_label(&layer, &dsc, &coords);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif
```

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LABEL

/***
 * Using the text style properties
 */
void lv_example_style_B(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_radius(&style, 5);
lv_style_set_bg_opa(&style, LV_OPA_COVER);
lv_style_set_bg_color(&style, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_GREY, 2));
lv_style_set_border_width(&style, 2);
lv_style_set_border_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
lv_style_set_pad_all(&style, 10);

lv_style_set_text_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_BLUE));
lv_style_set_text_letter_space(&style, 5);
lv_style_set_text_line_space(&style, 20);
lv_style_set_text_decor(&style, LV_TEXT_DECOR_UNDERLINE);

/*Create an object with the new style*/
lv_obj_t * obj = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
lv_label_set_text(obj, "Text of\n"
 "a label");

lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Descrittore di Disegno dell'Arco

Il descrittore di disegno dell'arco `lv_draw_arc_desc_t` definisce il rendering dell'arco con questi campi:

### colore

Colore dell'arco.

### img\_src

Sorgente dell'immagine per l'arco, o NULL se non utilizzato.

### width

Spessore dell'arco.

### start\_angle

Angolo iniziale in gradi (ad esempio, 0° corrisponde alle ore 3, 90° alle ore 6).

### end\_angle

Angolo finale.

### center

Punto centrale dell'arco.

### radius

Raggio dell'arco.

### opa

Opacità dell'arco (0-255).

### rounded

Arrotonda le estremità dell'arco.

Funzioni per il disegno dell'arco:

- `lv_draw_arc_desc_init(&dsc)` inizializza un descrittore di arco.
- `lv_draw_arc(layer, &dsc)` crea un task per il rendering di un arco.
- `lv_draw_task_get_arc_desc(draw_task)` recupera il descrittore dell'arco dal task.

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw an arc to the canvas
 */
void lv_example_canvas_5(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

lv_draw_arc_dsc_t dsc;
lv_draw_arc_dsc_init(&dsc);
dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
dsc.width = 5;
dsc.center.x = 25;
dsc.center.y = 25;
dsc.width = 10;
dsc.radius = 15;
dsc.start_angle = 0;
dsc.end_angle = 220;

lv_draw_arc(&layer, &dsc);

lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);

}
#endif

```

```

#include "../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_ARC

/***
 * Using the Arc style properties
 */
void lv_example_style_7(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 lv_style_set_arc_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
 lv_style_set_arc_width(&style, 4);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_arc_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);
 lv_obj_center(obj);
}
#endif

```

## Descrittore di Disegno della Linea

Il descrittore della linea `lv_draw_line_dsc_t` definisce il rendering della linea con questi campi:

### p1

Primo punto della linea (supporta coordinate in virgola mobile).

### p2

Secondo punto della linea (supporta coordinate in virgola mobile).

### colore

Colore della linea.

### width

Spessore della linea.

### opa

Opacità della linea (0-255).

### dash\_width

Lunghezza dei trattini (0 significa nessun tratto).

### dash\_gap

Lunghezza degli spazi tra i trattini (0 significa nessun tratto).

### round\_start

Arrotonda l'inizio della linea.

### round\_end

Arrotonda la fine della linea.

### raw\_end

Impostare su 1 per saltare i calcoli finali se non sono necessari.

Funzioni per il disegno di linee:

- `lv_draw_line_dsc_init(&dsc)` inizializza un descrittore di linea.
- `lv_draw_line(layer, &dsc)` crea un task per disegnare una linea.
- `lv_draw_task_get_line_dsc(draw_task)` recupera il descrittore di linea.

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 50
#define CANVAS_HEIGHT 50

/***
 * Draw a line to the canvas
 */
void lv_example_canvas_7(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xcc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_line_dsc_t dsc;
 lv_draw_line_dsc_init(&dsc);
 dsc.color = lv_palette_main(LV_PALETTE_RED);
 dsc.width = 4;
 dsc.round_end = 1;
 dsc.round_start = 1;
 dsc.p1.x = 15;
 dsc.p1.y = 15;
 dsc.p2.x = 35;
 dsc.p2.y = 10;
 lv_draw_line(&layer, &dsc);

 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif

```

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_LINE

/***
 * Using the line style properties
 */
void lv_example_style_9(void)
{
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);

 lv_style_set_line_color(&style, lv_palette_main(LV_PALETTE_GREY));
 lv_style_set_line_width(&style, 6);
 lv_style_set_line_rounded(&style, true);

 /*Create an object with the new style*/
 lv_obj_t * obj = lv_line_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(obj, &style, 0);

 static lv_point_precise_t p[] = {{10, 30}, {30, 50}, {100, 0}};
 lv_line_set_points(obj, p, 3);

 lv_obj_center(obj);
}

#endif

```

## Descrittore di Disegno del Triangolo

I triangoli sono definiti da `lv_draw_triangle_dsc_t`, che include:

**p[3]**

3 punti per i vertici del triangolo.

**colore**

Colore del triangolo.

**opa**

Opacità del triangolo.

**grad**

Opzioni del gradiente. Se `grad.dir` non è `LV_GRAD_DIR_NONE`, il campo `color` viene ignorato. Il campo `opa` regola l'opacità complessiva.

Funzioni per il disegno del triangolo:

- `lv_draw_triangle_dsc_init(&dsc)` inizializza un descrittore di triangolo.
- `lv_draw_triangle(layer, &dsc)` crea un task per disegnare un triangolo.
- `lv_draw_task_get_triangle_dsc(draw_task)` recupera il descrittore del triangolo.

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_CANVAS && LV_BUILD_EXAMPLES

#define CANVAS_WIDTH 150
#define CANVAS_HEIGHT 150

/***
 * Draw a triangle to the canvas
 */
void lv_example_canvas_9(void)
{
 /*Create a buffer for the canvas*/
 LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC(draw_buf, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 LV_DRAW_BUF_INIT_STATIC(draw_buf);

 /*Create a canvas and initialize its palette*/
 lv_obj_t * canvas = lv_canvas_create(lv_screen_active());
 lv_canvas_set_draw_buf(canvas, &draw_buf);
 lv_canvas_fill_bg(canvas, lv_color_hex3(0xccc), LV_OPA_COVER);
 lv_obj_center(canvas);

 lv_layer_t layer;
 lv_canvas_init_layer(canvas, &layer);

 lv_draw_triangle_dsc_t tri_dsc;
 lv_draw_triangle_dsc_init(&tri_dsc);
 tri_dsc.p[0].x = 10;
 tri_dsc.p[0].y = 10;
 tri_dsc.p[1].x = 100;
 tri_dsc.p[1].y = 30;
 tri_dsc.p[2].x = 50;
 tri_dsc.p[2].y = 100;

 tri_dsc.grad.stops_count = 2;
 tri_dsc.grad.dir = LV_GRAD_DIR_VER;
 tri_dsc.grad.stops[0].color = lv_color_hex(0xffff0000);
 tri_dsc.grad.stops[0].frac = 64; /*Start at 25%*/
 tri_dsc.grad.stops[0].opa = LV_OPA_COVER;
 tri_dsc.grad.stops[1].color = lv_color_hex(0x0000ff);
 tri_dsc.grad.stops[1].opa = LV_OPA_TRANS;
 tri_dsc.grad.stops[1].frac = 3 * 64; /*End at 75%*/

 tri_dsc.opa = 128; /*Set the overall opacity to 50%*/

 lv_draw_triangle(&layer, &tri_dsc);
 lv_canvas_finish_layer(canvas, &layer);
}

#endif
```

## Descrittore di Disegno Vettoriale

TODO [da fare]

## Operazione di Mascheramento

Esistono diverse opzioni per mascherare parti di un layer, Widget o disegno:

- Raggio dei rettangoli:** Imposta la proprietà di stile `radius` o il `radius` nei descrittori di disegno. Questo crea rettangoli, bordi, contorni, ecc. arrotondati. Tuttavia, il contenuto dei rendering successivi non verrà mascherato negli angoli.
  - Raggio di Ritaglio delle Immagini:** Analogamente ai rettangoli, anche le immagini possono essere renderrizzate con un raggio. Poiché il disegno dei layer e quello delle immagini vengono gestiti allo stesso modo, questo funziona anche per i layer.
- È possibile disegnare vari contenuti su un layer e quindi renderizzare il layer con un `clip_radius`, mascherando tutto il contenuto sugli angoli.
- Task di Disegno con Maschera Rettangolare:** Un Task di disegno speciale può mascherare un rettangolo da un layer impostando il canale alfa di determinati pixel a 0. Per ottenere questo risultato:

- Creare un descrittore `lv_draw_mask_rect_dsc_t`.
- Impostare i parametri `area`, `radius` e `keep_outside`. Se `keep_outside` è impostato su 1, le aree esterne ad `area` rimangono invariate. In caso contrario, vengono cancellate.
- Chiamare `lv_draw_mask_rect(layer, &dsc)`.

Nota: Il layer deve avere un formato colore con un canale alfa, in genere `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888`.

Nella maggior parte dei casi, il metodo del *'Ritagliare il Raggio Immagini'* è migliore perché fonde il layer con una maschera di raggio al volo, evitando una fase di mascheratura dedicata. Tuttavia, il *"Task di Disegno di Maschera Rettangolare"* è utile quando è necessario pulire più aree o quando l'area da mascherare è diversa dall'area del layer.

4. **Proprietà Stile dell'Angolo di Ritaglio:** Abilitando `..._style_clip_corner` in uno stile locale o globale, LVGL crea un layer per le aree degli angoli superiore e inferiore di un Widget. Esegue il rendering degli elementi figlio in queste aree e li fonde impostando `clip_radius` sul layer.
5. **Mascheramento Bitmap per Immagini:** Utilizzando `..._style_bitmap_mask` o `bitmap_mask` in `lv_draw_image_dsc_t` è possibile impostare un'immagine A8 o L8 come maschera per un'immagine/layer durante il blending.
  - Limitazione: La maschera si allinea sempre al centro e per un'immagine/layer è possibile utilizzare una sola maschera bitmap.
  - Quando si utilizza `..._style_bitmap_mask`, LVGL crea automaticamente un layer, esegue il rendering dei Widget al suo interno e applica la maschera bitmap durante il blending.
  - In alternativa, la proprietà `bitmap_mask` nel descrittore di disegno può essere utilizzata direttamente per il disegno dell'immagine.

Utilizzando il Widget Canvas con un buffer `LV_COLOR_FORMAT_L8`, è possibile eseguire il rendering dinamico delle maschere bitmap.

## API

`lv_draw.h`  
`lv_draw_arc.h`  
`lv_draw_image.h`  
`lv_draw_label.h`  
`lv_draw_line.h`  
`lv_draw_mask.h`  
`lv_draw_rect.h`  
`lv_draw_triangle.h`  
`lv_grad.h`

# CAPITOLO 8

## XML - Interfaccia Utente Dichiarativa

### 8.1 Panoramica

#### 8.1.1 Introduzione

Il modulo XML LVGL implementa l'Interfaccia Utente Dichiarativa di LVGL caricando elementi scritti in XML. Il file XML può essere scritto manualmente, ma si consiglia vivamente di utilizzare [l'editor dell'Interfaccia Utente di LVGL](#) per scrivere i file XML. Questo "UI editor" offre funzionalità come:

- Anteprima istantanea dei file XML
- Completamento automatico ed evidenziazione della sintassi
- Anteprima online per collaborazione e test
- Integrazione con [Figma](#) per reimplementare facilmente i design Figma

#### Avvertimento

L'editor dell'interfaccia utente e il loader XML sono ancora in fase di sviluppo e non sono pronti per la produzione. Si considerino come funzionalità open beta o sperimentali.

Descrivere l'interfaccia utente in XML in modo dichiarativo offre diversi vantaggi:

- I file XML possono essere caricati in fase di esecuzione (ad esempio da una scheda SD), consentendo di modificare l'interfaccia utente dell'applicazione senza modificare il firmware.
- I file XML possono anche essere caricati dinamicamente, il che consente di creare interfacce utente da plugin o app scaricate dal firmware.
- L'XML è più semplice da scrivere rispetto al C, consentendo a persone con competenze diverse di creare interfacce utente LVGL.
- L'XML è un dato testuale, il che lo rende facile da analizzare e manipolare con un gran numero di linguaggi di programmazione e scripting.
- L'XML può essere utilizzato per generare codice LVGL in qualsiasi linguaggio.
- L'XML aiuta a separare la visualizzazione dalla logica interna.

- La sintassi XML utilizza le stesse proprietà dell'API C, quindi è facile da imparare. Ad esempio proprietà di stile come `bg_color`, `line_width`, o proprietà dei widget come `width`, `height`, `label text`, ecc.
- Un potente motore di data binding consente di associare facilmente i widget ai dati globali.

## Concetto

I file XML sono orientati ai Componenti. Per essere più precisi, sono orientati alle Component-Library. Ovvero, sono strutturati in modo da semplificare la creazione di librerie di componenti riutilizzabili.

Ad esempio, un'azienda può avere una Libreria di Componenti per i widget di base di tutti i suoi prodotti (widget generici per tutti i dispositivi intelligenti) e creare altre Librerie specifiche per settore (specifiche per la casa intelligente, per gli smartwatch, ecc.) contenenti solo pochi Widget e Componenti aggiuntivi.

Queste Librerie di Componenti sono indipendenti, possono essere riutilizzate su molti prodotti e possono essere sottoposte a versioning e gestione indipendente. Si immagini una Libreria di Componenti come una raccolta di file XML che descrivono Widget, Componenti, Schermate, Immagini, Font e altre risorse archiviate in un repository git, che può essere un sottomodulo in molti progetti. Se qualcuno trova un bug nella Libreria Componenti, può semplicemente correggerlo in un unico punto e riportarlo nel repository git in modo che altri progetti possano essere aggiornati da lì.

Widget nativi di LVGL sono considerati la Libreria Componenti principale, sempre disponibile.

Un progetto di editor di interfaccia utente può avere un numero qualsiasi di Librerie Componenti, ma ne avrà sempre almeno 2:

- I Widget nativi di LVGL e
- le definizioni basate su XML dei contenuti delle Schermate, insieme ad altri Componenti specifici del progetto.

## Widget, Componenti e Screen

È importante distinguere tra *Widget*, *Componenti* e *Screen* [schermate].

### I Widget

I *Widget* sono i componenti fondamentali dell'interfaccia utente e **non sono pensati per essere caricati in fase di esecuzione**, ma piuttosto compilati nell'applicazione come codice C. Le caratteristiche principali dei Widget sono:

- In XML, iniziano con un elemento radice `<widget>`.
- Sono simili ai Widget nativi di LVGL.
- Sono creati utilizzando oggetti `lv_obj_class`.
- Hanno una logica personalizzata e complessa al loro interno.
- Non possono essere caricati da XML in fase di esecuzione perché il codice custom non può essere caricato.
- Possono avere un'API di grandi dimensioni con funzioni `set/get/add`.
- Possono contenere Widget come elementi figli (ad esempio, le schede del Tabview, le liste del Dropdown).

qualsiasi Widget scritto a mano è accessibile da XML tramite:

1. Definizione della sua API in un file XML.
2. Scrittura e registrazione di un parser XML per esso. [Qui](#) alcuni esempi.

### Componenti

I *Componenti* sono costruiti a partire da Widget e/o altri componenti e **possono essere caricati a runtime**. Le caratteristiche principali dei componenti sono:

- In XML, iniziano con un elemento radice `<component>`.
- Sono costruiti solo in XML e non possono contenere codice C custom.

- Possono essere caricati da XML poiché non contengono codice C custom, ma solo XML.
- Sono costruiti a partire da Widget e/o altri Componenti.
- Possono essere utilizzati per definire lo stile di Widget e altri Componenti.
- Possono contenere (come elementi figli) Widget e/o altri Componenti.
- Possono avere una semplice API per passare proprietà ai loro elementi figli (ad esempio `btn_text` al testo di una Label).

Indipendentemente dal fatto che l'XML sia stato scritto manualmente o tramite l'editor dell'interfaccia utente, i file XML che definiscono i Componenti possono essere registrati in LVGL e, successivamente, è possibile creare istanze. In altre parole, LVGL può semplicemente leggere i file XML, "apprendere" i Componenti da essi e, successivamente, creare elementi figlio come parte di `!Screen` [Schermate] e altri Componenti.

## Screen

Gli *Screen* [schermate] sono simili ai Componenti:

- In XML, iniziano con un elemento radice `<screen>`.
- Sono costruiti a partire da Widget e/o altri Componenti per descrivere lo *Screen*.
- Possono essere caricati da XML in fase di esecuzione poiché descrivono solo aspetti visivi dell'interfaccia utente.
- Non dispongono di un'API.
- È possibile farvi riferimento negli eventi di caricamento della Schermata.

## Anteprima della Sintassi

Ogni file XML di Widget, Componente o Schermata descrive un singolo elemento dell'interfaccia utente. L'elemento radice per Widget, Componenti e Schermate è rispettivamente `<widget>`, `<component>` e `<screen>`. A parte questo, gli elementi XML contenuti sono quasi identici. Questa è una panoramica di alto livello degli elementi XML più importanti che saranno figli di questi elementi radice:

### `<api>`

Describe le proprietà che possono essere set-tate per un Widget o un Componente. Le proprietà possono essere referenziate con `$`. Per i Widget, è possibile definire enumerazioni personalizzate anche con il tag `<enumdef>`.

### `<consts>`

Specificare costanti (locali al Widget o al Componente) per colori, dimensioni e altri valori. I valori costanti possono essere referenziati utilizzando `#`.

### `<styles>`

Describe gli oggetti di stile (`lv_style_t`) a cui è possibile fare riferimento (e condividere) in seguito da Widget e Componenti.

### `<view>`

Specifica l'aspetto del Widget o del Componente descrivendo gli elementi figlio e le loro proprietà.

Questo è un semplice esempio che illustra l'aspetto di un Componente XML LVGL. Si noti che qui vengono mostrate solo le funzionalità di base.

```
<component>
 <consts>
 <px name="size" value="100"/>
 <color name="orange" value="#ffa020"/>
 </consts>

 <api>
 <prop name="btn_text" default="Apply" type="string"/>
 </api>

 <styles>
 <style name="blue" bg_color="#0000ff" radius="2"/>
 <style name="red" bg_color="#ff0000"/>
 </styles>

 <view extends="lv_button" width="#size">
 <style name="blue"/>
 </view>
</component>
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

<style name="red" selector="pressed"/>
<my_h3 text="$btn_text"
 color="#orange"
 align="center"/>
</view>
</component>

```

## Anteprima di Utilizzo

L'editor dell'interfaccia utente di LVGL può essere utilizzato in due modi diversi.

### Esportazione di File C e H

Widget, Componenti, Schermate, immagini, font, ecc. possono essere convertiti in file .C/.H contenenti semplice codice LVGL. Il codice esportato funziona esattamente come se fosse stato scritto dall'utente.

In questo caso, i file XML non sono più necessari per eseguire il codice C (a meno che non vengano apportate modifiche in un secondo momento e il codice venga esportato nuovamente).

I file XML sono stati utilizzati solo durante la modifica/implementazione di Widget e Componenti per risparmiare tempo di ricompilazione e, facoltativamente, sfruttare altre utili funzionalità dell'editor dell'interfaccia utente.

### Caricamento dell'interfaccia utente da XML

Sebbene il codice dei Widget debba sempre essere esportato in C e compilato nell'applicazione (proprio come i widget LVGL nativi che fanno parte dell'applicazione), è possibile caricare l'XML dei Componenti e creare un numero qualsiasi di istanze in fase di esecuzione.

Nel caso più semplice, un Componente può essere registrato con `lv_xml_component_register_from_file(path)` e un'istanza può essere creata con `lv_obj_t * obj = lv_xml_create(parent, "my_button", NULL)`.

Si noti che caricare l'interfaccia utente da XML non ha praticamente alcun impatto sulle prestazioni. Una volta registrati i file XML e creata l'interfaccia utente, questa si comporta come se fosse stata creata da codice C.

La registrazione di XML e la creazione di istanze non richiedono molta memoria né sono lente. Il maggiore sovraccarico di memoria è dovuto al fatto che la `<view>` dei Componenti viene salvata nella RAM (in genere 1-2 kB/componente).

## 8.1.2 Libreria di Componenti

### Panoramica

L'insieme di Componenti, Widget, Schermate, Immagini, Font, ecc. è chiamato Libreria di Componenti.

Una Libreria di Componenti può essere completamente autosufficiente, ma può anche fare riferimento a dati provenienti da altre Librerie di Componenti.

LVGL stessa è una Libreria di Componenti che fornisce i Widget nativi, i tipi di dati, ecc. È possibile trovare i file XML che descrivono i Widget LVGL [qui](#).

Un progetto ha sempre almeno 2 Librerie di Componenti: quella di LVGL, come menzionato sopra, e la propria, in cui sono definite le Schermate, i Componenti e i Widget del progetto. Un progetto può includere Librerie di Componenti aggiuntive.

### Struttura

Una struttura tipica per una Libreria di Componenti è la seguente:

```

name_of_the_component_library
├── globals.xml
└── components
 ├── component1.xml
 ├── component2.xml
 └── other_folder
 ├── component3.xml
 └── component4.xml
└── widgets
 ├── widget1
 │ └── widget1.xml

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

| |
| | widget1.c
| | widget1.h
| | widget1_gen.c
| | widget1_gen.h
| | widget1_private_gen.h
| | widget1_xml_parser.c
| |
| | widget2
| | ...same as widget...
|
| screens
| screen1.xml
| screen2.xml
|
| fonts
| font1.ttf
| font2.ttf
|
| images
| image1.png
| image2.png

```

## Visibilità

Il contenuto di tutti i file `globals.xml` fa parte di uno "scope" globale comune e tutti i Componenti, Widget o Schermate ivi definiti possono essere utilizzati in tutti i file XML.

Stili, costanti e altri dati definiti nel file XML di Componenti, Widget o Schermate sono locali a quel file XML.

Quindi, esistono due namespace:

1. **namespace locale** all'interno del file XML specificato di Componenti, Widget e Schermate.
2. **namespace globale** creato dai dati nel file `globals.xml` di ciascuna Libreria di Componenti inclusa.

Per trovare i nomi a cui si fa riferimento nei file XML, viene prima controllato il namespace locale e, se non viene trovato alcun nome, viene controllato il namespace globale.

I nomi dei Componenti, Widget e Schermate definiti diventano parte del namespace globale e devono essere univoci al suo interno. Questo garantisce che ogni Componente abbia un nome univoco.

Tutti i dati appartenenti alla Libreria di Componenti core di LVGL sono preceduti dal prefisso `lv_` (ad esempio, `lv_label`, `lv_font_default`).

Un Componente custom può essere preceduto dal prefisso `watch_`, `small_`, `light_` o da qualsiasi altro prefisso che lo sviluppatore ritenga appropriato.

L'UI Editor di LVGL mostrerà un errore in caso di conflitto di nomi.

## `globals.xml`

È necessario creare un singolo file `globals.xml` nella directory principale di ogni Libreria di Componenti. Le definizioni in esso contenute non appartengono a nessun Widget specifico, ma sono disponibili nell'intera interfaccia utente, nei Widget e in tutti i file XML. I tag validi sono:

### `<config>`

Può specificare nome e help.

### `<api>`

Utilizzato con `<enumdefs>` per mostrare i possibili valori per gli attributi di Widget o Componenti.

### `<subjects>`

Elenco di `Subject`. Può essere considerato l'API di una Libreria di Componenti.

### `<consts>`

Costanti disponibili a livello globale.

### `<styles>`

Stili disponibili a livello globale.

### `<fonts>`

Font disponibili a livello globale.

### `<images>`

Immagini disponibili a livello globale.

### `<const_variants>`

Vedere di seguito.

**<style\_variants>**

Vedere di seguito.

Il file `globals.xml` deve essere l'unico file `globals.xml` all'interno dell'albero delle cartelle della Libreria Componenti.

Da ogni file `globals.xml`, viene generato un file `<config.name>.h`, che viene incluso in tutti i file header generati, non solo nelle sottocartelle in cui viene creato `globals.xml`, ma in tutti i file .C e .H esportati. Questo garantisce che costanti, font e altri dati globali siano disponibili per tutti i Widget e i nuovi Widget.

## Esempio

Un file `globals.xml` di una Libreria Componenti potrebbe apparire così:

```
<globals>
 <api>
 <enumdef name="mode">
 <enum name="slow"/>
 <enum name="fast"/>
 </enumdef>
 </api>

 <consts>
 <px name="small_unit" value="8"/>
 <px name="large_unit" value="16"/>
 </consts>

 <styles>
 <style name="style_red" bg_color="0xff0000">
 </style>
 </styles>

 <images>
 <file name="arrow_left" src="A:/images/arrow_left.png"/>
 </images>

 <fonts>
 <tiny_ttf name="big" src="A:/fonts/arial.ttf" size="28"/>
 </fonts>
</globals>
```

### 8.1.3 Progetto

#### Panoramica

È necessario creare un singolo file `project.xml` per ogni progetto in cui è specificato il seguente contenuto:

**<folders>**

Specifica il path alle Librerie dei Componenti. I widget di base di LVGL vengono sempre caricati automaticamente.

**<targets>**

Describe diverse configurazioni hardware, consentendo all'editor dell'interfaccia utente di verificare se le risorse sono esaurite e di selezionare anteprime diverse per ogni schermata in base ai display specificati.

Nell'editor di LVGL, le voci `folders`, `memory` e ```<display color_format="..." />` non sono ancora supportate.

## Esempio

```
<project>
 <folders>
 <folder path="../widget_lib1"/>
 <folder path="/home/user/work/ui_libs/modern"/>
 <folder path="https://github.com/user/repo"/>
 </folders>

 <targets>
 <target name="small">
 <display width="320" height="240" color_format="RGB565"/>
 <memory name="int_ram" size="128K"/>
 <memory name="ext_ram" size="2M"/>
 <memory name="int_flash" size="512K"/>
 <memory name="ext_flash" size="32M"/>
 </target>

 <target name="large">
 <display width="1024" height="768" color_format="XRGB8888"/>
 <memory name="int_ram" size="128K"/>
 <memory name="ext_ram" size="2M"/>
 <memory name="int_flash" size="512K"/>
 <memory name="ext_flash" size="32M"/>
 </target>
 </targets>
</project>
```

## 8.1.4 Sintassi

### Convenzioni sui nomi

- Viene utilizzata una sintassi XML standard.
- Per i nomi degli attributi vengono utilizzate lettere minuscole separate da `_`.
- I nomi dei tag seguono le consuete regole per i nomi delle variabili: devono iniziare con una lettera o con '`_`' e il resto del nome può essere composto da lettere, '`_`' e cifre.
- 'API LVGL viene seguita il più possibile, ad esempio `align="center"`, `bg_color="0xff0000"`.
- Per i colori, sono supportate tutte queste sintassi (simili ai colori CSS): `0x112233`, `#112233`, `112233`, `0x123`, `#123`, `123`. Si noti che, come in CSS, `0x123`, `#123` e `123` significano tutti `#112233`.
- `params` può essere referenziato con `$`.
- `consts` può essere referenziato con `#`.
- `styles` può essere associato a stati e/o parti in questo modo: `styles="style1 style2:pressed style3:focused:scrollbar"`.
- Gli stili locali (ovvero gli stili memorizzati all'interno del Componente e quindi non condivisi da altri Componenti) possono essere utilizzati in questo modo: `<lv_label style_text_color="0xff0000" style_text_color:checked="0x00ff00"/>`.

### Tipi

Tutti i tipi possono essere utilizzati come tipi di proprietà API, ma solo un sottoinsieme di essi può essere utilizzato come costante e come tipi *Subject*.

### Tipi semplici

Sono supportati i seguenti tipi semplici nativi:

<b>bool</b>	true o false.
<b>int</b>	Numero intero compreso tra circa -2B e 2B per default. (Uguale a <code>int32_t</code> in C.)
<b>px</b>	Semplici unità di pixel. L'unità px può essere omessa.
<b>%</b>	Percentuale. % deve essere aggiunto al valore come unità. (Ha lo stesso significato di <code>lv_pct()</code> .)
<b>content</b>	Significa <code>LV_SIZE_CONTENT</code> .
<b>string</b>	Semplice stringa "NUL-terminated". Quando si utilizzano più stringhe in una proprietà o in un array di stringhe, si dovrebbe usare '. Es. <code>foo="'a' 'b'"</code> .
<b>colore</b>	Un colore memorizzato come RGB a 24 bit ( <code>lv_color_t</code> ).
<b>opa</b>	Valore di opacità compreso tra 0 e 255 o tra 0 e 100%. Come in CSS, i valori percentuali devono essere seguiti da '%'.
<b>lv_obj</b>	Puntatore a un Widget ( <code>lv_obj_t*</code> ).
<b>screen</b>	Puntatore a una schermata (anche <code>lv_obj_t*</code> ).

**time\_ms**

Indica un intervallo di tempo in millisecondi.

**deg\_0.1**

Gradi con risoluzione 0.1.

**scale\_1/256**

Scala/Zoom, dove 256 indica il 100%, 128 il 50%, 512 il 200% ecc.

**Tipi basati sui nomi**

Nei file XML, font, immagini, stili, ecc. non vengono utilizzati tramite puntatori, ma tramite nomi di stringa. Ad esempio, uno stile è definito come `<style name="red" bg_color="0xff0000"/>`. In seguito, è possibile fare riferimento a essi tramite i loro nomi.

Ciò significa che i valori effettivi devono essere associati ai nomi quando l'interfaccia utente viene caricata da XML, altrimenti LVGL non saprebbe cosa significa un nome.

La maggior parte di queste connessioni viene eseguita automaticamente (ad esempio, per stili, font, immagini, animazioni, gradienti, ecc.), ma altre devono essere collegate manualmente (ad esempio, callback di eventi in cui il callback stesso è disponibile solo nel codice).

Per font e immagini, le connessioni vengono create automaticamente se la sorgente è un file. Se il font o l'immagine vengono compilati nell'applicazione (come array C), l'utente deve specificare a quale variabile si riferisce un dato nome.

Per creare queste connessioni, funzioni come

- `lv_xml_register_image(scope, name, pointer)`
- `lv_xml_register_font(scope, name, pointer)`
- `lv_xml_register_event_cb(scope, name, callback)`
- ecc.

sono utilizzabili. Successivamente, un puntatore all'oggetto può essere recuperato tramite:

- `lv_xml_get_image(scope, name)`
- `lv_xml_get_font(scope, name)`
- `lv_xml_get_event_cb(scope, name)`
- ecc.

`scope` può essere `NULL` per utilizzare lo scope globale oppure `lv_xml_component_get_scope("my_component")` restituisce l'ambito locale di un componente.

**style**

Nome di uno stile. `lv_xml_get_style_by_name(&ctx, name)` returns an `lv_style_t*`.

**font**

Nome di un font. `lv_xml_get_font(&ctx, name)` returns an `lv_font_t*`.

**image**

Nome di un'immagine. `lv_xml_get_image(&ctx, name)` restituisce un `const void*`, che può essere `lv_image_dsc_t*` o un stringa terminato da NUL a un file.

**animation**

Nome di un descrittore di animazione. `lv_xml_get_anim(&ctx, name)` restituisce un `lv_anim_t*`.

**subject**

Nome di un *Subject*. `lv_xml_get_subject(&ctx, name)` restituisce un `lv_subject_t*`.

**grad**

Nome di un gradiente. `lv_xml_get_grad(&ctx, name)` restituisce un `lv_grad_dsc_t*`.

**event\_cb**

Nome di una callback di evento `lv_xml_get_event_cb(&ctx, name)` restituisce un `lv_event_cb_t`.

**screen\_create\_cb**

In XML è il nome di un file XML di una "screen" [schermata]. Nel codice esportato è una funzione come `lv_obj_t * my_screen_create(void)`

**Array**

Un array di qualsiasi tipo può essere definito in quattro modi:

**int[N]**

Un array di interi con N elementi. Nel codice esportato, N viene passato come parametro dopo l'array.

**string[...NULL]**

Un array che termina con un elemento NULL. NULL può essere sostituito da qualsiasi valore.

**string[5]**

Un array che deve contenere esattamente 5 elementi. Nel codice esportato verrà passato solo l'array, poiché il Widget presuppone il numero di elementi specificato.

**string[]**

Nessuna terminazione NULL e nessun parametro di conteggio, utilizzato quando il numero di elementi non è noto o viene fornito tramite un altro meccanismo, ad esempio tramite un parametro di funzione.

**Enum**

`<enumdef>` può essere utilizzato nei tag `<api>` per creare enumerazioni personalizzate per i **Widgets**. Questa funzionalità non è supportata per i Componenti.

Ad esempio:

```
<api>
<enumdef name="my_widget_mode" help="Possible modes" help_zh="Chinese help">
 <enum name="normal" help="Normal mode" help_zh="Normal mode in Chinese" value="0x10"/>
 <enum name="inverted" help="Inverted mode"/>
</enumdef>

<prop name="mode" help="help" type="enum:my_widget_mode" help="help"/>
</api>
```

Se utilizzato come tipo, il suffisso + consente di selezionare più valori e di combinarli con OR. Ad esempio: `type="axis+"`. In questo caso, le opzioni devono essere separate da |, per esempio: `axis=primary_x|secondary_y`.

**Tipi composti**

I tipi possono essere composti, ovvero sono possibili più opzioni/tipi. Ad esempio, per width: `type="px|%|content"`.

**Limitazione dei valori accettati**

È anche possibile limitare le possibili opzioni che l'utente può selezionare da un enum. Ad esempio:

- Enum: `type="dir(top bottom)"`
- Colori: `type="color(0xff0000 0x00ff00 0x0000ff)"`
- Stringhe: `type="string('Ok' 'Cancel')`

La limitazione dei valori accettati non è ancora supportata, tuttavia nell'Editor dell'Interfaccia utente se viene selezionata un'opzione non valida, verrà evidenziata come errore.

## 8.2 Build di Interfacce Utenti

### 8.2.1 Elementi radice

#### Componenti

##### Panoramica

I Componenti sono uno degli elementi fondamentali per la creazione di nuovi elementi dell'interfaccia utente.

I <component> supportano i seguenti tag XML figli:

- <consts>
- <api>
- <styles> e
- <view>
- <previews>

Sebbene non possano contenere codice C, sono molto potenti:

- Possono estendere un altro componente o Widget (è possibile definire la base)
- I Componenti possono essere creati a partire da Widget e altri Componenti
- È possibile definire un'API personalizzata
- È possibile definire stili locali e utilizzare gli stili globali
- È possibile definire costanti locali e utilizzare le costanti globali
- È possibile aggiungere chiamate di funzione, modifiche dell'oggetto o eventi di caricamento/creazione dello schermo. Vedere gli [Eventi XML](#)
- È possibile definire anteprime per visualizzare i componenti in diverse impostazioni.

A differenza dei widget (che vengono sempre compilati nell'applicazione), i Componenti possono:

1. essere caricati a runtime da XML oppure
2. essere esportati in codice C e compilati con l'applicazione.

#### Utilizzo da XML

##### Nei file XML

L'utilizzo dei Componenti nei file XML è molto intuitivo. Il nome dei componenti può essere utilizzato come tag XML nella <view> di altri Componenti, Schermate e Widget.

Le proprietà dei Componenti sono semplicemente attributi XML.

Per caricare i Componenti da un file, si presuppone che i file XML vengano salvati sul dispositivo come dati (array di byte) o come file. Una volta salvati i dati, ogni componente può essere registrato e successivamente possono essere create istanze.

```
<!-- my_button.xml -->
<component>
 <view extends="lv_button" flex_flow="row">
 <lv_image src="logo"/>
 <my_h3 text="Title"/>
 </view>
</component>
```

*Stili, Costanti e API custom* possono essere descritti anche nei file XML.

## Registrazione

Una volta creato un Componente (ad esempio, `my_button`), può essere registrato chiamando:

- `lv_xml_component_register_from_file("A:lvgl/examples/others/xml/my_button.xml")`
- `lv_xml_component_register_from_data("my_button", xml_data_of_my_button)`

Queste funzioni di registrazione elaborano i dati XML e memorizzano internamente le informazioni rilevanti. Ciò è necessario affinché LVGL riconosca il Componente per nome.

Si noti che la "A:" nel path sopra riportato è una "lettera identificativa del driver" del file system, da [File System \(lv\\_fs\\_drv\)](#) e viene utilizzata di conseguenza. Consultare la documentazione per i dettagli.

Quando caricato da un file, il nome del file viene utilizzato come nome del Componente.

Durante la registrazione, la `<view>` el Componente viene salvata nella RAM.

## Istanziazione

Dopo la registrazione, è possibile creare una nuova istanza di qualsiasi Componente registrato con:

```
lv_obj_t * obj = lv_xml_create(lv_screen_active(), "my_button", NULL);
```

Il Widget creato è un normale Widget LVGL che può essere utilizzato come qualsiasi altro Widget creato manualmente.

L'ultimo parametro può essere `NULL` o un elenco di attributi, come questo:

```
/* Can be local */
char * my_button_attrs[] = {
 "x", "10",
 "y", "-10",
 "align", "bottom_left",
 NULL, NULL,
};

lv_obj_t * btn1 = lv_xml_create(lv_screen_active(), "my_button", my_button_attrs);
```

## Utilizzo dal Codice Esportato

Da ogni file XML del Componente, viene esportato un file C e H con una singola funzione al suo interno:

```
lv_obj_t * component_name_create(lv_obj_t * parent, ...api properties...);
```

dove 'component\_name' (nella funzione sopra) viene sostituito dal nome del file XML del Componente.

Quando un Componente viene utilizzato nel codice XML di un altro Componente e il codice viene esportato, verrà chiamata questa funzione `create`. Ciò significa che i Componente non dispongono di un'API set/get dettagliata, ma possono essere creati con un set fisso di parametri.

Se l'utente ha bisogno di accedere o modificare i valori in modo dinamico, si consiglia di utilizzare un [Data bindings tramite Subject](#).

L'utente può anche richiamare queste funzioni `..._create()` in qualsiasi momento dal codice dell'applicazione per creare nuovi componenti su richiesta.

## Estensione

Inoltre, quando viene creato un Componente, può utilizzare gli attributi del Widget esteso (vedere `<view extends="...">` negli esempi di codice seguenti).

Ciò significa che i Componenti ereditano anche l'API del Widget esteso.

## Proprietà Custom

Le proprietà degli elementi figlio possono essere modificate, ad esempio:

```
<my_button x="10" width="200"/>
```

Tuttavia, è anche possibile definire proprietà personalizzate nel tag `<api>`. Le proprietà possono quindi essere passate a qualsiasi proprietà degli elementi figlio facendo riferimento a esse con \$. Ad esempio:

```
<!- - my_button.xml -->
<component>
 <api>
 <prop name="btn_text" type="string"/>
 </api>

 <view extends="lv_button">
 <lv_label text="$btn_text"/>
 </view>
</component>
```

E può essere utilizzato come

```
<!- - my_list.xml -->
<component>
 <view>
 <my_button btn_text="First"/>
 <my_button btn_text="Second"/>
 <my_button btn_text="Third"/>
 </view>
</component>
```

In questa configurazione, la proprietà `btn_text` è obbligatoria, tuttavia può essere resa facoltativa impostando un valore di default:

```
<prop name="btn_text" type="string" default="Title"/>
```

Vedere `<api>` per maggiori dettagli e *Sintassi XML* per tutti i tipi supportati.

## Esempi

L'esempio seguente illustra il passaggio di parametri e l'utilizzo della proprietà dell'etichetta `text` su un Componente. Vengono mostrati anche Stili e Costanti.

```
<!- - h3.xml -->
<component>
 <view extends="lv_label" style_text_color="0xffff00"/>
</component>
```

```
<!- - red_button.xml -->
<component>
 <api>
 <prop type="string" name="btn_text" default="None"/>
 </api>

 <consts>
 <int name="thin" value="2"/>
 </consts>

 <styles>
 <style name="pressed_style" border_width="#thin" border_color="0xff0000"/>
 </styles>

 <view extends="lv_button" style_radius="0" style_bg_color="0xffff00">
 <style name="pressed_style" selector="pressed"/>

 <h3 text="Some text"/>
 <h3 text="$btn_text" y="40"/>
 </view>
</component>
```

```
lv_xml_component_register_from_file("A:/path/to/h3.xml");
lv_xml_component_register_from_file("A:/path/to/red_button.xml");

/* Creates a button with "None" text */
lv_xml_create(lv_screen_active(), "red_button", NULL);

/* Use attributes to set the button text */
const char * attrs[] = {
 "btn_text", "Click here",
 NULL, NULL,
};
lv_xml_create(lv_screen_active(), "red_button", attrs);
```

## Esempio "Live"

### Caricamento dei componenti a runtime

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_XML

void lv_example_xml_1(void)
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
{
 /*A red button created from built-in LVGL widgets
 It has an API parameter too to change its text./
 const char * red_button_xml =
 "<component>
 <><api>
 <prop name=\"button_text\" type=\"string\" default=\"None\"/>
 </api>
 <view extends=\"lv_button\" radius=\"0\" style_bg_color=\"0xa91500\"/>
 <lv_label text=\"$button_text\" align=\"center\"/>
 </view>
 </component>";

 /*The card is just an lv_obj where a label and two red buttons are used.
 * Its API allow setting a title (label test) and the action (the text of a button)*/
 const char * card_xml =
 "<component>
 <><api>
 <prop name=\"title\" type=\"string\" default=\"Hello world\"/>
 <prop name=\"action\" type=\"string\"/>
 </api>
 <view width=\"200\" height=\"content\"/>
 <lv_label text=\"$title\" align=\"top_mid\"/>
 <red_button y=\"20\" align=\"top_left\" button_text=\"Cancel\"/>
 <red_button y=\"20\" align=\"top_right\" button_text=\"$action\"/>
 </view>
 </component>";

 /* Motor card is a special case of a card where the title and action are already set*/
 const char * motor_card_xml =
 "<component>
 <><view extends=\"card\" title=\"Motor start?\" action=\"Start\"/>
 </view>
 </component>";

 /*Register all the custom components*/
 lv_xml_component_register_from_data("red_button", red_button_xml);
 lv_xml_component_register_from_data("card", card_xml);
 lv_xml_component_register_from_data("motor_card", motor_card_xml);

 lv_obj_t * card;
 /*Create a card with the default values*/
 card = (lv_obj_t *) lv_xml_create(lv_screen_active(), "card", NULL);

 /*Create a motor card too. The returned value can be adjusted freely*/
 card = (lv_obj_t *) lv_xml_create(lv_screen_active(), "motor_card", NULL);
 lv_obj_set_y(card, 90);

 /*Pass properties to a card*/
 const char * attrs[] = {
 "y", "180",
 "action", "Apply",
 "title", "New title",
 NULL, NULL,
 };
 card = (lv_obj_t *) lv_xml_create(lv_screen_active(), "card", attrs);

}
#endif
}
```

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_XML && LV_USE_TRANSLATION

void lv_example_xml_2(void)
{
 lv_result_t res;
 res = lv_xml_component_register_from_file("A:lvgl/examples/others/xml/my_h3.xml");
 if(res != LV_RESULT_OK) {
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Couldn't open the XML files.");
 lv_obj_center(label);
 return;
 }
 lv_xml_component_register_from_file("A:lvgl/examples/others/xml/my_card.xml");
 lv_xml_component_register_from_file("A:lvgl/examples/others/xml/my_button.xml");
 lv_xml_component_register_from_file("A:lvgl/examples/others/xml/view.xml");
 lv_xml_translation_register_from_file("A:lvgl/examples/others/xml/translations.xml");

 lv_xml_register_font(NULL, "lv_montserrat_18", &lv_font_montserrat_18);

 lv_translation_set_language("de");

 lv_obj_t * obj = (lv_obj_t *) lv_xml_create(lv_screen_active(), "view", NULL);
 lv_obj_set_pos(obj, 10, 10);

 lv_xml_component_unregister("my_button");

 const char * sliderAttrs[] = {
 "x", "200",
 "y", "-15",
 "align", "bottom_left",
 "value", "30",
 NULL, NULL,
 };

 lv_obj_t * slider = (lv_obj_t *) lv_xml_create(lv_screen_active(), "lv_slider", sliderAttrs);
 lv_obj_set_width(slider, 100);
}
#endif
}
```

## API

### I Widget

#### Panoramica

Oltre ai componenti e alle Schermate, i Widget sono gli altri elementi fondamentali delle Interfacce Utente. Il file XML dei Widget è racchiuso in un elemento radice XML <widget>.

I tag <widget> supportano i seguenti tag XML figli:

- <consts>
- <api>
- <styles> e
- <view>
- <previews>

Proprio come i Componenti, anche i Widget possono essere figli di altri Widget e Componenti.

La differenza principale è che i Widget sono scritti in C e compilati nell'applicazione. Ciò significa che, a differenza dei Componenti, i Widget possono contenere codice C personalizzato. Ad esempio, quando una proprietà è impostata, è possibile eseguire qualsiasi codice C complesso per impostare tale valore.

Per connettere il codice C a XML, è necessario implementare e registrare le funzioni parser di XML. È piuttosto semplice, poiché LVGL fornisce già tutte le funzioni di supporto e le librerie necessarie. Inoltre, qui sono disponibili molti esempi di parser XML. <<https://github.com/lvgl/lvgl/tree/master/src/others/xml/parsers>>`

#### Widgets Nativi

I Widget LVGL nativi (ad esempio *Slider* (*lv\_slider*), *Label* (*lv\_label*), *Grafici* (*lv\_chart*), ecc.) dispongono già di parser XML e pertanto sono disponibili in XML.

Ad esempio:

```
<view>
 <lv_label x="10" text="Hello"/>
</view>
```

I widget nativi sono

- codice C puro (ad esempio *lv\_slider.c*)
- un file XML per definire solo l'API (ad esempio *lv\_slider.xml*). Viene utilizzato solo nell'Editor dell'Interfaccia Utente per convalidare e completare automaticamente le proprietà.
- un file C parser XML per mappare gli attributi XML alle funzioni C. (ad esempio *lv\_xml\_slider\_parser.c*)

#### Creazione di Nuovi Widget

È possibile creare nuovi widget nello stesso modo in cui vengono gestiti i widget LVGL nativi.

Tuttavia, utilizzando l'Editor dell'interfaccia Utente è molto più veloce e semplice. Quando viene creato un file XML e viene utilizzato l'elemento radice <widget>, vengono generati automaticamente i seguenti file .C/H:

##### <widget\_name>.gen.h

Contiene l'implementazione API generata del widget (sovrascritta a ogni esportazione di codice).

##### <widget\_name>.private\_gen.h

Contiene l'API privata e i dati del widget (sovrascritti a ogni esportazione di codice).

##### <widget\_name>.gen.c

Contiene le componenti interne del Widget, ad esempio il costruttore con i figli, i distruttori, il gestore eventi, ecc. (sovrascritti a ogni esportazione di codice).

**<widget\_name>.h**

Include `<widget_name>_gen.h` e consente all'utente di definire API personalizzate. Uno scheletro viene esportato una sola volta.

**<widget\_name>.c**

Contiene hook da `<widget_name>_gen.c` e consente all'utente di scrivere codice personalizzato. Uno scheletro viene esportato una sola volta.

**<widget\_name>\_xml\_parser.c**

Elabora le stringhe XML e richiama le funzioni richieste in base agli attributi impostati. Uno scheletro viene esportato una sola volta.

**Utilizzo****Parser XML**

Per rendere i Widget accessibili da XML, è necessario creare e registrare un parser XML per ciascun widget. Il parser XML per il Widget label si presenta così:

```
void * lv_xml_label_create(lv_xml_parser_state_t * state, const char ** attrs)
{
 /* Create the label */
 void * obj = lv_label_create(lv_xml_state_get_parent(state));
 return obj;
}

void lv_xml_label_apply(lv_xml_parser_state_t * state, const char ** attrs)
{
 void * obj = lv_xml_state_get_item(state);

 /* Apply the common properties, e.g., width, height, styles, flags, etc. */
 lv_obj_apply(state, attrs);

 /* Process the label-specific attributes */
 for(int i = 0; attrs[i]; i += 2) {
 const char * name = attrs[i];
 const char * value = attrs[i + 1];

 if(lv_streq("text", name)) lv_label_set_text(obj, value);
 if(lv_streq("long_mode", name)) lv_label_set_long_mode(obj, long_mode_text_to_enum(value));
 /* Process more props here */
 }
}

/* Helper to convert strings to enum values */
static lv_label_long_mode_t long_mode_text_to_enum(const char * txt)
{
 if(lv_streq("wrap", txt)) return LV_LABEL_LONG_WRAP;
 if(lv_streq("scroll", txt)) return LV_LABEL_LONG_SCROLL;

 LV_LOG_WARN("%s is an unknown value for label's long_mode", txt);
 return 0; /* Return 0 in the absence of a better option. */
}
```

Un processore XML per Widget può essere registrato così:

```
lv_xml_widget_register("lv_label", lv_xml_label_create, lv_xml_label_apply);
```

Dopo la registrazione, un Widget può essere creato in questo modo partendo da codice C:

```
const char * attrs[] = {
 "text", "Click here",
 "align", "center",
 NULL, NULL,
};

lv_xml_create(lv_screen_active(), "lv_label", attrs);
```

E in XML può essere utilizzato così:

```
<view>
 <lv_label width="100" text="I'm a label!" wrap="scroll"/>
</view>
```

**Aggiunta di Codice Personalizzato**

`<widget_name>.c` contiene tre hook:

- **Hook del costruttore:** Viene richiamato quando vengono creati il Widget e tutti i suoi elementi figlio. Qui è possibile apportare modifiche agli elementi figlio.
- **Hook del distruttore:** Viene richiamato quando il Widget viene eliminato. Qui è necessario liberare tutta la memoria allocata manualmente.

- Hook dell'evento:** Viene richiamato all'inizio della callback dell'evento del Widget per eseguire qualsiasi azione personalizzata.

In questo file C, è necessario implementare anche le funzioni `set` per ciascuna API `<prop>`. La dichiarazione di queste funzioni viene esportata automaticamente in `<widget_name>_gen.h`.

Oltre a queste, in questo file è possibile implementare liberamente codice e funzioni personalizzati.

## Elementi

Gli Elementi sono parti interne del widget a cui è possibile accedere e/o creare dinamicamente. Ad esempio, i "tab" [schede] di una tabview, elenco di un menù a discesa, serie di un grafico, ecc.

Come qualsiasi altra proprietà dell'API del widget, anche gli elementi possono essere definiti nel tag `<api>` dell'XML del widget.

Per saperne di più sugli elementi, consultare la pagina di documentazione delle `<api>`.

## Screen

### Panoramica

Gli "Screen" [schermate] funzionano in modo molto simile ai Componenti. Entrambi possono essere:

- Caricati da XML
- Contenere Widget e Componenti come elementi figli

Le schermate sono racchiuse nell'elemento radice XML `<screen>` e utilizzate per organizzare il contenuto dell'interfaccia utente.

Le schermate possono avere solo i seguenti tag XML figli:

- `<consts>`
- `<styles>` e
- `<view>`

Ovvero, le schermate **non possono** avere un tag `<api>` o `<preview>`.

## Utilizzo

Ogni file XML descrive una *Schermata*. Il nome del file XML sarà anche il nome della Schermata.

Questo esempio illustra una schermata in XML. Nell'esempio, vengono utilizzati i componenti `<my_header>` e `<my_main_cont>` per semplificare la schermata.

```
<screen>
 <consts>
 <string name="title" value="Main menu"/>
 </consts>

 <styles>
 <style name="dark" bg_color="0x333"/>
 </styles>

 <view>
 <my_header label="#title"/>
 <my_main_cont>
 <style name="dark"/>

 <button text="Weather" icon="cloudy"/>
 <button text="Messages" icon="envelope"/>
 <button text="Settings" icon="cogwheel"/>
 <button text="About" icon="questionmark"/>
 </my_main_cont>
 </view>
</screen>
```

## Esportazione del codice

Quando il codice C viene esportato dall'Editor dell'Interfaccia Utente, vengono esportati i file `screen_name_gen.c/h`, contenenti una sola funzione di creazione `lv_obj_t * screen_name_create(void)`.

Utilizzando questa funzione, è possibile creare e caricare un numero qualsiasi di istanze di schermata, a seconda delle necessità.

## Anteprima

Le schermate non supportano il tag `<preview>` perché non ha senso visualizzare in anteprima ogni schermata con risoluzioni diverse.

Poiché le schermate sono correlate all'hardware target nel file `project.xml`, è possibile definire più elementi `<display>`. Nell'Editor dell'Interfaccia Utente, quando si sviluppa una schermata, l'utente può selezionare tra tutti i display definiti nell'Anteprima e la Schermata verrà visualizzata con la risoluzione e la profondità di colore specificate.

Questo è utile per verificare i design responsive.

## Eventi

È molto comune caricare o creare Schermate al clic di un pulsante o in seguito ad altri eventi.

Entrambi sono supportati aggiungendo tag XML speciali come elementi figlio di Componenti o Widget:

```
<view>
 <lv_button>
 <lv_label text="Click or Long press me"/>

 <!-- Load an already created screen that has the name "first".
 Note that here the name of the instance is used,
 and not the name of the XML file. -->
 <screen_load_event screen="first" trigger="clicked" anim_type="fade"/>

 <!-- Create an instance of "about" and load it.
 Note that here the name of the XML file is used. -->
 <screen_create_event screen="about" trigger="long_pressed"/>
 </lv_button>
</view>
```

Maggiori informazioni nella pagina [Eventi XML](#).

## 8.2.2 Tag principali

### API

Il tag `<api>` può essere figlio dei tag `<widget>` e `<component>`. (gli `<screen>` non supportano API personalizzate).

L'unico punto in comune è che sia i Widget che i Componenti supportano `<prop>` (proprietà) nel tag `<api>` per descrivere la loro interfaccia.

Tuttavia, poiché Widget e Componenti funzionano in modo molto diverso (i Widget hanno codice C, mentre i Componenti sono XML puro), anche le proprietà vengono interpretate in modo diverso.

### Componenti

#### Panoramica

Mentre i widget possono avere API set/get complesse, i Componenti sono molto semplici.

Quando il loro XML viene convertito in un file C, viene generata solo una funzione `create`, in cui tutti i `<prop>` sono argomenti. Ad esempio:

```
<api>
 <prop name="prop1" type="int"/>
 <prop name="prop2" type="string"/>
</api>
```

Questo genera la seguente funzione C:

```
lv_obj_t * my_component_create(lv_obj_t * parent, int32_t prop1, const char * prop2);
```

Queste proprietà vengono impostate una sola volta (al momento della creazione) e non ci sono funzioni set specifiche per modificarle in seguito. L'API generale di LVGL può comunque essere utilizzata per modificare qualsiasi widget nel componente, ma non vengono generate funzioni API dedicate.

## Riferimento alle proprietà

Le `<prop>` vengono semplicemente inoltrate alle API dei widget o dei componenti. Ad esempio, se un componente ha `<prop name="button_label" type="string"/>`, può essere utilizzato in una "label" [etichetta] come `<lv_label text="$button_label"/>`.

Nel codice generato, queste proprietà vengono passate come argomenti nelle funzioni create/settate.

## Valori di default

Poiché ogni proprietà viene passata come argomento alla funzione create, ciascuna deve avere un valore. Ciò può essere garantito:

- Semplicemente impostandoli nell'istanza XML
- Fornendo un valore di default value in `<api>`, ad esempio, `<prop name="foo" type="string" default="bar"/>`

## Limitazioni

Si noti che nessuna delle funzionalità dell'API Widget come `<param>`, `<enumdef>` o `<element>` può essere utilizzata per i Componenti. Sono supportate solo le proprietà semplici inoltrate.

## Esempio

```
<!-- my_button.xml -->
<component>
<api>
 <prop name="button_icon" type="image" default="NULL"/>
 <prop name="button_label" type="string" default="Label"/>
</api>

<view extends="lv_button" flex_flow="row" width="100%">
 <lv_image src="$button_icon" inner_align="stretch" width="16" height="16"/>
 <lv_label text="$button_label"/>
</view>
</component>

<!-- my_list.xml -->
<component>
 <view flex_flow="column">
 <my_button button_label="First"/>
 <my_button button_label="Wifi" button_icon="img_wifi"/>
 <my_button button_label="Third"/>
 </view>
</component>
```

## I Widget

### Proprietà

Le proprietà sono la parte fondamentale della descrizione dell'API di un Widget.

```
<api>
 <prop name="text" type="string" help="Text of the label."/>
</api>
```

### Parametri

Alcune proprietà accettano più parametri. Ad esempio: `lv_label_set_bind_text(label, subject, "%d °C")`

Viene descritta come:

```
<api>
 <prop name="bind_text" help="Bind a subject's value to a label.">
 <param name="bind_text" type="subject" help="Integer or string subject"/>
 <param name="fmt" type="string" help="Format string, e.g. %d °C"/>
 </prop>
</api>
```

E utilizzata come:

```
<lv_label bind_text="subject" bind_text-fmt="%d °C"/>
```

I parametri con lo stesso nome della proprietà possono essere referenziati direttamente. Altri parametri utilizzano la notazione `property-param`.

I parametri non impostati vengono sostituiti da:

- Il loro valore di default (se definito)
- Valori di default specifici del tipo (ad esempio, 0, false, NULL)

## Mappatura

Ogni `<prop>` viene mappato a una funzione `set`. Questa mappatura è implementata nel parser XML del Widget. Vedere [i parser XML LVGL](#).

Se vengono utilizzati `<param>`, vengono passati alla stessa funzione `set`. Se una proprietà non è impostata su un'istanza del Widget, viene ignorata e viene utilizzato il valore di default nativo nel Widget.

### `<enumdef>`

Utilizzato solo con i Widget, questo tag definisce gli enum per i valori dei parametri.

```
<api>
 <enumdef name="my_widget_mode" help="Possible modes">
 <enum name="normal" help="Normal mode" value="0x10"/>
 <enum name="inverted" help="Inverted mode"/>
 </enumdef>
 <prop name="mode" help="Set Widget mode">
 <param name="mode" type="enum:my_widget_mode"/>
 </prop>
</api>
```

I valori degli enum vengono ignorati durante l'esportazione; i nomi vengono utilizzati e risolti dal compilatore. I parser XML devono gestire il mapping dei nomi degli enum agli enum C.

### `<element>`

Esclusivi dei Widget, gli elementi definiscono sub-widget o strutture interne (ad esempio, serie di grafici, elenchi a discesa, visualizzazioni a schede).

Supportano `<arg>` e `<prop>`:

- Gli `<arg>` sono obbligatori e utilizzati durante la creazione/acquisizione dell'elemento.
- I `<prop>` sono facoltativi e mappati ai setter.

Gli elementi sono referenziati come `<widget-element>` nelle visualizzazioni.

Le parti del nome sono separate da - (poiché - non è consentito all'interno dei nomi).

Tipi di access degli elementi:

- `add`: Crea più elementi dinamicamente.
- `get`: Accede agli elementi creati implicitamente.
- `set`: Accede alle parti indicizzate (ad esempio, celle di tabella).
- `custom`: Mappa una funzione C personalizzata in XML.

Poiché gli elementi `add` e `get` restituiscono un oggetto, hanno anche un tipo. Questo tipo può essere qualsiasi tipo personalizzato, ad esempio, `type="my_data"`. Nel codice esportato, il valore restituito verrà salvato in una variabile `my_data_t *`.

Se il tipo è `type="lv_obj"`, l'elemento può avere widget o componenti figli.

Si noti che solo l'API può essere definita in XML per gli elementi; le implementazioni devono essere in C.

**access="add"**

Gli elementi vengono creati tramite una funzione add:

```
<api>
<element name="indicator" type="obj" help="The indicator of my_widget" access="add">
<arg name="color" type="color"/>
<arg name="max_value" type="int"/>
<prop name="value">
<param name="value" type="int"/>
</prop>
</element>
</api>
```

Utilizzata in una vista:

```
<my_widget width="100px">
<my_widget-indicator name="indcl" color="0xffff0000" max_value="120" value="30"/>
</my_widget>
```

Genera:

```
lv_obj_t * my_widget_add_indicator(lv_obj_t * parent, lv_color_t color, int32_t max_value);
void my_widget_set_indicator_value(lv_obj_t * obj, int32_t value);
```

**access="get"**

Utilizzata per elementi interni/impliciti:

```
<api>
<element name="control_button" type="obj" help="A control button of my_widget" access="get">
<arg name="index" type="int"/>
<prop name="title" type="string"/>
</element>
</api>
```

Utilizzata in una vista:

```
<my_widget width="100px">
<my_widget-control_button name="btn1" index="3" title="Hello"/>
</my_widget>
```

Genera:

```
lv_obj_t * my_widget_get_control_button(lv_obj_t * parent, int32_t index);
void my_widget_set_control_button_title(lv_obj_t * obj, const char * text);
```

**access="set"**

Utilizzata per l'accesso indicizzato, come l'impostazione di valori in una tabella:

```
<api>
<element name="item" type="obj" access="set">
<arg name="index" type="int"/>
<prop name="icon" type="img_src"/>
<prop name="color" type="color"/>
</element>
</api>
```

Utilizzata in una vista:

```
<my_widget width="100px">
<my_widget-item index="3" icon_src="image1" color="0xffff0000"/>
</my_widget>
```

Genera:

```
void my_widget_set_item_icon(lv_obj_t * parent, int32_t index, const void * icon_src);
void my_widget_set_item_color(lv_obj_t * parent, int32_t index, lv_color_t color);
```

**access="custom"**

Utilizzata per descrivere qualsiasi funzione API personalizzata con un nome personalizzato. Gli elementi "custom" possono avere solo argomenti e nessun type quindi sono puri setter.

```
<element name="bind_color" access="custom">
<arg name="subject" type="subject"/>
<arg name="new_color" type="color"/>
<arg name="ref_value" type="int"/>
</element>
```

Utilizzata in una vista:

```
<my_widget width="100px">
 <my_widget-bind_color subject="subject_1" color="0xffff0000" ref_value="15"/>
</my_widget>
```

Genera:

```
void my_widget_bind_color(lv_obj_t * parent, lv_subject_t * subject, lv_color_t color, int32_t ref_value);
```

## Costanti

### Panoramica

Le costanti possono essere definite per sostituire qualsiasi valore con un tipo selezionato o per essere utilizzate come valori speciali.

I tipi supportati sono: - color - px - percentage - string - opa - bool

### Utilizzo

```
<consts>
 <color name="color1" value="0xffff0000" help="Primary color"/>
 <px name="pad_xs" value="8" help="Small padding"/>
</consts>
```

Le costanti possono essere utilizzate in:

- Proprietà di stile
- Proprietà di Widget e Componenti

E possono essere utilizzate in questo modo:

```
<styles>
 <style name="style1" bg_color="#color1"/>
</styles>
```

## Stili

### Panoramica

Nei file XML, è possibile utilizzare sia fogli di stile (`lv_style_t`) che stili locali.

### Fogli di Stile

Nella sezione `<styles>`, gli stili e le loro proprietà possono essere definiti in questo modo:

```
<style name="red"
 help="What is this style about?"
 border_width="2px"
 border_color="0xffff0000"/>
```

Gli stili possono essere referenziati in questo modo nella sezione `<view>`:

```
<view>
 <lv_slider value="20">
 <style name="main"/>
 <style name="red" selector="knob"/>
 <style name="blue" selector="knob focused"/>
 </lv_slider>
</view>
```

Come mostrato nell'esempio, parti e stati possono essere impostati come `selector`.

## Stili Locali

Gli stili locali possono essere utilizzati direttamente in un widget, ad esempio:

```
<lv_label style_bg_opa="200" style_bg_opa:disabled="100"/>
```

## Gradienti

Prima del tag <styles>, il tag <gradients> può essere utilizzato per descrivere diverse sfumature, a cui è possibile fare riferimento in seguito negli stili.

Quando si crea un gradiente, è possibile farvi riferimento tramite il suo nome, ad esempio:

```
<style bg_grad="grad1"/>
```

o

```
<lv_button style_bg_grad="grad1"/>
```

### Gradiente Orizzontale o Verticale

Per definire gradienti semplici <horizontal> o <vertical>:

```
<gradients>
 <horizontal name="grad1">
 <stop color="#ff0000" offset="20%" opa="40%"/>
 <stop color="#00ff00" offset="128" opa="100%"/>
 </horizontal>
</gradients>
```

### Gradiente Lineare

Per definire un gradiente inclinato da due punti:

```
<gradients>
 <linear name="grad1" start="50 50" end="100 80">
 <stop color="#ff0000" offset="20%" opa="100%"/>
 <stop color="#00ff00" offset="240" opa="100%"/>
 </linear>
</gradients>
```

### Gradiente Radiale

Per definire una gradiente radiale:

```
<gradients>
 <radial name="grad1" center="100 50" edge="200 50" focal_center="50 80" focal_edge="55 80">
 <stop color="#ff0000" opa="100%"/>
 <stop color="#00ff00" opa="100%"/>
 </radial>
</gradients>
```

### Gradiente Conico

Per definire un gradiente conico:

```
<gradients>
 <conical name="grad1" center="80 50" angle="45 270">
 <stop color="#ff0000" opa="100%"/>
 <stop color="#00ff00" opa="100%"/>
 </conical>
</gradients>
```

## View

### Panoramica

Il tag <view> può essere utilizzato:

- nei <component>
- nei <widget>
- negli <screen>
- nei <test>

per descrivere l'aspetto di questi elementi. All'interno di <view>, è possibile aggiungere elementi figlio in modo nidificato utilizzando i "widget" e i componenti. Ad esempio:

```
<view>
 <lv_button width="200">
 <my_icon src="image1"/>
 <lv_label text="Click me"/>
 </lv_button>
</view>
```

## Extends

Anche `<view>` è un widget o un componente, che diventerà il genitore dei figli. Per definire il tipo di `<view>`, utilizzare l'attributo `extends`. Ad esempio, `extends="lv_slider"`. In questo caso, verrà creato prima un `lv_slider` e a esso verranno aggiunti i figli.

Aggiungendo proprietà a `<view>`, è possibile personalizzare il tipo esteso. Ad esempio:

```
<view extends="lv_slider" width="100%" style_bg_color="0xff8800" flex_flow="row">
 <style name="my_style" selector="pressed|knob"/>
 <lv_label text="Current value: />
 <lv_label bind_text="subject_1"/>
</view>
```

Regole per i valori consentiti di `extends`:

- `<component>`: può estendere sia i `<widget>` che i `<component>`
- `<widget>`: può estendere solo i `<widget>`
- `<screen>`: non può estendere nulla
- `<test>`: può estendere `<widget>`, `<component>` o `<screen>`

## Animazioni

### Panoramica

Le animazioni XML sono basate sulle *Timeline delle animazioni*.

Le timeline sono composte da animazioni semplici. Ad esempio: "cambia il `bg_opa` di `"my_button_2"` da 0 ta 255 in 500 ms."

Ogni componente può definire le proprie timeline di animazioni, che possono essere riprodotte dal componente stesso o da qualsiasi componente padre.

### Definizione delle Timeline

Le timeline possono essere definite all'interno degli `<screen>` e dei `<component>`. Per i `<widget>`, le timeline sono supportate solo nell'Editor dell'Interfaccia utente di LVGL, da cui è possibile esportare anche il codice C.

Esempio:

```
<animations>
 <!-- Show the component and its children -->
 <timeline name="load">
 <animation prop="translate_x" target="self" start="-30" end="0" duration="500"/>
 <animation prop="opa" target="icon" start="0" end="255" duration="500"/>
 <animation prop="opa" target="text" start="0" end="255" duration="500" delay="200"/>
 </timeline>

 <!-- Shake horizontally -->
 <timeline name="shake">
 <animation prop="translate_x" target="self" start="0" end="-30" duration="150"/>
 <animation prop="translate_x" target="self" start="-30" end="30" duration="300" delay="150"/>
 <animation prop="translate_x" target="self" start="30" end="0" duration="150" delay="450"/>
 </timeline>
</animations>

<view>
 <lv_button width="200">
 <my_icon name="icon" src="image1"/>
 <lv_label name="text" text="Click me"/>
 </lv_button>
</view>
```

In sintesi: all'interno di `<animations>`, si possono definire le `<timeline>`, ciascuna con un nome univoco a cui si potrà fare riferimento in seguito.

All'interno di `<timeline>`, si aggiungono le `<animation>` per descrivere ogni passaggio. Le proprietà supportate di `<animation>` sono:

- `prop`: Proprietà di stile da animare. Sono supportate tutte le proprietà di stile intere (i colori no).
- `selector`: Selettore di stile, ad esempio `knob|pressed`. Il default: `main|default`.
- `target`: Nome dell'elemento dell'interfaccia utente da animare. `self` si riferisce all'elemento radice del componente (la `<view>`).
- `start`: Valore iniziale (solo intero).
- `end`: Valore finale (solo intero).
- `duration`: Durata dell'animazione in millisecondi.
- `delay`: Ritardo prima dell'inizio in millisecondi.
- `early_apply`: Se `true`, il valore iniziale viene applicato immediatamente, anche durante il delay.

## Riproduzione di Timeline

Le Timeline possono essere attivate da eventi (ad esempio un clic) utilizzando `<play_timeline_event>` come elemento figlio di qualsiasi widget.

Esempio:

```
<view>
 <lv_label name="title" text="Hello world!"/>
 <custom_button name="button" y="20">
 <play_timeline_event trigger="clicked" target="button" timeline="bounce"/>
 <lv_label text="Click me"/>
 </custom_button>
</view>
```

Si imposta un elemento UI `target` e si seleziona una delle sue `timeline` da riprodurre. Se `target="self"`, la timeline viene cercata nel componente/widget/schermata corrente (ovvero nel file XML corrente).

Si possono anche impostare `delay` e `reverse=true` durante la riproduzione di una timeline.

## Dietro le Quinte

Capire il funzionamento interno delle timeline aiuta a utilizzarle in modo efficace.

Quando un file XML viene registrato, il contenuto della sezione `<animations>` viene analizzato e i dati dell'animazione vengono memorizzati come progetto.

Quando viene creata un'istanza di un componente o di una schermata, gli oggetti `lv_anim_timeline` vengono creati e inizializzati a partire dal progetto salvato. Ogni istanza riceve una propria copia.

Quando un `<play_timeline_event>` viene aggiunto a un elemento dell'interfaccia utente, i nomi del target e della timeline vengono salvati come stringhe. (Non può utilizzare puntatori poiché l'evento può fare riferimento a elementi dell'interfaccia utente che verranno creati solo in seguito nella `<view>`).

Infine, quando si verifica l'evento trigger, LVGL trova il widget target in base al nome salvato, recupera la timeline specificata e la avvia.

Poiché ogni istanza ha la propria timeline, è possibile avere più componenti (ad esempio 10 `<list_item>`) e riprodurre le rispettive timeline load in modo indipendente con ritardi diversi.

## Anteprima

### Panoramica

In `<component>` e `<widget>`, è possibile definire i tag `<preview>`. Questi **non** vengono esportati nel codice e **non** vengono caricati da XML.

Vengono utilizzati solo dall'Editor dell'Interfaccia Utente per descrivere il contesto del Componente. Per esempio, si potrebbe voler:

- Modificare lo sfondo dell'anteprima dell'Editor in scuro.

- Centrare il componente.
- Impostare i margini.
- Modificare le dimensioni dell'anteprima.

`style_radius` può essere utilizzato per arrotondare l'anteprima.

## Utilizzo

Si può pensare a un tag `<preview>` come a un `lv_obj` in cui possono essere utilizzate le seguenti proprietà:

- `width, height`
- Qualsiasi proprietà di stile locale, ad esempio, `style_bg_color="0x333"`
- `flex e flex_flow`

È anche possibile definire più anteprime e nell'Editor dell'Interfaccia Utente è possibile selezionarne una.

## Esempio

```
<component>
 <previews>

 <preview name="small_dark_round"
 width="240" height="240"
 style_bg_color="0x333" style_pad_all="32"
 style_radius="32"/>

 <preview name="large_light"
 width="1980" height="1080"
 style_bg_color="0xeeeeee"/>

 </previews>

 <view>
 ...
 </view>
</component>
```

### 8.2.3 Risorse

#### Immagini

#### Panoramica

È possibile aggiungere una sezione `<images>` ai file `globals.xml`. Se presente, descrive come mappare le immagini con i nomi.

## Utilizzo

```
<images>
 <file name="avatar" src_path="avatar1.png"/>
 <data name="logo" src_path="logol.png" color-format="rgb565" />
</images>
```

- `<file>` significa che la sorgente dell'immagine viene utilizzata come path del file.
- `<data>` significa che l'immagine viene convertita in un array C durante l'esportazione.

In entrambi i casi, nel codice C esportato vengono create le variabili globali `const void * <image_name>` e nella funzione di inizializzazione della Libreria dei Componenti (ad esempio `my_lib_init_gen()`) il path o il puntatore ai puntatori `lv_image_dsc_t` convertiti vengono assegnati a tale variabile.

In `lv_image_set_src(image, image_name)` viene utilizzato `image_name` al posto del path o del puntatore `lv_image_dsc_t` pointer.

## Registrazione delle immagini

Se l'interfaccia utente viene creata da XML in fase di esecuzione e viene analizzato un file `globals.xml`, i tag `<data>` vengono ignorati perché si presume che l'utente abbia creato manualmente il mapping. Questo perché il parser XML non può mappare automaticamente un'immagine come:

```
lv_image_desc_t my_logo;
```

in

```
<data name="my_logo"/>
```

Per registrare un path o i dati di un'immagine nel motore XML, si usa:

```
lv_xml_register_image(scope, "image_name", data)
```

`scope` è solitamente `NULL` per registrare l'immagine nello scope globale. Per registrare un'immagine localmente per un componente, è possibile ottenere il suo scope con:

```
lv_xml_component_get_scope("component_name")
```

Dopo aver chiamato questa funzione, quando `"image_name"` viene utilizzato come sorgente dell'immagine in XML, verrà utilizzato `data` (può essere un path o un puntatore a un descrittore di immagine).

## Note per l'Editor dell'Interfaccia Utente

Per semplicità, nell'anteprima dell'editor dell'interfaccia utente, le immagini vengono sempre caricate come file. Questo rende l'anteprima dinamica, quindi non è necessaria l'esportazione e la compilazione del codice quando un'immagine cambia.

### Font

#### Panoramica

È possibile aggiungere una sezione `<fonts>` nei file `globals.xml`. In seguito, potrebbe essere supportata in Componenti e Widget per definire font locali e mantenere più pulito lo spazio globale.

#### Utilizzo

La sezione seguente crea una mappatura tra i nomi dei font e i relativi path con vari attributi:

```

 <bin as_file="false" name="medium" src="path/to/file.ttf" range="0x20-0x7f" symbols="" size="24"/>
 <tiny_ttf as_file="true" name="big" src_path="path/to/file.ttf" range="0x20-0x7f" symbol="auto" size="48"/>
 <freetype name="chinese" src_path="file.ttf" size="48" custom_freetype_attribute="abc"/>

```

In `<styles>` e `<view>`, i font possono quindi essere referenziati tramite il loro nome, ad esempio,

```
<style name="style1" text_font="medium"/>
```

Il nome del tag determina come viene caricato il font. Attualmente, è supportato solo `tiny_ttf as_file="true"`.

- `bin`:
  - Se `as_file="true"`: Converte il file del font in `bin` (vedere `lv_font_conv`) che verrà caricato da `lv_binfont_create()`.
  - Se `as_file="false"` (il default): Durante l'esportazione, il file del font verrà convertito in un array C di font LVGL che può essere utilizzato direttamente da LVGL.
- `tiny_ttf`:
  - Se `as_file="true"`: Può essere caricato direttamente da `lv_tiny_ttf_create_file()`.
  - Se `as_file="false"` (il default): Durante l'esportazione, il file del font verrà convertito in un array C raw che verrà caricato da `lv_tiny_ttf_create_data()`.

- **freetype:** Il file può essere caricato direttamente da `lv_freetype_font_create()`.

Per semplicità, se `as_file="false"`, i font verranno caricati come file nell'anteprima. L'impostazione `as_file="false"` influisce solo sull'esportazione in C.

Se l'interfaccia utente viene creata da XML in fase di esecuzione e viene analizzato un file `globals.xml`, i tag `as_file="false"` vengono ignorati perché si presume che l'utente crei manualmente la mappatura. Questo perché il parser XML non può mappare automaticamente una definizione di font LVGL come:

```
lv_font_t my_font_24;
```

in

```
<bin name="my_font_24"/>
```

## Codice Esportato

Quando si esporta codice C, vengono create le variabili globali `const lv_font_t * <font_name>` e, nella funzione di inizializzazione della Libreria dei Componenti (ad esempio, `my_lib_init_gen()`), viene assegnato il font effettivo.

In `lv_style_set_text_font(&style1, <font_name>)`, si fa riferimento al font creato.

## Font di Default

`"lv_font_default"` può essere utilizzato per accedere a `LV_FONT_DEFAULT`. Altri font integrati non vengono visualizzati per default.

## Registrazione dei font

Se l'interfaccia utente viene creata da XML in fase di esecuzione e viene analizzato un file `globals.xml`, i tag `as_file="false"` vengono ignorati perché si presume che l'utente crei manualmente la mappatura. Questo perché il parser XML non può mappare automaticamente font come:

```
lv_font_t my_font;
```

in

```
<data name="my_font"/>
```

Per registrare un font nel motore XML, si usa:

```
lv_xml_register_font(scope, "font_name", &my_font);
```

`scope` è solitamente `NULL` per registrare il font nello scope globale. Per registrare un font localmente per un componente, è possibile ottenere il suo scope con:

```
lv_xml_component_get_scope("component_name");
```

Dopo aver chiamato questa funzione, quando `"font_name"` viene utilizzato come font in XML, verrà utilizzato `&my_font`.

## Note per l'Editor dell'Interfaccia Utente

Per semplicità, nell'anteprima dell'editor dell'interfaccia utente, i font vengono sempre caricati come font tinyttf. Questo rende l'anteprima dinamica, poiché non è necessaria l'esportazione o la compilazione del codice quando un font cambia.

## 8.2.4 Eventi

### Panoramica

Esistono diversi modi per definire gli eventi per le interazioni utente. Questi eventi possono essere aggiunti come elementi figli di qualsiasi widget.

## Trigger

In tutti i tipi di evento, l'attributo `trigger` definisce il tipo di azione dell'utente che deve attivare l'evento. Tutti i tipi di evento LVGL sono supportati con una mappatura semplice:

- `LV_EVENT_ALL`: "tutti"
- `LV_EVENT_CLICKED`: "cliccato"
- `LV_EVENT_PRESSED`: "premuto"
- ecc.

## Chiamata di funzione

Le funzioni definite dall'utente possono essere chiamate in questo modo:

```
<view>
 <lv_button width="200" height="100">
 <event_cb callback="my_callback_1" trigger="clicked" user_data="some_text"/>
 <lv_label text="Hello"/>
 </lv_button>
</view>
```

Quando l'XML viene caricato in fase di esecuzione, il nome della callback deve essere mappato a una funzione utilizzando `lv_xml_register_event_cb("my_callback_1", an_event_handler)`.

La callback deve seguire la firma standard LVGL per le callback di eventi: `void an_event_handler(lv_event_t * e);`

Nel codice C esportato, si presume che esista una funzione con lo stesso nome. Ad esempio, `callback="my_callback_1"` errà esportato come:

```
void my_callback_1(lv_event_t * e); /* At the beginning of the exported file */
lv_obj_add_event_cb(obj, my_callback_1, LV_EVENT_CLICKED, "some_text");
```

`user_data` è facoltativo. Se omesso, verrà passato NULL.

## Eventi di Caricamento e Creazione delle Schermate

Utilizzando i tag `<screen_load_event>` e `<screen_create_event>` come elementi figlio di un widget o di un componente, le schermate possono essere caricate o create in base a un trigger (ad esempio, un clic).

La differenza tra load e create è che:

- **load**: Carica semplicemente una schermata già esistente. Dopo aver abbandonato la schermata, questa rimane in memoria, quindi tutti gli stati vengono preservati.
- **create**: La schermata viene creata dinamicamente e, quando si abbandona la schermata, viene eliminata, quindi tutte le modifiche vengono perse (a meno che non vengano salvate in subjects).

Entrambi i tag supportano i seguenti attributi opzionali:

- **trigger**: Codice evento che attiva l'azione (ad esempio "clicked", "long\_pressed", ecc). Il default: "clicked".
- **anim\_type**: Descrive come viene caricata la schermata (ad esempio "move\_right", "fade\_in"). Il default: "none".
- **duration**: Durata dell'animazione in millisecondi. Il default: 0. Utilizzato solo se **anim\_type** non è "none".
- **delay**: Tempo di attesa prima del caricamento della schermata in millisecondi. Il default: 0.

Questo è un semplice esempio di load e create:

```
<! -- screen1.xml -->
<screen>
 <view style_bg_color="#0xff7788">
 <lv_button>
 <lv_label text="Create"/>
 <!-- Create an instance of "screen2" and load it. -->
 <screen_create_event screen="screen2" anim_type="over_right" duration="500" delay="1000"/>
 </lv_button>
 </view>
</screen>
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
<!-- screen2.xml -->
<screen>
 <view style_bg_color="#0x77ff88">
 <lv_button>
 <lv_label text="Load"/>
 <!-- Load an already created instance of screen1.-->
 <screen_load_event screen="screen1"/>
 </lv_button>
 </view>
</screen>
```

```
lv_xml_component_register_from_data("screen1", screen1_xml);
lv_xml_component_register_from_data("screen2", screen2_xml);

/*Create an instance of screen_1 so that it can loaded from screen2.*/
lv_obj_t * screen1 = lv_obj_create(NULL, "screen1", NULL);
lv_screen_load(screen1);
```

## Impostare il valore di subject

È possibile impostare un valore *Subject* durante l'interazione dell'utente aggiungendo un elemento figlio speciale a qualsiasi widget:

```
<view>
 <lv_button width="200" height="100">
 <subject_set_int_event trigger="clicked" subject="subject_int" value="10"/>
 <subject_set_float_event trigger="clicked" subject="subject_float" value="12.34"/>
 <subject_set_string_event trigger="clicked" subject="subject_string" value="Hello"/>
 <lv_label text="Set the values"/>
 </lv_button>
</view>
```

L'utilizzo è semplice: il **subject** specificato verrà impostato sul **value** specificato quando si verifica il **trigger**.

## Incrementare il valore subject

L'incremento o il decremento di un valore *Subject* può essere definito come segue:

```
<view>
 <lv_button width="200" height="100">
 <subject_increment_event trigger="clicked" subject="subject_int1" step="10"/>
 <subject_increment_event trigger="clicked" subject="subject_int2" step="-10" min="0" max="50"/>
 <subject_increment_event trigger="clicked" subject="subject_float1" step="2"/>
 </lv_button>
</view>
```

L'elemento **<subject\_increment\_event>** definisce uno **step** da aggiungere al valore corrente del soggetto quando si verifica il **trigger**. Facoltativamente, è possibile impostare **min** e/o **max** per limitare il valore del soggetto.

**subject** deve essere un soggetto **int** o **float**.

Se **step** è **negativo**, il valore del soggetto verrà decrementato. Ora sono supportati solo valori **step** interi.

**Nota:** **<subject\_increment>** supporta solo soggetti interi.

## 8.2.5 Data binding (I Soggetti)

### Panoramica

Con l'aiuto dei *Soggetti*, è possibile creare l'interfaccia utente.

Un soggetto è un elemento di dati globale il cui valore può essere impostato dall'applicazione o dall'interfaccia utente e può essere associato alle proprietà del widget.

Ad esempio, il valore di un soggetto **room1\_temperature** può essere impostato nell'applicazione quando viene misurata la temperatura e può essere associato a un'etichetta come questa:

```
<lv_label bind_text="room1_temperature"/>
```

### Definizione dei soggetti

I soggetti possono essere creati in **globals.xml** in questo modo:

```
<globals>
 <subjects>
 <int name="battery_power" value="32"/>
 <string name="user_name" value="John"/>
 </subjects>
</globals>
```

Come mostra l'esempio, un soggetto è costituito da un tipo, un nome e un valore iniziale. Attualmente, sono supportati solo i tipi intero e stringa.

## Binding Semplice

Alcuni widget (ad esempio, label, slider) supportano il binding del valore del soggetto direttamente al widget. Questi "binding" [collegamenti] utilizzano attributi che iniziano con `bind_*` e fanno riferimento a un soggetto.

```
<lv_slider bind_value="some_subject"/>
<lv_label bind_text="some_subject"/>
```

Una volta creato un binding, se il valore del soggetto cambia (ad esempio, regolando lo slider), tutti i widget associati verranno aggiornati automaticamente.

## Binding Complessi

Nei casi più complessi, quando un binding richiede più parametri, il binding può essere aggiunto come elemento figlio di un widget. Questo consente di associare più soggetti con parametri diversi. Ad esempio:

```
<lv_label text="Hello world">
 <lv_obj-bind_flag_if_eq subject="subject1" flag="hidden" ref_value="10"/>
 <lv_obj-bind_flag_if_gt subject="subject1" flag="clickable" ref_value="20"/>
</lv_label>
```

Spiegazione dei binding complessi:

- `<lv_obj-bind_flag_if_eq>` — Imposta un flag se il valore del soggetto **è uguale** al valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_flag_if_not_eq>` — Imposta un flag se il valore del soggetto **non è uguale** al valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_flag_if_gt>` — Imposta un flag se il valore del soggetto **è maggiore di** al valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_flag_if_ge>` — Imposta un flag se il valore del soggetto **è maggiore o uguale a** al valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_flag_if_lt>` — Imposta un flag se il valore del soggetto **è inferiore a** il valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_flag_if_le>` — Imposta un flag se il valore del soggetto **è inferiore o uguale a** il valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_state_if_eq>` — Imposta uno stato se il valore del soggetto **è uguale a** il valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_state_if_not_eq>` — Imposta uno stato se il valore del soggetto **è non uguale a** il valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_state_if_gt>` — Imposta uno stato se il valore del soggetto **è maggiore a** il valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_state_if_ge>` — Imposta uno stato se il valore del soggetto **è maggiore o uguale a** il valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_state_if_lt>` — Imposta uno stato se il valore del soggetto **è minore di** il valore di riferimento.
- `<lv_obj-bind_state_if_le>` — Imposta uno stato se il valore del soggetto **è minore o uguale a** il valore di riferimento.

Nota: Il prefisso `lv_obj-` può essere omesso. Ad esempio, si può semplicemente scrivere `<bind_state_if_gt>`.

## 8.2.6 Traduzioni

### Panoramica

Il modulo di traduzione XML consente di definire e utilizzare stringhe tradotte direttamente nei file XML.

È basato sul *modulo di traduzione di LVGL*. Consultarlo per saperne di più sulla selezione della lingua attiva, sul recupero delle traduzioni e sul comportamento di fallback.

### Utilizzo

Esempio di definizione di traduzione XML:

```
<translations languages="en de hu">
 <translation tag="dog" en="The dog" de="Der Hund" hu="A kutya"/>
 <translation tag="cat" en="The cat" de="Die Katze" hu="A cicá"/>
 <translation tag="snake" en="A snake" de="Eine Schlange" hu="A kígyó"/>
</translations>
```

Nel tag radice `<translations>`, l'attributo `languages` definisce le lingue disponibili, ad esempio `languages="en de hu"`. I codici delle lingue sono in formato libero, ma si consigliano codici in stile ISO.

Ogni `<translation>` definisce un `tag`, che funge da chiave di ricerca, e attributi per ciascuna lingua.

Le traduzioni possono essere omesse: :ref:I `<xml_translations_fallback>` verranno applicati quando necessario.

Per registrare le traduzioni XML:

- `lv_xml_translation_register_from_file("path/to/file.xml")`
- `lv_xml_translation_register_from_data(xml_string)`

È possibile registrare più sorgenti XML; queste verranno unite e ricercate collettivamente.

### Utilizzo in XML

Alcune proprietà del widget supportano il suffisso `*-translated` per fare riferimento ai tag di traduzione. Ad esempio:

```
<lv_label text-translated="dog"/>
```

Questo imposta il testo dell'etichetta sulla stringa tradotta per "dog".

## 8.3 Test dell'interfaccia utente

### 8.3.1 Panoramica

Il modulo di test XML è un modo potente e flessibile per definire test funzionali dell'interfaccia utente.

I file XML di test sono simili ai componenti, ma sono racchiusi nel tag `<test>` e sono composti da due parti principali:

- **Definizione dell'Interfaccia Utente:** Usa `<styles>`, `<consts>` e `<view>` per definire l'aspetto dell'interfaccia utente. Questo è identico alla struttura dei `<component>`.
- **Passi del Test:** Racchiusi nel tag `<steps>`, definiscono le azioni e le asserzioni per il test.

### Tipi di Passi

Sono attualmente supportati i seguenti tipi di passi (con parametri di esempio):

- `<move_to x="10" y="30"/>`: Sposta il mouse alle coordinate dello schermo specificate.
- `<click_at x="10" y="30"/>`: Simula un clic alle coordinate dello schermo specificate.
- `<press/>`: Preme sulla coordinata dello schermo corrente.
- `<release/>`: Rilascia sulla coordinata dello schermo corrente.

- <wait ms="100"/>: Attende il numero di millisecondi specificato. LVGL continua a funzionare, incluse animazioni e timer.
- <freeze ms="100"/>: Mette in pausa l'interfaccia utente e il tempo interno di LVGL. Utile per il debug visivo.
- <subject\_set subject="subject1" value="5"> Imposta un valore intero o stringa per l'oggetto.
- <subject\_compare subject="subject1" value="10"> Confronta un valore intero o stringa per l'oggetto con un valore di riferimento.
- <screenshot\_compare path="path/to/image.png"/>: Confronta la schermata corrente con un'immagine di riferimento. - Se l'immagine non esiste, viene creata. - Se il confronto fallisce, viene salvata un'immagine con suffisso \_err per l'ispezione.

Esempio:

```
<test width="300" height="400">
 <view width="100%" height="100%" flex_flow="column">
 <lv_checkbox text="First one!" />
 <lv_slider />
 </view>

 <steps>
 <screenshot_compare path="imgs/before.png"/>
 <click_at x="32" y="32"/>
 <subject_compare subject="subject2" value="50"/>
 <click_at x="50" y="64"/>
 <subject_set subject="subject2" value="10"/>
 <wait ms="300"/>
 <screenshot_compare path="imgs/after.png"/>
 </steps>
</test>
```

## Registrazione dei Test

I test possono essere registrati in due modi:

- Da file: `lv_xml_test_register_from_file("path/to/test.xml", "A:ref_images")`
- Da stringa: `lv_xml_test_register_from_data(xml_data, "A:ref_images")`

Il secondo parametro specifica un prefisso per i path di confronto degli screenshot.

Per annullare la registrazione dei test, si usa:

- `lv_xml_test_unregister()`

Questo metodo viene richiamato automaticamente quando si registra un nuovo test, quindi le chiamate manuali sono solitamente superflue.

## Esecuzione dei Test

### Tutti i passi

Per eseguire il test registrato, si usa `lv_xml_test_run_all(slowdown)`.

Pulirà lo schermo e creerà una nuova istanza della view da testare.

Il parametro `slowdown` controlla la velocità di riproduzione:

- 0: Velocità massima
- 1: Velocità in tempo reale
- 2: Velocità dimezzata
- 10: 10 volte più lento
- ...e così via

`lv_xml_test_run_all()` si blocca fino al completamento di tutti i passaggi. È possibile richiamarlo più volte.

Il valore restituito è il numero di test falliti.

## Passo dopo passo

È anche possibile eseguire ogni passo separatamente, uno dopo l'altro.

Per prima cosa, si chiama `lv_xml_test_run_init()` per preparare l'esecuzione dei passi. Pulirà lo schermo e creerà una nuova istanza della view da testare.

Ottiene il numero di passi usando `lv_xml_test_get_step_count()` e poi chiama `lv_xml_test_run_next(slowdown)` altrettante volte.

`lv_xml_test_run_next()` restituisce `true` se il passaggio specificato è stato superato, o `false` se non è stato superato.

Infine, chiama `lv_xml_test_run_stop()` per pulire e uscire dalla modalità di test.

## Ottenere i Risultati del Test

Attualmente, solo i passi `screenshot_compare` possono fallire. Tuttavia, è possibile interrogare il risultato di ogni passo:

```
uint32_t step_cnt = lv_xml_test_get_step_count();
for(uint32_t i = 0; i < step_cnt; i++) {
 if(lv_xml_test_get_step_type(i) == LV_XML_TEST_STEP_TYPE_SCREENSHOT_COMPARE) {
 if(lv_xml_test_get_status(i))
 printf("Step %d passed\n", i);
 else
 printf("Step %d failed\n", i);
 } else {
 printf("Step %d is not a screenshot comparison\n", i);
 }
}
```

## 8.3.2 API

`lv_test_display.h`  
`lv_test_helpers.h`  
`lv_test_indev.h`  
`lv_test_indev_gesture.h`  
`lv_test_private.h`  
`lv_test_screenshot_compare.h`

## 8.4 Licenza

**Versione 1.0 – Giugno 2025**

**Copyright (c) 2025 LVGL LLC**

### 8.4.1 1. Panoramica

La Specifica XML LVGL (la "Specifica") definisce un linguaggio basato su XML per la descrizione delle interfacce utente all'interno dell'ecosistema LVGL.

Questa Specifica è protetta da copyright. È fornita con diritti d'uso limitati come descritto di seguito.

Lo scopo di questa licenza è garantire che la Specifica rimanga liberamente utilizzabile dagli sviluppatori di applicazioni che lavorano con LVGL, limitandone al contempo l'utilizzo in editor di interfaccia utente o strumenti di progettazione di terze parti. Ciò protegge l'integrità e la sostenibilità a lungo termine dell'ecosistema LVGL impedendo a strumenti senza licenza di riutilizzare o replicare la Specifica in modi che competono con le offerte LVGL ufficiali.

### 8.4.2 2. Utilizzo Consentito

È consentito:

- Utilizzare questa Specifica in **qualsiasi firmware o applicazione embedded** basata sulla libreria ufficiale **LVGL** (MIT-licensed).
- Utilizzare liberamente il loader XML LVGL in conformità con la sua licenza MIT.
- Utilizzare la Specifica con l'**editor UI LVGL** e gli **strumenti LVGL ufficiali come la CLI o il loader XML**.
- Scrivere, caricare, modificare o generare interfacce utente descritte nella Specifica XML LVGL solo per **uso interno**, inclusi gli strumenti di automazione o configurazione utilizzati esclusivamente all'interno della propria organizzazione.
- Creare **script o plugin interni** che aiutino i propri sviluppatori a utilizzare o gestire questa Specifica, a condizione che non vengano **condivisi all'esterno della propria organizzazione o resi pubblici**.
- Condividere file di interfaccia utente basati su XML all'interno del firmware del cliente o di progetti destinati a sistemi embedded basati su LVGL.

### 8.4.3 3. Restrizioni

**Non è consentito:**

- Creare, rilasciare o distribuire **editor di interfaccia utente, visual builder, layout designer, generatore di codice o strumento** che legga, scriva o interpreti file XML utilizzando questa Specifica, **sia commerciale, open source o destinato all'uso pubblico, all'uso da parte di clienti o partner, o per qualsiasi uso esterno alla propria organizzazione**, senza l'autorizzazione scritta di LVGL LLC.
- Implementare o estendere questa Specifica in qualsiasi **software o piattaforma che fornisca funzionalità di creazione, modifica o progettazione di interfacce utente simili a quelle dell'LVGL UI Editor**.
- Creare API, plugin, convertitori o SDK pubblici basati su questa Specifica.
- Condividere o pubblicare strumenti interni basati su questa Specifica.
- Utilizzare questa Specifica in strumenti o framework di progettazione generici al di fuori dell'ecosistema LVGL.

Queste restrizioni si applicano indipendentemente dal fatto che il software sia commerciale, gratuito o open source.

### 8.4.4 4. Chiarimento per gli utenti LVGL

**È esplicitamente consentito:**

- Utilizzare file XML con questa Specifica nei propri progetti.
- Caricare file XML in fase di esecuzione utilizzando il caricatore XML di LVGL.
- Generare file XML utilizzando l'LVGL UI editor.
- Personalizzare i file XML manualmente o con utilità interne.
- Condividere progetti basati su LVGL con file XML come parte di un prodotto commerciale o di un firmware.

Se si sviluppa software embedded utilizzando LVGL, **questa licenza non ha alcun effetto**. Questa licenza si applica solo agli **strumenti di sviluppo dell'interfaccia utente che leggono, generano o elaborano file XML utilizzando questa Specifica per scopi di sviluppo dell'interfaccia utente** in modo pubblico o commerciale.

È possibile creare **strumenti interni** per facilitare lo sviluppo utilizzando la Specifica, ma questi non devono essere pubblicati, venduti o condivisi esternamente senza una licenza.

### 8.4.5 5. Marchi

Questa licenza non concede alcun diritto di utilizzo del nome, del logo o dei marchi LVGL.

#### 8.4.6 6. Licenze e Autorizzazioni

Per richiedere l'autorizzazione per un uso più ampio o una licenza commerciale (ad esempio, l'utilizzo di questa Specifica nel proprio strumento di interfaccia utente), contattare:

**lvgl@lvgl.io**

Tutti i diritti non espressamente concessi nel presente documento sono riservati a LVGL LLC.

# CAPITOLO 9

## Moduli Ausiliari

### 9.1 Esplora File

`lv_file_explorer` fornisce un'interfaccia utente che consente all'utente finale di esplorare il contenuto di un file system. La sua area principale è chiamata "Browsing Area" [Area di Navigazione] e fornisce l'elenco dei file contenuti nella directory attualmente visualizzata.

Se abilitato, sulla sinistra è presente anche un pannello di "Accesso rapido", che offre un modo comodo per raggiungere le parti del file system a cui si accede di frequente. Le destinazioni "Quick-Access" disponibili sono:

- File System,
- HOME,
- Video,
- Pictures,
- Music, e
- Documents.

È possibile specificare a quali path conducono durante l'inizializzazione di `lv_file_explorer`.

`lv_file_explorer` fornisce solo la navigazione dei file e gli eventi causati dall'attività dell'utente (ad esempio, il clic su un file), ma non fornisce le operazioni effettive sui file. Il codice client deve agganciare vari eventi e decidere cosa fare quando vengono generati (ad esempio, un clic o un doppio clic su un file). Le azioni intraprese potrebbero aprire il file, visualizzarlo, inviarlo a un'altra parte dell'applicazione, ecc. `lv_file_explorer` passa il path completo e il nome del file su cui è stato fatto clic alle funzioni di callback dell'evento. Ciò che accade dopo è a discrezione del progettista dell'applicazione.

`lv_file_explorer` utilizza il Widget *Table* (`lv_table`) per la "Browsing Area" [Area di navigazione] e il Widget *List* (`lv_list`) per il pannello "Quick-Access" quando è abilitato. Pertanto, la macro `LV_USE_TABLE` deve essere impostata su un valore diverso da zero in `lv_conf.h` per poter utilizzare `lv_file_explorer`, e `LV_USE_LIST` deve essere impostata su un valore diverso da zero per utilizzare il pannello "Quick-Access".

#### Nota

Per poter utilizzare "File Explorer", è necessario impostare *File System* (`lv_fs_drv`) e conoscere tutte le lettere di unità utilizzate quando si passano i path al file system (descritto di seguito).

### 9.1.1 Prerequisiti

Se è stato già fatto, si dovrà imparare a conoscere l'*astrazione del File System* LVGL, poiché deve essere configurata e funzionante affinché File Explorer funzioni.

### 9.1.2 Utilizzo

Si imposta `LV_USE_FILE_EXPLORER` su un valore diverso da zero in `lv_conf.h`.

Per prima cosa, si usa `lv_file_explorer_create(lv_screen_active())` per creare un File Explorer. La dimensione di default è quella dello schermo. Dopodiché, si può personalizzare lo stile come qualsiasi Widget.

La dimensione del buffer `current_path` è impostata da `LV_FILE_EXPLORER_PATH_MAX_LEN` in `lv_conf.h`.

La gerarchia degli oggetti di un File Explorer appena creato si presenta così:

- File Explorer: occupa l'intera area del Widget genitore, in genere uno Screen (Flex-Flow COLUMN)
  - Container: occupa l'intera area di File Explorer (Flex grow 1)
    - \* Quick-Access Panel:
      - Device List: si espande per contenere i sotto-elementi
      - File System: pulsante
      - Places List: si espande per contenere i sotto-elementi
      - HOME: pulsante
      - Video: pulsante
      - Pictures: pulsante
      - Music: pulsante
      - Documents: pulsante
    - \* Browser Panel:
      - Header: 14% dell'altezza del Browser Panel
      - Current Path: label
      - File Table: con 1 colonna, 86% dell'altezza del Browser Panel
  - Campi:
    - \* `home_dir = NULL`
    - \* `video_dir = NULL`
    - \* `pictures_dir = NULL`
    - \* `music_dir = NULL`
    - \* `docs_dir = NULL`
    - \* `fs_dir = NULL`
    - \* `current_path = [buffer vuoto]`
    - \* `sel_fn (file selezionato)`
    - \* `sort (il default LV_EXPLORER_SORT_NONE)`

### Accesso alle Parti

Questo elenco di funzioni fornisce l'accesso alle parti mostrate nel diagramma sopra:

- `lv_file_explorer_get_selected_file_name(explorer)` (puntatore a una stringa terminata da NUL contenente il path del file selezionato dall'utente; in genere utilizzato all'interno di un evento `LV_EVENT_CLICKED`)

- `lv_file_explorer_get_current_path(explorer)` (puntatore al buffer `current_path` char)
- `lv_file_explorer_get_file_table(explorer)` (puntatore al Widget File Table `Table (lv_table)`)
- `lv_file_explorer_get_header(explorer)` (puntatore al Widget Header `Widget Base (lv_obj)`)
- `lv_file_explorer_get_path_label(explorer)` (puntatore al Widget Current Path Label `Label (lv_label)`)
- `lv_file_explorer_get_quick_access_area(explorer)` (puntatore al Quick-Access Panel `Widget Base (lv_obj)`)
- `lv_file_explorer_get_places_list(explorer)` (puntatore al Widget Places List `List (lv_list)`)
- `lv_file_explorer_get_device_list(explorer)` (puntatore al Widget Device List `List (lv_list)`)

## Pannello Quick-Access

Il Pannello Quick-Access si comporta come un tipico pannello di navigazione e appare a sinistra, mentre il Pannello Browser appare a destra.

Questo pannello è facoltativo. Se si imposta `LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS` a 0 in `lv_conf.h`, il Pannello Quick-Access non verrà creato. Questo consente di risparmiare solo una piccola quantità di memoria.

Subito dopo la creazione di File Explorer, in genere si usa `lv_file_explorer_set_quick_access_path(explorer, LV_EXPLORER_XXX_DIR, "path")` per impostare il percorso a cui si accederà quando si clicca sui pulsanti nel Pannello Quick-Access, che attualmente è un elenco fisso. I valori corrispondenti da passare come secondo argomento sono i seguenti:

- `LV_EXPLORER_HOME_DIR`
- `LV_EXPLORER_MUSIC_DIR`
- `LV_EXPLORER_PICTURES_DIR`
- `LV_EXPLORER_VIDEO_DIR`
- `LV_EXPLORER_DOCS_DIR`
- `LV_EXPLORER_FS_DIR`

## Ordinamento

È possibile utilizzare `lv_file_explorer_set_sort(explorer, LV_EXPLORER_SORT_XX)` per impostare il metodo di "sort" [ordinamento].

Ecco i possibili metodi di ordinamento:

- `LV_EXPLORER_SORT_NONE` (il default)
- `LV_EXPLORER_SORT_KIND`

`lv_file_explorer_get_sort(explorer)` restituisce il metodo di ordinamento corrente.

### 9.1.3 Eventi

- `LV_EVENT_READY` Inviato all'apertura di una directory, che può verificarsi:
    - all'apertura iniziale di File Explorer,
    - dopo che un utente ha cliccato su un pulsante di navigazione del Pannello Quick-Access, e
    - dopo che l'utente ha cliccato su una directory visualizzata nel Pannello Browser.
- Lo si può utilizzare, ad esempio, per personalizzare l'ordinamento dei file.
- `LV_EVENT_VALUE_CHANGED` Inviato una volta quando si clicca su un elemento (file) nell'elenco dei file del Pannello Browser.

- ***LV\_EVENT\_CLICKED*** Inviato due volte quando si fa clic su un elemento nel Pannello Browser: una volta come risultato dell'evento ***LV\_EVENT\_RELEASED*** del dispositivo di input e una seconda come risultato dell'evento ***LV\_EVENT\_CLICKED*** del dispositivo di input. Questo vale per file, directory e l'elemento "< Back" nel Pannello Browser.

In questi eventi è possibile utilizzare ***lv\_file\_explorer\_get\_current\_path()*** per ottenere il path corrente e ***lv\_file\_explorer\_get\_selected\_file\_name()*** per ottenere il nome del file attualmente selezionato nella funzione di elaborazione degli eventi. Ad esempio:

```
static void file_explorer_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 char * cur_path = lv_file_explorer_get_current_path(widget);
 char * sel_fn = lv_file_explorer_get_selected_file_name(widget);
 LV_LOG_USER("%s%s", cur_path, sel_fn);
 }
}
```

È anche possibile salvare il **path** e il nome del **file** ottenuti in un array tramite funzioni come **strcpy()** and **strcat()** per un utilizzo successivo.

## 9.1.4 Esempio

### File Explorer Semplice

```
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_TABLE && LV_USE_FILE_EXPLORER && (LV_USE_FS_STDIO || LV_USE_FS_POSIX || LV_USE_FS_WIN32 || LV_USE_FS_FATFS) && LV_BUILD_EXAMPLES

#include <stdlib.h>
#include <string.h>

static void file_explorer_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 const char * cur_path = lv_file_explorer_get_current_path(obj);
 const char * sel_fn = lv_file_explorer_get_selected_file_name(obj);
 LV_LOG_USER("%s%s", cur_path, sel_fn);
 }
}

void lv_example_file_explorer_1(void)
{
 lv_obj_t * file_explorer = lv_file_explorer_create(lv_screen_active());
 lv_file_explorer_set_sort(file_explorer, LV_EXPLORER_SORT_KIND);

#endif LV_USE_FS_WIN32
/* Note to Windows users: the initial "C:" on these paths corresponds to
 * the value of 'LV_FS_WIN32_LETTER' in 'lv_conf.h', and should not be
 * confused with the Windows/DOS drive letter. It is an identifier that
 * is used to enable LVGL to look up the appropriate driver from a list of
 * registered file-system drivers. `lv_fs_win32_init()` happens to use the
 * identifier letter 'C' so "C:" is the driver-identifier-prefix used here.
 * The "C:" following that is indeed the Windows/DOS drive letter and is
 * part of the actual path that gets passed to the OS-level functions.
 *
 * See https://docs.lvgl.io/master/details/main-components/fs.html for details.
 * File Explorer uses 'lv_fs' internally, thus the required prefix in path strings.
 */
lv_file_explorer_open_dir(file_explorer, "C:/");
#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_HOME_DIR, "C:/Users/Public/Desktop");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_VIDEO_DIR, "C:/Users/Public/Videos");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_PICTURE_DIR, "C:/Users/Public/Pictures");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_MUSIC_DIR, "C:/Users/Public/Music");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_DOCS_DIR, "C:/Users/Public/Documents");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_FS_DIR, "C:/");
#endif

#else
/* linux */
lv_file_explorer_open_dir(file_explorer, "A:/");

#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
const char * envvar = "HOME";
char home_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(home_dir, "A:/");
/* get the user's home directory from the HOME environment variable*/
strcat(home_dir, getenv(envvar));
LV_LOG_USER("home_dir: %s\n", home_dir);
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_HOME_DIR, home_dir);
char video_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(video_dir, home_dir);
strcat(video_dir, "/Videos");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_VIDEO_DIR, video_dir);
char picture_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(picture_dir, home_dir);
strcat(picture_dir, "/Pictures");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_PICTURE_DIR, picture_dir);
char music_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(music_dir, home_dir);
strcat(music_dir, "/Music");
#endif

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_MUSIC_DIR, music_dir);
char document_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(document_dir, home_dir);
strcat(document_dir, "/Documents");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_DOCS_DIR, document_dir);

lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_FS_DIR, "A:/");
#endif
#endif

lv_obj_add_event_cb(file_explorer, file_explorer_event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}

#endif

```

## File Explorer di Controllo

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_TABLE && LV_USE_DROPDOWN && LV_USE_FILE_EXPLORER && (LV_USE_FS_STDIO || LV_USE_FS_POSIX || LV_USE_FS_WIN32 || LV_USE_FS_FATFS) && LV_BUILD_EXAMPLES
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

static void file_explorer_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 const char * cur_path = lv_file_explorer_get_current_path(obj);
 const char * sel_fn = lv_file_explorer_get_selected_file_name(obj);

 LV_LOG_USER("%s", cur_path, sel_fn);
 }
}

#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
static void btn_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * file_explorer = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 if(lv_obj_has_state(btn, LV_STATE_CHECKED))
 lv_obj_add_flag(file_explorer, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
 else
 lv_obj_remove_flag(file_explorer, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
 }
}

static void dd_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * dd = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * fe_quick_access_obj = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

 if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 char buf[32];
 lv_dropdown_get_selected_str(dd, buf, sizeof(buf));
 if(strcmp(buf, "NONE") == 0) {
 lv_file_explorer_set_sort(fe_quick_access_obj, LV_EXPLORER_SORT_NONE);
 }
 else if(strcmp(buf, "KIND") == 0) {
 lv_file_explorer_set_sort(fe_quick_access_obj, LV_EXPLORER_SORT_KIND);
 }
 }
}
#endif

void lv_example_file_explorer_2(void)
{
 lv_obj_t * file_explorer = lv_file_explorer_create(lv_screen_active());

#if LV_USE_FS_WIN32
 /* Note to Windows users: the initial "C:" on these paths corresponds to
 * the value of 'LV_FS_WIN32_LETTER' in 'lv_conf.h', and should not be
 * confused with the Windows/DOS drive letter. It is an identifier that
 * is used to enable LVGL to look up the appropriate driver from a list of
 * registered file-system drivers. `lv_fs_win32_init()` happens to use the
 * identifier letter 'C' so "C:" is the driver-identifier-prefix used here.
 * The "C:" following that is indeed the Windows/DOS drive letter and is
 * part of the actual path that gets passed to the OS-level functions.
 *
 * See https://docs.lvgl.io/master/details/main-components/fs.html for details.
 * File Explorer uses 'lv_fs' internally, thus the required prefix in path strings.
 */
 lv_file_explorer_open_dir(file_explorer, "C:C:/");
#endif

#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_HOME_DIR, "C:C:/Users/Public/Desktop");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_VIDEO_DIR, "C:C:/Users/Public/Videos");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_PICTURE_DIR, "C:C:/Users/Public/Pictures");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_MUSIC_DIR, "C:C:/Users/Public/Music");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_DOCS_DIR, "C:C:/Users/Public/Documents");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_FS_DIR, "C:C:/");
#endif

#else
 /* linux */
 lv_file_explorer_open_dir(file_explorer, "A:/");
#endif

#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
 const char * envvar = "HOME";
 char home_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
 strcpy(home_dir, "A:/");
 /* get the user's home directory from the HOME environment variable*/
 strcat(home_dir, getenv(envvar));

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

LV_LOG_USER("home_dir: %s\n", home_dir);
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_HOME_DIR, home_dir);
char video_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(video_dir, home_dir);
strcat(video_dir, "/Videos");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_VIDEO_DIR, video_dir);
char picture_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(picture_dir, home_dir);
strcat(picture_dir, "/Pictures");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_PICTURE_DIR, picture_dir);
char music_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(music_dir, home_dir);
strcat(music_dir, "/Music");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_MUSIC_DIR, music_dir);
char document_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
strcpy(document_dir, home_dir);
strcat(document_dir, "/Documents");
lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_DOCS_DIR, document_dir);

lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_FS_DIR, "A:/");

#endif
#endif

lv_obj_add_event_cb(file_explorer, file_explorer_event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);

#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
/*Quick access status control button*/
lv_obj_t * fe_quick_access_obj = lv_file_explorer_get_quick_access_area(file_explorer);
lv_obj_t * fe_header_obj = lv_file_explorer_get_header(file_explorer);
lv_obj_t * btn = lv_button_create(fe_header_obj);
lv_obj_set_style_radius(btn, 2, 0);
lv_obj_set_style_pad_all(btn, 4, 0);
lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_LEFT_MID, 0, 0);
lv_obj_add_flag(btn, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);

lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, LV_SYMBOL_LIST);
lv_obj_center(label);

lv_obj_add_event_cb(btn, btn_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, fe_quick_access_obj);

/*Sort control*/
static const char * opts = "NONE\n"
 "KIND";

lv_obj_t * dd = lv_dropdown_create(fe_header_obj);
lv_obj_set_style_radius(dd, 4, 0);
lv_obj_set_style_pad_all(dd, 0, 0);
lv_obj_set_size(dd, LV_PCT(30), LV_SIZE_CONTENT);
lv_dropdown_set_options_static(dd, opts);
lv_obj_align(dd, LV_ALIGN_RIGHT_MID, 0, 0);

lv_obj_add_event_cb(dd, dd_event_handler, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, file_explorer);
#endif
}

#endif
}

```

## Ordinamento Personalizzato

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_TABLE && LV_USE_FILE_EXPLORER && (LV_USE_FS_STDIO || LV_USE_FS_POSIX || LV_USE_FS_WIN32 || LV_USE_FS_FATFS) && LV_BUILD_EXAMPLES
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

static void exch_table_item(lv_obj_t * tb, int16_t i, int16_t j)
{
 const char * tmp;
 tmp = lv_table_get_cell_value(tb, i, 0);
 lv_table_set_cell_value(tb, 0, 2, tmp);
 lv_table_set_cell_value(tb, i, 0, lv_table_get_cell_value(tb, j, 0));
 lv_table_set_cell_value(tb, j, 0, lv_table_get_cell_value(tb, 0, 2));

 tmp = lv_table_get_cell_value(tb, i, 1);
 lv_table_set_cell_value(tb, 0, 2, tmp);
 lv_table_set_cell_value(tb, i, 1, lv_table_get_cell_value(tb, j, 1));
 lv_table_set_cell_value(tb, j, 1, lv_table_get_cell_value(tb, 0, 2));
}

/*Quick sort 3 way*/
static void sort_by_file_kind(lv_obj_t * tb, int16_t lo, int16_t hi)
{
 if(lo >= hi) return;

 int16_t lt = lo;
 int16_t i = lo + 1;
 int16_t gt = hi;
 const char * v = lv_table_get_cell_value(tb, lo, 1);
 while(i <= gt) {
 if(strcmp(lv_table_get_cell_value(tb, i, 1), v) < 0)
 exch_table_item(tb, lt++, i++);
 else if(strcmp(lv_table_get_cell_value(tb, i, 1), v) > 0)
 exch_table_item(tb, i, gt--);
 else
 i++;
 }
 sort_by_file_kind(tb, lo, lt - 1);
 sort_by_file_kind(tb, gt + 1, hi);
}

static void file_explorer_event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

if(code == LV_EVENT_VALUE_CHANGED) {
 const char * cur_path = lv_file_explorer_get_current_path(obj);
 const char * sel_fn = lv_file_explorer_get_selected_file_name(obj);

 LV_LOG_USER("%s%s", cur_path, sel_fn);
}
else if(code == LV_EVENT_READY) {
 lv_obj_t * tb = lv_file_explorer_get_file_table(obj);
 uint16_t sum = lv_table_get_row_count(tb);

 sort_by_file_kind(tb, 0, (sum - 1));
}
}

void lv_example_file_explorer_3(void)
{
 lv_obj_t * file_explorer = lv_file_explorer_create(lv_screen_active());
 /*Before custom sort, please set the default sorting to NONE. The default is NONE.*/
 lv_file_explorer_set_sort(file_explorer, LV_EXPLORER_SORT_NONE);

#if LV_USE_FS_WIN32
 /* Note to Windows users: the initial "C:" on these paths corresponds to
 * the value of 'LV_FS_WIN32 LETTER' in 'lv_conf.h', and should not be
 * confused with the Windows/DOS drive letter. It is an identifier that
 * is used to enable LVGL to look up the appropriate driver from a list of
 * registered file-system drivers. `lv_fs_win32.init()` happens to use the
 * identifier letter 'C' so "C:" is the driver-identifier-prefix used here.
 * The "C:" following that is indeed the Windows/DOS drive letter and is
 * part of the actual path that gets passed to the OS-level functions.
 *
 * See https://docs.lvgl.io/master/details/main-components/fs.html for details.
 * File Explorer uses 'lv_fs' internally, thus the required prefix in path strings.
 */
 lv_file_explorer_open_dir(file_explorer, "C:C:/");
#endif

#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_HOME_DIR, "C:/Users/Public/Desktop");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_VIDEO_DIR, "C:/Users/Public/Videos");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_PICTURE_DIR, "C:/Users/Public/Pictures");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_MUSIC_DIR, "C:/Users/Public/Music");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_DOCS_DIR, "C:/Users/Public/Documents");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_FS_DIR, "C:/");
#endif

#else
 /* linux */
 lv_file_explorer_open_dir(file_explorer, "A:/");
#endif

#if LV_FILE_EXPLORER_QUICK_ACCESS
 const char * envvar = "HOME";
 char home_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
 strcpy(home_dir, "A:/");
 /* get the user's home directory from the HOME environment variable*/
 strcat(home_dir, getenv(envvar));
 LV_LOG_USER("home_dir: %s\n", home_dir);
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_HOME_DIR, home_dir);
 char video_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
 strcpy(video_dir, "/Videos");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_VIDEO_DIR, video_dir);
 char picture_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
 strcpy(picture_dir, "/Pictures");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_PICTURE_DIR, picture_dir);
 char music_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
 strcpy(music_dir, "/Music");
 strcat(music_dir, "/Music");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_MUSIC_DIR, music_dir);
 char document_dir[LV_FS_MAX_PATH_LENGTH];
 strcpy(document_dir, "/Documents");
 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_DOCS_DIR, document_dir);

 lv_file_explorer_set_quick_access_path(file_explorer, LV_EXPLORER_FS_DIR, "A:/");
#endif

 lv_obj_add_event_cb(file_explorer, file_explorer_event_handler, LV_EVENT_ALL, NULL);
}
#endif

```

## 9.1.5 API

*lv\_file\_explorer.h*

*lv\_file\_explorer\_private.h*

## 9.2 Font Manager

Il Font Manager è una encapsulazione secondaria del motore dei font LVGL, che facilita l'uso e la gestione dei font per le applicazioni. Le funzioni di gestione font attualmente disponibili includono:

- Conteggio dei riferimenti alle risorse font (riduce la creazione ripetuta di risorse font).
- Concatenazione delle risorse font (fallback dei font).
- Meccanismo di riciclo delle risorse font (memorizza nel buffer le risorse font eliminate di recente per ridurre il tempo di creazione ripetuto).

## 9.2.1 Utilizzo

Si abilitano FreeType e Font Manager in `lv_conf.h` impostando le macro `LV_USE_FONT_MANAGER` su valori diversi da zero e configurando `LV_FONT_MANAGER_NAME_MAX_LEN` per impostare la lunghezza massima del nome del font.

### Inizializzare Font Manager

Si usa `lv_font_manager_create()` per creare un font manager, dove il parametro `recycle_cache_size()` viene utilizzato per impostare il numero di cache di riciclo dei font, il che può migliorare l'efficienza della creazione dei font.

Si usa `lv_font_manager_add_src_static()` per aggiungere una mappatura tra i nomi dei font e le risorse font per indicare al font manager come accedere alle risorse font. Nota: se la struttura di descrizione delle risorse font non è allocata staticamente (ad esempio, allocata da una variabile locale), si usa `lv_font_manager_add_src()` per aggiungere la risorsa. Questa funzione copierà il contenuto della struttura stessa.

Utilizzare `lv_font_manager_remove_src()` per rimuovere la mappatura delle risorse font.

È importante notare che il parametro `src` deve corrispondere rigorosamente a `class_p`. `class_p` influenzera il modo in cui il gestore dei font interpreta `src`. Se viene passato un parametro incompatibile, il programma potrebbe non funzionare. Per le classi di font attualmente supportate, fare riferimento al codice di esempio.

```
static lv_font_manager_t * g_font_manager = NULL;

void font_manager_init(void)
{
 /* Create font manager, with 8 fonts recycling buffers */
 g_font_manager = lv_font_manager_create(8);

 /* Add font path mapping to font manager */
 lv_font_manager_add_src_static(g_font_manager, "Lato-Regular", "./lvgl/examples/libs/freetype/Lato-Regular.ttf", &lv_freetype_font_class);

 char path[] = "/path/to/myfont.ttf";
 lv_font_manager_add_src(g_font_manager, "MyFont", path, &lv_freetype_font_class);
}
```

### Creare Font da Font Manager

I parametri verranno passati alla funzione di creazione font del backend font, come `lv_freetype_font_create()` e `lv_tiny_ttf_create_file()`. Il backend font selezionerà autonomamente i parametri supportati e ignorerà quelli non supportati.

Il parametro `font_family` può essere compilato con i nomi di più font (separati da ,) per ottenere la concatenazione dei font (quando il glifo corrispondente non viene trovato in un file font, la ricerca verrà eseguita automaticamente a partire dal font concatenato successivo).

```
static lv_font_t * g_font = NULL;

/* Create font from font manager */
lv_font_t * g_font = lv_font_manager_create_font(g_font_manager,
 "Lato-Regular,MyFont",
 LV_FREETYPE_FONT_RENDER_MODE_BITMAP,
 24,
 LV_FREETYPE_FONT_STYLE_NORMAL,
 LV_FONT_KERNING_NONE);

/* Handle error case */
if(g_font == NULL) {
 g_font = (lv_font_t *)LV_FONT_DEFAULT;
}

/* Create label with the font */
lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_style_text_font(label, g_font, 0);
lv_label_set_text(label, "Hello World!");
```

### Eliminare Font

Si usa `lv_font_manager_delete_font()` per eliminare il font quando non è più necessario. Il font manager contrasseggerà la risorsa font come font riciclabile in modo che possa essere creata più rapidamente la prossima volta.

Si noti che è necessario eliminare prima tutti i Widget che utilizzavano il font, poi eliminare il font per evitare di accedere a puntatori indesiderati.

```
/* Delete label and font */
lv_obj_delete(label);
lv_font_manager_delete_font(g_font_manager, g_font);
g_font = NULL;
```

## Eliminare il Font Manager

Usare `lv_font_manager_delete()` per eliminare l'intero font manager. Prima di procedere all'eliminazione, è necessario assicurarsi che l'applicazione abbia eliminato tutti i font utilizzando `lv_font_manager_delete_font()`. Il font manager verificherà lo stato di riferimento di tutti i font allocati. Se sono ancora presenti font referenziati, il gestore font non verrà eliminato e la funzione restituirà false.

### 9.2.2 Esempio

#### Creare un Font FreeType

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FONT_MANAGER && LV_USE_FREETYPE && LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_FREETYPE_USE_LVGL_PORT
#define PATH_PREFIX "A:"
#else
#define PATH_PREFIX "./"
#endif

static lv_font_manager_t * g_font_manager = NULL;

void lv_example_font_manager_1(void)
{
 /* Create font manager, with 8 fonts recycling buffers */
 g_font_manager = lv_font_manager_create(8);

 /* Add font path mapping to font manager */
 lv_font_manager_add_src_static(g_font_manager,
 "Lato-Regular",
 PATH_PREFIX "lvgl/examples/libs/freetype/Lato-Regular.ttf",
 &lv_freetype_font_class);

 /* Create font from font manager */
 lv_font_t * font = lv_font_manager_create_font(g_font_manager,
 "Lato-Regular",
 LV_FREETYPE_FONT_RENDER_MODE_BITMAP,
 24,
 LV_FREETYPE_FONT_STYLE_NORMAL,
 LV_FONT_KERNING_NONE);

 if(!font) {
 LV_LOG_ERROR("Could not create font");
 return;
 }

 /* Create label with the font */
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_text_font(label, font, 0);
 lv_label_set_text(label, "Hello Font Manager!");
 lv_obj_center(label);
}

#else

void lv_example_font_manager_1(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Font Manager or FreeType is not enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
```

#### Creare una Famiglia di Font

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FONT_MANAGER && LV_BUILD_EXAMPLES

#if defined(LV_FREETYPE_USE_LVGL_PORT) && LV_FREETYPE_USE_LVGL_PORT
#define PATH_PREFIX "A:"
#else
#define PATH_PREFIX "./"
#endif

static lv_font_manager_t * g_font_manager = NULL;

void lv_example_font_manager_2(void)
{
 /* Create font manager, with 8 fonts recycling buffers */
 g_font_manager = lv_font_manager_create(8);

 #if LV_FONT_MONTserrat_14 && LV_FONT_MONTserrat_32

 /* Register built-in font sources */
 static lv_builtin_font_src_t builtin_font_src[3] = { 0 };
 builtin_font_src[0].font_p = &lv_font_montserrat_14;
 builtin_font_src[0].size = 14;
 builtin_font_src[1].font_p = &lv_font_montserrat_32;
 builtin_font_src[1].size = 32;

 /* IMPORTANT! Marking the end of the array */
 builtin_font_src[2].font_p = NULL;
 builtin_font_src[2].size = 0;

 lv_font_manager_add_src_static(g_font_manager,
 "Montserrat",
 builtin_font_src,
 &lv_builtin_font_class);
 #endif
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
#if LV_USE_FREETYPE
 /* Register FreeType font source */
 lv_font_manager_add_src_static(g_font_manager,
 "NotoColorEmoji",
 PATH_PREFIX "lvgl/examples/libs/freetype/NotoColorEmoji-32.subset.ttf",
 &lv_freetype_font_class);
#endif

#if LV_USE_TINY_TTF && LV_TINY_TTF_FILE_SUPPORT
 /* Register TinyTTF font source */
 static const lv_tiny_ttf_font_src_t tiny_ttf_font_src = {
 .path = ":lvgl/examples/libs/tiny_ttf/Ubuntu-Medium.ttf",
 .data = NULL,
 .data_size = 0,
 .cache_size = 0,
 };

 lv_font_manager_add_src_static(g_font_manager,
 "Ubuntu-Medium",
 &tiny_ttf_font_src,
 &lv_tiny_ttf_font_class);
#endif

/* Create font from font manager */
lv_font_t * font = lv_font_manager_create_font(g_font_manager,
 "Ubuntu-Medium,NotoColorEmoji,Montserrat",
 LV_FREETYPE_FONT_RENDER_MODE_BITMAP,
 32,
 LV_FREETYPE_FONT_STYLE_NORMAL,
 LV_FONT_KERNING_NONE);

if(!font) {
 LV_LOG_ERROR("Could not create font");
 return;
}

/* Create label with the font */
lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
lv_obj_set_style_text_font(label, font, 0);
lv_label_set_text(label, "Hello Font Manager! ☺ " LV_SYMBOL_OK);
lv_obj_center(label);
}

#else

void lv_example_font_manager_2(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Font Manager is not enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
```

## Creare un Font Immagine Custom

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_FONT_MANAGER && LV_USE_FREETYPE && LV_USE_IMGFONT && LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_FREETYPE_USE_LVGL_PORT
#define PATH_PREFIX "A:/"
#else
#define PATH_PREFIX "./"
#endif

typedef struct {
 uint16_t match_size_min;
 uint16_t match_size_max;
 lv_imgfont_get_path_cb_t get_path_cb;
} imgfont_src_t;

static lv_font_manager_t * g_font_manager = NULL;

static const void * get_imgfont_path(const lv_font_t * font, uint32_t unicode, uint32_t unicode_next,
 int32_t * offset_y, void * user_data)
{
 LV_UNUSED(font);
 LV_UNUSED(unicode_next);
 LV_UNUSED(offset_y);
 LV_UNUSED(user_data);

 LV_IMAGE_DECLARE(emoji_F617);

 if(unicode == 0xF617) {
 return &emoji_F617;
 }

 return NULL;
}

static lv_font_t * imgfont_create_cb(const lv_font_info_t * info, const void * src)
{
 const imgfont_src_t * imgfont_src = (imgfont_src_t *) src;

 if(info->size < imgfont_src->match_size_min
 || info->size > imgfont_src->match_size_max) {
 return NULL;
 }

 return lv_imgfont_create(info->size, imgfont_src->get_path_cb, NULL);
}

static void imgfont_delete_cb(lv_font_t * font)
{
 lv_imgfont_destroy(font);
}

static void * imgfont_dup_src_cb(const void * src)
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

{
 imgfont_src_t * imgfont_src = (imgfont_src_t *) lv_malloc(sizeof(imgfont_src_t));
 LV_ASSERT_MALLOC(imgfont_src);
 lv_memcpy(imgfont_src, src, sizeof(imgfont_src_t));
 return imgfont_src;
}

static void imgfont_free_src_cb(void * src)
{
 lv_free(src);
}

static const lv_font_class_t imgfont_class = {
 .create_cb = imgfont_create_cb,
 .delete_cb = imgfont_delete_cb,
 .dup_src_cb = imgfont_dup_src_cb,
 .free_src_cb = imgfont_free_src_cb,
};

void lv_example_font_manager_3(void)
{
 /* Create font manager, with 8 fonts recycling buffers */
 g_font_manager = lv_font_manager_create(8);

 /* Add font path mapping to font manager */
 lv_font_manager_add_src_static(g_font_manager,
 "Lato-Regular",
 PATH_PREFIX "lvgl/examples/libs/freetype/Lato-Regular.ttf",
 &lv_freetype_font_class);

 /* Add custom imgfont source to font manager */
 static const imgfont_src_t imgfont_src = {
 .match_size_min = 70,
 .match_size_max = 80,
 .get_path_cb = get_imgfont_path,
 };
 lv_font_manager_add_src_static(g_font_manager,
 "Emoji",
 &imgfont_src,
 &imgfont_class);

 /* Create font from font manager */
 lv_font_t * font = lv_font_manager_create_font(g_font_manager,
 "Lato-Regular.Emoji",
 LV_FREETYPE_FONT_RENDER_MODE_BITMAP,
 75,
 LV_FREETYPE_FONT_STYLE_NORMAL,
 LV_FONT_KERNING_NONE);

 if(!font) {
 LV_LOG_ERROR("Could not create font");
 return;
 }

 /* Create label with the font */
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_text_font(label, font, 0);
 lv_label_set_text(label, "Quiet\uF617");
 lv_obj_center(label);
}

void lv_example_font_manager_3(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Font Manager or Freetype or Imgfont is not enabled");
 lv_obj_center(label);
}

#endif

```

### 9.2.3 API

*lv\_font\_manager.h*

*lv\_font\_manager\_recycle.h*

## 9.3 Frammento

Il frammento è un concetto copiato da [Android](#).

Rappresenta una porzione riutilizzabile dell'interfaccia utente della propria app. Un frammento definisce e gestisce il proprio layout, ha un proprio ciclo di vita e può gestire i propri eventi. Come il frammento di Android, che deve essere ospitato da un'attività o da un altro frammento, il frammento in LVGL deve essere ospitato da un Widget o da un altro frammento. La gerarchia di visualizzazione del frammento diventa parte o si collega alla gerarchia di visualizzazione dell'host.

Questo concetto presenta anche alcune somiglianze con [UiViewController](#) su [iOS](#).

Il Fragment Manager è un gestore che contiene i riferimenti ai frammenti ad esso associati e ha uno stack interno per consentire la navigazione in avanti e indietro. È possibile utilizzare il gestore dei frammenti per creare facilmente uno stack di navigazione o un'applicazione multi-pannelli.

### 9.3.1 Utilizzo

Abilitare `LV_USE_FRAGMENT` in `lv_conf.h`.

#### Creare una Classe Fragment

```
struct sample_fragment_t {
 /* IMPORTANT: don't miss this part */
 lv_fragment_t base;
 /* States, object references and data fields for this fragment */
 const char *title;
};

const lv_fragment_class_t sample_cls = {
 /* Initialize something needed */
 .constructor_cb = sample_fragment_ctor,
 /* Create view objects */
 .create_obj_cb = sample_fragment_create_obj,
 /* IMPORTANT: size of your fragment struct */
 .instance_size = sizeof(struct sample_fragment_t),
};
```

#### Usare `lv_fragment_manager`

```
/* Create fragment instance, and Widgets will be added to container */
lv_fragment_manager_t *manager = lv_fragment_manager_create(container, NULL);
/* Replace current fragment with instance of sample_cls, and init_argument is user defined pointer */
lv_fragment_manager_replace(manager, &sample_cls, init_argument);
```

#### Navigazione Basata sui Frammenti

```
/* Add one instance into manager stack. View object of current fragment will be destroyed,
 * but instances created in class constructor will be kept.
 */
lv_fragment_manager_push(manager, &sample_cls, NULL);

/* Remove the top most fragment from the stack, and bring back previous one. */
lv_fragment_manager_pop(manager);
```

### 9.3.2 Esempio

#### Utilizzo di base dei frammenti

```
/** @file lv_example_fragment_1.c
 * @brief Basic usage of obj fragment
 */
#include "../../lv_examples.h"

#if LV_USE_FRAGMENT && LV_BUILD_EXAMPLES

static void sample_fragment_ctor(lv_fragment_t * self, void * args);

static lv_obj_t * sample_fragment_create_obj(lv_fragment_t * self, lv_obj_t * parent);

static void sample_container_delete(lv_event_t * e);

static lv_obj_t * root = NULL;

struct sample_fragment_t {
 lv_fragment_t base;
 const char * name;
};

static const lv_fragment_class_t sample_cls = {
 .constructor_cb = sample_fragment_ctor,
 .create_obj_cb = sample_fragment_create_obj,
 .instance_size = sizeof(struct sample_fragment_t),
};

void lv_example_fragment_1(void)
{
 root = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(root, LV_PCT(100), LV_PCT(100));
 lv_fragment_manager_t * manager = lv_fragment_manager_create(NULL);
 /* Clean up the fragment manager before objects in containers got deleted */
 lv_obj_add_event_cb(root, sample_container_delete, LV_EVENT_DELETE, manager);

 lv_fragment_t * fragment = lv_fragment_create(&sample_cls, (void *) "Fragment");
 lv_fragment_manager_replace(manager, fragment, &root);
}

static void sample_fragment_ctor(lv_fragment_t * self, void * args)
{
 ((struct sample_fragment_t *) self)->name = (const char *) args;
}

static lv_obj_t * sample_fragment_create_obj(lv_fragment_t * self, lv_obj_t * parent)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(parent);
 lv_obj_set_style_bg_opa(label, LV_OPA_COVER, 0);
 lv_label_set_text_fmt(label, "Hello, %s!", ((struct sample_fragment_t *) self)->name);
 return label;
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static void sample_container_delete(lv_event_t * e)
{
 lv_fragment_manager_t * manager = (lv_fragment_manager_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_fragment_manager_delete(manager);
}

#endif

```

## Esempio di navigazione dello stack

```

/**
 * @file lv_example_fragment_2.c
 * @brief Navigation stack using obj fragment
 */
#include "../lv_examples.h"

#if LV_USE_FRAGMENT && LV_USE_WIN && LV_USE_GRID && LV_BUILD_EXAMPLES

static void sample_fragment_ctor(lv_fragment_t * self, void * args);

static lv_obj_t * sample_fragment_create_obj(lv_fragment_t * self, lv_obj_t * parent);

static void sample_push_click(lv_event_t * e);

static void sample_pop_click(lv_event_t * e);

static void sample_container_delete(lv_event_t * e);

static void sample_fragment_inc_click(lv_event_t * e);

typedef struct sample_fragment_t {
 lv_fragment_t base;
 lv_obj_t * label;
 int depth;
 int counter;
} sample_fragment_t;

static const lv_fragment_class_t sample_cls = {
 .constructor_cb = sample_fragment_ctor,
 .create_obj_cb = sample_fragment_create_obj,
 .instance_size = sizeof(sample_fragment_t),
};

static lv_obj_t * container = NULL;

void lv_example_fragment_2(void)
{
 lv_obj_t * root = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(root, LV_PCT(100), LV_PCT(100));
 lv_obj_set_layout(root, LV_LAYOUT_GRID);
 static const int32_t col_dsc[] = {LV_GRID_FR(1), LV_GRID_FR(1), LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 static const int32_t row_dsc[] = {LV_GRID_FR(1), LV_GRID_CONTENT, LV_GRID_TEMPLATE_LAST};
 lv_obj_set_grid_dsc_array(root, col_dsc, row_dsc);
 container = lv_obj_create(root);
 lv_obj_remove_style_all(container);
 lv_obj_set_grid_cell(container, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 0, 2, LV_GRID_ALIGN_STRETCH, 0, 1);

 lv_obj_t * push_btn = lv_button_create(root);
 lv_obj_t * push_label = lv_label_create(push_btn);
 lv_label_set_text(push_label, "Push");

 lv_obj_t * pop_btn = lv_button_create(root);
 lv_obj_t * pop_label = lv_label_create(pop_btn);
 lv_label_set_text(pop_label, "Pop");
 lv_obj_set_grid_cell(push_btn, LV_GRID_ALIGN_START, 0, 1, LV_GRID_ALIGN_CENTER, 1, 1);
 lv_obj_set_grid_cell(pop_btn, LV_GRID_ALIGN_END, 1, 1, LV_GRID_ALIGN_CENTER, 1, 1);

 lv_fragment_manager_t * manager = lv_fragment_manager_create(NULL);
 /* Clean up the fragment manager before objects in containers got deleted */
 lv_obj_add_event_cb(root, sample_container_delete, LV_EVENT_DELETE, manager);

 int depth = 0;
 lv_fragment_t * fragment = lv_fragment_create(&sample_cls, &depth);
 lv_fragment_manager_push(manager, fragment, &container);
 lv_obj_add_event_cb(push_btn, sample_push_click, LV_EVENT_CLICKED, manager);
 lv_obj_add_event_cb(pop_btn, sample_pop_click, LV_EVENT_CLICKED, manager);
}

static void sample_fragment_ctor(lv_fragment_t * self, void * args)
{
 LV_UNUSED(args);
 ((sample_fragment_t *) self)->depth = *((int *) args);
 ((sample_fragment_t *) self)->counter = 0;
}

static lv_obj_t * sample_fragment_create_obj(lv_fragment_t * self, lv_obj_t * parent)
{
 sample_fragment_t * fragment = (sample_fragment_t *) self;
 lv_obj_t * content = lv_obj_create(parent);
 lv_obj_remove_style_all(content);
 lv_obj_set_style_bg_opa(content, LV_OPA_50, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(content, lv_palette_main(LV_PALETTE_YELLOW), 0);
 lv_obj_set_size(content, LV_PCT(100), LV_PCT(100));
 lv_obj_set_flex_flow(content, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_t * depth = lv_label_create(content);
 lv_label_set_text_fmt(depth, "Depth: %d", fragment->depth);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(content);
 fragment->label = label;
 lv_label_set_text(label, "The button has been pressed %d times", fragment->counter);

 lv_obj_t * inc_btn = lv_button_create(content);
 lv_obj_t * inc_label = lv_label_create(inc_btn);
 lv_label_set_text(inc_label, "+1");
 lv_obj_add_event_cb(inc_btn, sample_fragment_inc_click, LV_EVENT_CLICKED, fragment);

 return content;
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static void sample_push_click(lv_event_t * e)
{
 lv_fragment_manager_t * manager = (lv_fragment_manager_t *) lv_event_get_user_data(e);
 size_t stack_size = lv_fragment_manager_get_stack_size(manager);
 lv_fragment_t * fragment = lv_fragment_create(&sample_cls, &stack_size);
 lv_fragment_manager_push(manager, fragment, &container);
}

static void sample_pop_click(lv_event_t * e)
{
 lv_fragment_manager_t * manager = (lv_fragment_manager_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_fragment_manager_pop(manager);
}

static void sample_container_delete(lv_event_t * e)
{
 lv_fragment_manager_t * manager = (lv_fragment_manager_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_fragment_manager_delete(manager);
}

static void sample_fragment_inc_click(lv_event_t * e)
{
 sample_fragment_t * fragment = (sample_fragment_t *) lv_event_get_user_data(e);
 fragment->counter++;
 lv_label_set_text_fmt(fragment->label, "The button has been pressed %d times", fragment->counter);
}

#endif

```

### 9.3.3 API

*lv\_fragment.h*

*lv\_fragment\_private.h*

## 9.4 Navigazione a Griglia

La "Grid navigation" [navigazione a griglia] (gridnav in breve) è una funzionalità che sposta il focus tra un insieme di Widget figli tramite la pressione dei tasti freccia.

Se i Widget figli sono in una disposizione a griglia, le frecce su, giù, sinistra e destra spostano il focus sul fratello più vicino nella rispettiva direzione.

Non importa come siano posizionati i figli, poiché vengono considerate solo le coordinate x e y correnti. Ciò significa che gridnav funziona con i figli posizionati manualmente, così come con i layout *Flex* and *Grid*.

Gridnav funziona anche se i figli sono disposti in una singola riga o colonna. Questo è utile, ad esempio, per semplificare la navigazione tra gli elementi in una *Lista di Widget*.

Gridnav presuppone che il Widget a cui viene aggiunto faccia parte di un *gruppo*. In questo modo, se il Widget con gridnav ha il focus, le pressioni dei tasti freccia vengono automaticamente inoltrate al Widget in modo che gridnav possa elaborarle.

Per spostare il focus sul widget successivo del gruppo, si usa *LV\_KEY\_NEXT* o *LV\_KEY\_PREV*. Facoltativamente, è possibile utilizzare anche *lv\_group\_focus\_next()* o *lv\_group\_focus\_prev()* o il tasto TAB sulla tastiera, come di consueto.

Se il contenitore è scorrevole e il figlio con focus è fuori dalla vista, gridnav scorrerà automaticamente il figlio nella vista.

### 9.4.1 Utilizzo

Per aggiungere il comportamento di GridNav a qualsiasi Widget (ad esempio, uno che funge da contenitore per i Widget figli tra cui l'utente finale navigherà utilizzando i tasti freccia), si usa *lv\_gridnav\_add(container, flags)*.

L'argomento *flags* controlla il comportamento della navigazione:

- *LV\_GRIDNAV\_CTRL\_NONE*: Impostazioni di default
- *LV\_GRIDNAV\_CTRL\_ROLLOVER*: Se non è presente alcun Widget successivo/precedente in una direzione, il focus passa al Widget nella riga successiva/precedente (con i tasti sinistra/destra) o nella prima/ultima riga (con i tasti su/giù)

- ***LV\_GRIDNAV\_CTRL\_SCROLL\_FIRST***: Se si preme una freccia e il Widget col focus può essere fatto scorrere in quella direzione, verrà fatto scorrere invece di passare al Widget successivo/precedente. Se non c'è più spazio per lo scorrimento, il Widget successivo/precedente riceverà il focus normalmente.
- ***LV\_GRIDNAV\_CTRL\_HORIZONTAL\_MOVE\_ONLY***: Utilizza solo i tasti sinistro/destro per la navigazione nella griglia. Gli eventi dei tasti su/giù verranno inviati al Widget attivo.
- ***LV\_GRIDNAV\_CTRL\_VERTICAL\_MOVE\_ONLY***: Utilizza solo i tasti su/giù per la "grid navigation". Gli eventi dei tasti sinistro/destro verranno inviati al Widget che ha il focus.

Sebbene i comportamenti sopra descritti possano essere combinati tramite l'operazione OR bit per bit dei valori sopra indicati, ***LV\_GRIDNAV\_CTRL\_HORIZONTAL\_MOVE\_ONLY*** e ***LV\_GRIDNAV\_CTRL\_VERTICAL\_MOVE\_ONLY*** non devono essere utilizzati insieme.

`lv_gridnav_remove(container)` Rimuove il comportamento di Gridnav da un Widget.

## 9.4.2 Widget con Focus

Un widget deve essere cliccabile o con focus cliccabile (***LV\_OBJ\_FLAG\_CLICKABLE*** o ***LV\_OBJ\_FLAG\_CLICK\_FOCUSABLE***) e non nascosto (***LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN***) per ricevere il focus tramite gridnav.

## 9.4.3 Esempi

### Grid navigation di base

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRIDNAV && LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Demonstrate a basic grid navigation
 */
void lv_example_gridnav_1(void)
{
 /*It's assumed that the default group is set and
 *there is a keyboard indev/
 lv_obj_t * cont1 = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_gridnav_add(cont1, LV_GRIDNAV_CTRL_NONE);

 /*Use flex here, but works with grid or manually placed objects as well*/
 lv_obj_set.flex_flow(cont1, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);
 lv_obj.set_style_bg_color(cont1, lv.palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 5), LV_STATE_FOCUSED);
 lv_obj.set_size(cont1, lv_pct(50), lv_pct(100));

 /*Only the container needs to be in a group*/
 lv_group_add_obj(lv_group_get_default(), cont1);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(cont1);
 lv_label.set_text_fmt(label, "No rollover");

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 10; i++) {
 lv_obj_t * obj = lv_button_create(cont1);
 lv_obj.set_size(obj, 70, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj.add_flag(obj, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);
 lv_group.remove_obj(obj); /*Not needed, we use the gridnav instead/

 label = lv_label_create(obj);
 lv_label.set_text_fmt(label, "%" LV_PRIu32, i);
 lv_obj_center(label);
 }

 /* Create a second container with rollover grid nav mode.*/

 lv_obj_t * cont2 = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_gridnav_add(cont2, LV_GRIDNAV_CTRL_ROLLOVER);
 lv_obj.set_style_bg_color(cont2, lv.palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 5), LV_STATE_FOCUSED);
 lv_obj.set_size(cont2, lv_pct(50), lv_pct(100));
 lv_obj.align(cont2, LV_ALIGN_RIGHT_MID, 0, 0);

 label = lv_label_create(cont2);
 lv_obj.set_width(label, lv_pct(100));
 lv_label.set_text_fmt(label, "Rollover\nUse tab to focus the other container");

 /*Only the container needs to be in a group*/
 lv_group.add_obj(lv_group_get_default(), cont2);

 /*Add and place some children manually/
 lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(cont2);
 lv_obj.set_size(ta, lv_pct(100), 80);
 lv_obj.set_pos(ta, 0, 80);
 lv_group.remove_obj(ta); /*Not needed, we use the gridnav instead/

 lv_obj_t * cb = lv_checkbox_create(cont2);
 lv_obj.set_pos(cb, 0, 170);
 lv_group.remove_obj(cb); /*Not needed, we use the gridnav instead/

 lv_obj_t * sw1 = lv_switch_create(cont2);
 lv_obj.set_pos(sw1, 0, 200);
 lv_group.remove_obj(sw1); /*Not needed, we use the gridnav instead/

 lv_obj_t * sw2 = lv_switch_create(cont2);
 lv_obj.set_pos(sw2, lv_pct(50), 200);
 lv_group.remove_obj(sw2); /*Not needed, we use the gridnav instead/
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
}
#endif
```

## Grid navigation in una lista

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRIDNAV && LV_USE_LIST && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Grid navigation on a list
 */
void lv_example_gridnav_2(void)
{
 /*It's assumed that the default group is set and
 there is a keyboard indev/

 lv_obj_t * list1 = lv_list_create(lv_screen_active());
 lv_gridnav_add(list1, LV_GRIDNAV_CTRL_NONE);
 lv_obj_set_size(list1, lv_pct(45), lv_pct(80));
 lv_obj_align(list1, LV_ALIGN_LEFT_MID, 5, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(list1, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 5), LV_STATE_FOCUSED);
 lv_group_add_obj(lv_group_get_default(), list1);

 char buf[32];
 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 15; i++) {
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "File %d", i + 1);
 lv_obj_t * item = lv_list_add_button(list1, LV_SYMBOL_FILE, buf);
 lv_obj_set_style_bg_opa(item, 0, 0);
 lv_group_remove_obj(item); /*Not needed, we use the gridnav instead*/
 }

 lv_obj_t * list2 = lv_list_create(lv_screen_active());
 lv_gridnav_add(list2, LV_GRIDNAV_CTRL_ROLLOVER);
 lv_obj_set_size(list2, lv_pct(45), lv_pct(80));
 lv_obj_align(list2, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -5, 0);
 lv_obj_set_style_bg_color(list2, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 5), LV_STATE_FOCUSED);
 lv_group_add_obj(lv_group_get_default(), list2);

 for(i = 0; i < 15; i++) {
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "Folder %d", i + 1);
 lv_obj_t * item = lv_list_add_button(list2, LV_SYMBOL_DIRECTORY, buf);
 lv_obj_set_style_bg_opa(item, 0, 0);
 lv_group_remove_obj(item);
 }
}
#endif
```

## Grid navigation nidificate

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRIDNAV && LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void cont_sub_event_cb(lv_event_t * e)
{
 uint32_t k = lv_event_get_key(e);
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 if(k == LV_KEY_ENTER) {
 lv_group_focus_obj(obj);
 }
 else if(k == LV_KEY_ESC) {
 lv_group_focus_next(lv_obj_get_group(obj));
 }
}

/***
 * Nested grid navigations
 */
void lv_example_gridnav_3(void)
{
 /*It's assumed that the default group is set and
 there is a keyboard indev/

 lv_obj_t * cont_main = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_gridnav_add(cont_main, (lv_gridnav_ctrl_t)(LV_GRIDNAV_CTRL_ROLLOVER | LV_GRIDNAV_CTRL_SCROLL_FIRST));

 /*Only the container needs to be in a group*/
 lv_group_add_obj(lv_group_get_default(), cont_main);

 /*use flex here, but works with grid or manually placed objects as well*/
 lv_obj_set_flex_flow(cont_main, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);
 lv_obj_set_style_bg_color(cont_main, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_BLUE, 5), LV_STATE_FOCUSED);
 lv_obj_set_size(cont_main, lv_pct(80), LV_SIZE_CONTENT);

 lv_obj_t * btn;
 lv_obj_t * label;

 btn = lv_button_create(cont_main);
 lv_group_remove_obj(btn);
 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Button 1");

 btn = lv_button_create(cont_main);
 lv_group_remove_obj(btn);
 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Button 2");

 /*Create another container with long text to show how LV_GRIDNAV_CTRL_SCROLL_FIRST works*/
 lv_obj_t * cont_subl = lv_obj_create(cont_main);
 lv_obj_set_size(cont_subl, lv_pct(100), 100);
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

label = lv_label_create(cont_sub1);
lv_obj_set_style_bg_color(cont_sub1, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), LV_STATE_FOCUSED);
lv_obj_set_width(label, lv_pct(100));
lv_label_set_text(label,
 "I'm a very long text which makes my container scrollable.\n"
 "As LV_GRIDNAV_FLAG_SCROLL_FIRST is enabled arrow will scroll me first\n"
 "and new objects will be focused only when an edge is reached with the scrolling.\n\n"
 "This is only some placeholder text to be sure the parent will be scrollable. \n\n"
 "Hello world!\n"
 "Hello world!\n"
 "Hello world!\n"
 "Hello world!\n"
 "Hello world!\n"
 "Hello world!\n"
 "Hello world!\n");
}

/*Create a third container that can be focused with ENTER and contains another grid nav*/
lv_obj_t * cont_sub2 = lv_obj_create(cont_main);
lv_gridnav_add(cont_sub2, LV_GRIDNAV_CTRL_ROLLOVER);
/*Only the container needs to be in a group*/
lv_group_add_obj(lv_group_get_default(), cont_sub2);

lv_obj_add_event_cb(cont_sub2, cont_sub_event_cb, LV_EVENT_KEY, NULL);

/*Use flex here, but works with grid or manually placed objects as well*/
lv_obj_set_flex_flow(cont_sub2, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);
lv_obj_set_style_bg_color(cont_sub2, lv_palette_lighten(LV_PALETTE_RED, 5), LV_STATE_FOCUSED);
lv_obj_set_size(cont_sub2, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);

label = lv_label_create(cont_sub2);
lv_label_set_text(label, "Use ENTER/ESC to focus/defocus this container");
lv_obj_set_width(label, lv_pct(100));

btn = lv_button_create(cont_sub2);
lv_group_remove_obj(btn);
label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Button 3");

btn = lv_button_create(cont_sub2);
lv_group_remove_obj(btn);
label = lv_label_create(btn);
lv_label_set_text(label, "Button 4"));

}

#endif

```

## Grid navigation semplice su una lista di widget

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRIDNAV && LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_handler(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * obj = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * list = lv_obj_get_parent(obj);
 LV_UNUSED(list); /*If logging is disabled*/
 LV_LOG_USER("Clicked: %s", lv_list_get_button_text(list, obj));
}

/**
 * Simple navigation on a list widget
 */
void lv_example_gridnav_4(void)
{
 /*It's assumed that the default group is set and
 there is a keyboard indev/
 lv_obj_t * list = lv_list_create(lv_screen_active());
 lv_gridnav_add(list, LV_GRIDNAV_CTRL_ROLLOVER);
 lv_obj_align(list, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);
 lv_group_add_obj(lv_group_get_default(), list);

 uint32_t i;
 for(i = 0; i < 20; i++) {
 char buf[32];

 /*Add some separators too, they are not focusable by gridnav*/
 if(i % 5 == 0) {
 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "Section %d", i / 5 + 1);
 lv_list_add_text(list, buf);
 }

 lv_snprintf(buf, sizeof(buf), "File %d", i + 1);
 lv_obj_t * item = lv_list_add_button(list, LV_SYMBOL_FILE, buf);
 lv_obj_add_event_cb(item, event_handler, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 lv_group_remove_obj(item); /*The default group adds it automatically*/
 }

 lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Button");
}
#endif

```

## Grid navigation per un solo asse

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GRIDNAV && LV_USE_FLEX && LV_BUILD_EXAMPLES

static const char * opts[] = {"0\n1\n2\n3\n4\n5", "0\n1\n2\n3\n4\n5\n6\n7\n8\n9", "s\nm\nh"};
static const int32_t opts_counts[] = {6, 10, 3};

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static lv_obj_t * sliders[3];
static lv_obj_t * rollers[3];

static void slider_key_cb(lv_event_t * e)
{
 uint8_t i = (uint32_t)(uintptr_t)lv_event_get_user_data(e);
 lv_roller_set_selected(rollers[i], lv_slider_get_value(sliders[i]), LV_ANIM_ON);
}

static void roller_key_cb(lv_event_t * e)
{
 uint8_t i = (uint32_t)(uintptr_t)lv_event_get_user_data(e);
 lv_slider_set_value(sliders[i], lv_roller_get_selected(rollers[i]), LV_ANIM_ON);
}

/***
 * Grid navigation for only one axis
 */
void lv_example_gridnav_5(void)
{
 /*It's assumed that the default group is set and
 there is a keyboard indev/
 lv_group_t * group = lv_group_get_default();
 lv_obj_t * cont;

 cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set.flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj.set.flex_align(cont, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);
 lv_obj.set.size(cont, lv_pct(100), lv_pct(50));
 lv_obj.align(cont, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 0);
 /* only up/down keys will be used for grid navigation in this container. */
 /* left/right will be sent to the sliders */
 lv_gridnav_add(cont, LV_GRIDNAV_CTRL_VERTICAL_MOVE_ONLY);
 lv_group.add_obj(group, cont);
 for(uint32_t i = 0; i < 3; i++) {
 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(cont);
 lv_slider.set.range(slider, 0, opts_counts[i] - 1);
 lv_group.remove_obj(slider);
 lv_obj.set.width(slider, lv_pct(85));
 sliders[i] = slider;
 lv_obj.add.event_cb(slider, slider_key_cb, LV_EVENT_KEY, (void*)(uintptr_t)i);
 }

 cont = lv_obj.create(lv_screen_active());
 lv_obj.set.flex_flow(cont, LV_FLEX_FLOW_ROW);
 lv_obj.set.flex_align(cont, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);
 lv_obj.set.size(cont, lv_pct(100), lv_pct(50));
 lv_obj.align(cont, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, 0);
 /* only left/right keys will be used for grid navigation in this container. */
 /* up/down will be sent to the rollers */
 lv_gridnav.add(cont, LV_GRIDNAV_CTRL_HORIZONTAL_MOVE_ONLY);
 lv_group.add_obj(group, cont);
 for(uint32_t i = 0; i < 3; i++) {
 lv_obj_t * roller = lv_roller_create(cont);
 lv_roller.set.options(roller, opts[i], LV_ROLLER_MODE_INFINITE);
 lv_obj.set.size(roller, lv_pct(30), lv_pct(100));
 lv_group.remove_obj(roller);
 rollers[i] = roller;
 lv_obj.add.event_cb(roller, roller_key_cb, LV_EVENT_KEY, (void*)(uintptr_t)i);
 }
}
#endif

```

## 9.4.4 API

*lv\_gridnav.h*

## 9.5 Pinyin IME

Pinyin IME fornisce un'API per fornire il metodo di input Pinyin cinese (input cinese) per un Widget Keyboard, che supporta sia la modalità di input a 26 tasti che a 9 tasti. Si può pensare a `lv_ime_pinyin` come a un plug-in del metodo di input Pinyin per il Widget Keyboard.

Normalmente, un ambiente in cui *Keyboard* (`lv_keyboard`) può essere eseguito può anche eseguire `lv_ime_pinyin`. Ci sono due fattori principali che influenzano l'esecuzione: la dimensione del file del font e la dimensione del dizionario.

### 9.5.1 Utilizzo

Abilitare `LV_USEIME_PINYIN` in `lv_conf.h`.

Per prima cosa, si usa `lv_ime_pinyin_create(lv_screen_active())` per creare un plug-in per il metodo di input Pinyin, poi si usa `lv_ime_pinyin_set_keyboard(pinyin_ime, kb)` per aggiungere il Widget Keyboard creato al plug-in per il metodo di input Pinyin. Si può usare `lv_ime_pinyin_set_dict(pinyin_ime, your_dict)` per usare un dizionario personalizzato. Se non si vuole usare il dizionario nativo, si può disabilitare `LVIME_PINYIN_USE_DEFAULT_DICT` in `lv_conf.h`, il che può far risparmiare molto spazio di memoria.

Il thesaurus integrato è personalizzato in base alla libreria di font **LV\_FONT\_SOURCE\_HAN\_SANS\_SC\_16\_CJK**, che attualmente include più di 1.000 dei radicali CJK più comuni quindi si consiglia di utilizzare un font e un thesaurus personalizzati.

Durante l'utilizzo del plug-in per il metodo di input Pinyin, è possibile modificare la tastiera e il dizionario in qualsiasi momento.

## 9.5.2 Dizionario Personalizzato

Se non si desidera utilizzare il dizionario Pinyin integrato o se si ritiene che il dizionario fonetico integrato consumi troppa memoria, è possibile utilizzare un dizionario personalizzato.

Personalizzare il dizionario è molto semplice.

Per prima cosa, impostare **LV\_IME\_PINYIN\_USE\_DEFAULT\_DICT** a 0 in `lv_conf.h`

Quindi, scrivere un dizionario nel seguente formato.

### Formato del dizionario

L'ordine di disposizione di ogni sillaba pinyin è molto importante. Se c'è bisogno di personalizzare il dizionario dei sinonimi in base alla tabella sillabica Hanyu Pinyin, si può leggere [qui](#) per saperne di più sulle sillabe Hanyu Pinyin e sulla tabella sillabica.

Poi, si scrive il proprio dizionario secondo il seguente formato:

```
lv_100ask_pinyin_dict_t your_pinyin_dict[] = {
 { "a", "𠂇" },
 { "ai", "𠂇𠂇" },
 { "an", "𠂇𠂇𠂇" },
 { "ang", "𠂇𠂇𠂇" },
 { "ao", "𠂇𠂇𠂇" },
 { "ba", "𠂇𠂇𠂇" },
 { "bai", "𠂇𠂇𠂇" },
 /* */
 { "zuo", "𠂇𠂇𠂇" },
 {NULL, NULL}
```

**L'ultimo elemento** deve essere `{null, null}`, altrimenti non funzionerà correttamente.

### Applicazione di un nuovo dizionario

Dopo aver scritto un dizionario secondo il formato sopra indicato, è sufficiente chiamare questa funzione per impostarlo e utilizzarlo:

```
lv_obj_t *pinyin_ime = lv_100ask_pinyin_ime_create(lv_screen_active());
lv_100ask_pinyin_ime_set_dict(pinyin_ime, your_pinyin_dict);
```

## 9.5.3 Modalità

`lv_ime_pinyin` ha le seguenti modalità:

- **LV\_IME\_PINYIN\_MODE\_K26**: Modalità di input Pinyin a 26 tasti
- **LV\_IME\_PINYIN\_MODE\_K9**: Modalità di input Pinyin a 9 tasti
- **LV\_IME\_PINYIN\_MODE\_K9\_NUMBER**: Modalità tastierino numerico

Il layout della modalità TEXT della tastiera contiene pulsanti per cambiare modalità.

Per impostare manualmente la modalità, si usa `lv_ime_pinyin_set_mode(pinyin_ime, mode)`. La modalità di default è **LV\_IME\_PINYIN\_MODE\_K26**.

## 9.5.4 Esempio

### Pinyin IME input 26 tasti

## Pinyin IME input 9 tasti

```
#include "../../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_LABEL && LV_USE_TEXTAREA && LV_FONT_SOURCE_HAN_SANS_SC_16_CJK && LV_USE_IME_PINYIN && LV_IME_PINYIN_USE_K9_MODE && LV_BUILD_EXAMPLES

static void ta_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_event_code_t code = lv_event_get_code(e);
 lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * kb = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);

 if(code == LV_EVENT_FOCUSED) {
 if(lv_indev_get_type(lv_indev_active()) != LV_INDEV_TYPE_KEYPAD) {
 lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);
 lv_obj_remove_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
 }
 }
 else if(code == LV_EVENT_READY) {
 lv_obj_add_flag(kb, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
 lv_obj_remove_state(ta, LV_STATE_FOCUSED);
 lv_indev_reset(NULL, ta); /*To forget the last clicked object to make it focusable again*/
 }
}

void lv_example_ime_pinyin_2(void)
{
 lv_obj_t * pinyin_ime = lv_ime_pinyin_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_text_font(pinyin_ime, &lv_font_source_han_sans_sc_16_cjk, 0);
 //lv_ime_pinyin_set_dict(pinyin_ime, your_dict); // Use a custom dictionary. If it is not set, the built-in dictionary will be used.

 /* tal */
 lv_obj_t * tal = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_textarea_set_one_line(tal, true);
 lv_obj_set_style_text_font(tal, &lv_font_source_han_sans_sc_16_cjk, 0);
 lv_obj_align(tal, LV_ALIGN_TOP_LEFT, 0, 0);

 /*Create a keyboard and add it to ime_pinyin*/
 lv_obj_t * kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
 lv_keyboard_set_textarea(kb, tal);

 lv_ime_pinyin_set_keyboard(pinyin_ime, kb);
 lv_ime_pinyin_set_mode(pinyin_ime,
 LV_IME_PINYIN_MODE_K9); // Set to 9-key input mode. Default: 26-key input(k26) mode.
 lv_obj_add_event_cb(tal, ta_event_cb, LV_EVENT_ALL, kb);

 /*Get the cand_panel, and adjust its size and position*/
 lv_obj_t * cand_panel = lv_ime_pinyin_get_cand_panel(pinyin_ime);
 lv_obj_set_size(cand_panel, LV_PCT(100), LV_PCT(10));
 lv_obj_align_to(cand_panel, kb, LV_ALIGN_OUT_TOP_MID, 0, 0);

 /*Try using ime_pinyin to output the Chinese below in the tal above*/
 lv_obj_t * cz_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(cz_label,
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

"_____Embedded System____\n_____Han Sans SC 16 CJK____");
lv_obj_set_style_text_font(cz_label, &lv_font_source_han_sans_sc_16_cjk, 0);
lv_obj_set_width(cz_label, 310);
lv_obj_align_to(cz_label, tal, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_LEFT, 0, 0);
}

#endif

```

## 9.5.5 API

*lv\_ime\_pinyin.h*

*lv\_ime\_pinyin\_private.h*

## 9.6 Font immagine

Disegna l'immagine in un oggetto **label** o **span** con **lv\_imgfont**. Questo viene spesso utilizzato per visualizzare le icone emoji Unicode nel testo.

Formati immagine supportati: determinati dai *decoder di immagini* LVGL abilitati.

### 9.6.1 Utilizzo

Abilitare **LV\_USE\_IMGFONT** in **lv\_conf.h**.

Per creare un nuovo *imgfont*:

```

static lv_font_t * imgfont;
...
imgfont = lv_imgfont_create(height, path_cb, user_data);

```

- **height** Dimensione del font.
- **path\_cb** Funzione per ottenere il path dell'immagine di un carattere. Si passa **NULL** se non deve essere visualizzata alcuna immagine, ma il carattere stesso.
- **user\_data** Puntatore ai dati utente.

Per utilizzare *imgfont* in un'etichetta, si fa riferimento ad esso: **lv\_obj\_set\_style\_text\_font(label, imgfont, LV\_PART\_MAIN)**

Per eliminare *imgfont* che non viene più utilizzato, si usa **lv\_imgfont\_destroy(imgfont)**.

### 9.6.2 Esempio

**Utilizzare emoji in un testo.**

```

#include "../../lv_examples.h"

#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_IMGFONT

static const void * get_imgfont_path(const lv_font_t * font, uint32_t unicode, uint32_t unicode_next,
 int32_t * offset_y, void * user_data)
{
 LV_UNUSED(font);
 LV_UNUSED(unicode_next);
 LV_UNUSED(offset_y);
 LV_UNUSED(user_data);

 LV_IMAGE_DECLARE(emoji_F617);

 if(unicode < 0xF000) return NULL;

 if(unicode == 0xF617) {
 return &emoji_F617;
 }
 else if(unicode == 0xF600) {
#if LV_USE_FFMPEG
 return "lvgl/examples/assets/emoji/F600.png";
#else
 return "A:lvgl/examples/assets/emoji/F600.png";
#endif
 }
 return NULL;
}

/***
 * draw img in label or span obj
 */

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

void lv_example_imgfont_1(void)
{
 lv_font_t * imgfont = lv_imgfont_create(80, get_imgfont_path, NULL);
 if(imgfont == NULL) {
 LV_LOG_ERROR("imgfont init error");
 return;
 }

 imgfont->fallback = LV_FONT_DEFAULT;

 lv_obj_t * labell = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(labell, "12\uF600\uF617AB");
 lv_obj_set_style_text_font(labell, imgfont, LV_PART_MAIN);
 lv_obj_center(labell);
}

void lv_example_imgfont_1(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "imgfont is not installed");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif

```

### 9.6.3 API

*lv\_imgfont.h*

## 9.7 Monkey

Il modulo Monkey fornisce alle applicazioni LVGL un semplice test Monkey. Il Monkey Testing è una tecnica in cui l'utente testa l'applicazione o il sistema fornendo input casuali e verificandone il comportamento o verificando se l'applicazione o il sistema si arresteranno in modo anomalo. Questo modulo fornisce questo servizio come input casuale simulato per testare un'applicazione LVGL.

### 9.7.1 Utilizzo

Per prima cosa, abilitare `LV_USE_MONKEY` in `lv_conf.h`.

Poi, dichiarare una variabile (può essere locale) di tipo `lv_monkey_config_t` per definire la struttura di configurazione, inizializzarla usando `lv_monkey_config_init(cfg)`, quindi impostarne il membro `type` sul tipo desiderato di `input device` e impostare i valori `min` e `max` per i suoi membri `period_range` e `input_range` per impostare gli intervalli di tempo (in millisecondi) e gli intervalli di input che il modulo Monkey utilizzerà per generare input casuali in momenti casuali.

Successivamente, si chiama `lv_monkey_create(cfg)` per creare il Monkey. Restituisce un puntatore al `lv_monkey_t` creato.

Infine, si chiama `lv_monkey_set_enable(monkey, true)` per abilitare Monkey.

Per mettere in pausa Monkey, si chiama `lv_monkey_set_enable(monkey, false)`. Per eliminarlo, si chiama `lv_monkey_delete(monkey)`.

Notare che `input_range` ha significati diversi a seconda del `type` del dispositivo di input:

- `LV_INDEV_TYPE_POINTER`: Nessun effetto, clic casuale entro i pixel della risoluzione dello schermo.
- `LV_INDEV_TYPE_ENCODER`: I valori minimo e massimo di `enc_diff`.
- `LV_INDEV_TYPE_BUTTON`: I valori minimo e massimo di `btn_id`. Si usa `lv_monkey_get_indev()` per ottenere il dispositivo di input e `lv_indev_set_button_points()` per mappare l'ID del tasto alle coordinate.
- `LV_INDEV_TYPE_KEYPAD`: Nessun effetto, invia `Tasti` casuali.

### 9.7.2 Esempio

**Esempio di "touchpad monkey"**

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MONKEY && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_monkey_1(void)
{
 /*Create pointer monkey test*/
 lv_monkey_config_t config;
 lv_monkey_config_init(&config);
 config.type = LV_INDEV_TYPE_POINTER;
 config.period_range.min = 10;
 config.period_range.max = 100;
 lv_monkey_t * monkey = lv_monkey_create(&config);

 /*Start monkey test*/
 lv_monkey_set_enable(monkey, true);
}

#endif
```

### Esempio di "encoder monkey"

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MONKEY && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_monkey_2(void)
{
 /*Create encoder monkey test*/
 lv_monkey_config_t config;
 lv_monkey_config_init(&config);
 config.type = LV_INDEV_TYPE_ENCODER;
 config.period_range.min = 50;
 config.period_range.max = 500;
 config.input_range.min = -5;
 config.input_range.max = 5;
 lv_monkey_t * monkey = lv_monkey_create(&config);

 /*Set the default group*/
 lv_group_t * group = lv_group_create();
 lv_indev_set_group(lv_monkey_get_indev(monkey), group);
 lv_group_set_default(group);

 /*Start monkey test*/
 lv_monkey_set_enable(monkey, true);
}

#endif
```

### Esempio di "button monkey"

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_MONKEY && LV_BUILD_EXAMPLES

void lv_example_monkey_3(void)
{
 static lv_point_t btn_points[3];
 int32_t hor_res = LV_HOR_RES;

 /*Create button monkey test*/
 lv_monkey_config_t config;
 lv_monkey_config_init(&config);
 config.type = LV_INDEV_TYPE_BUTTON;
 config.period_range.min = 50;
 config.period_range.max = 500;
 config.input_range.min = 0;
 config.input_range.max = sizeof(btn_points) / sizeof(lv_point_t) - 1;
 lv_monkey_t * monkey = lv_monkey_create(&config);

 /*Set the coordinates bound to the button*/
 btn_points[0].x = hor_res / 4;
 btn_points[0].y = 10;
 btn_points[1].x = hor_res / 2;
 btn_points[1].y = 10;
 btn_points[2].x = hor_res * 3 / 4;
 btn_points[2].y = 10;

 lv_indev_set_button_points(lv_monkey_get_indev(monkey), btn_points);

 /*Start monkey test*/
 lv_monkey_set_enable(monkey, true);
}

#endif
```

## 9.7.3 API

*lv\_monkey.h*

## 9.8 ID del Widget

I Widget possono facoltativamente aggiungere identificatori alle loro funzionalità, se necessario per l'applicazione. Il modo esatto in cui ciò avviene è progettato per essere flessibile e può adattarsi alle esigenze dell'applicazione. Può anche essere un timestamp o altri dati correnti al momento della creazione del Widget.

## 9.8.1 Utilizzo

La funzionalità ID Widget si abilita impostando `LV_USE_OBJ_ID` a 1 in `lv_conf.h`.

Una volta abilitata, diverse cose cambiano:

- ogni Widget avrà ora un campo `void * id` chiamato `id`;
- diventano disponibili queste due funzioni API:
  - `lv_obj_get_id(widget)`,
  - `lv_obj_find_by_id(widget, id)`;
- diventano disponibili diverse altre funzioni API relative al Widget-ID se `LV_USE_OBJ_ID_BUILTIN` è diverso da zero (maggiori dettagli di seguito);
- ora sono disponibili due macro di configurazione aggiuntive, `LV_OBJ_ID_AUTO_ASSIGN` e `LV_USE_OBJ_ID_BUILTIN`.

### `LV_OBJ_ID_AUTO_ASSIGN`

Questa macro in `lv_conf.h` assume per default il valore equivalente a `LV_USE_OBJ_ID`. È modificabile se lo si desidera. In entrambi i casi, se equivale a un valore diverso da zero, si verificano due cose:

- `lv_obj_assign_id(class_p, widget)` verrà chiamato al termine della creazione di ogni Widget e
- `lv_obj_free_id(widget)` verrà chiamato al termine della sequenza quando ogni Widget viene eliminato.

A causa di questa tempistica, è possibile utilizzare versioni personalizzate di queste funzioni come indicato di seguito e possono anche essere utilizzate come "event hook" per implementare un'operazione di tracciamento che si verifica quando ogni Widget viene creato ed eliminato.

### `lv_obj_assign_id(class_p, widget)`

Questa funzione (fornita da LVGL o in proprio --- maggiori dettagli di seguito) è responsabile dell'assegnazione di un valore al campo `id` del Widget e, a seconda dell'implementazione, può svolgere anche altre funzioni.

### `lv_obj_free_id(widget)`

Questa funzione (fornita da LVGL o in proprio --- maggiori dettagli di seguito) è responsabile della pulizia di tutte le risorse allocate da `lv_obj_assign_id()`

### `LV_USE_OBJ_ID_BUILTIN`

Questa macro in `lv_conf.h` equivale a 1 per default. È modificabile se lo si desidera. Quando equivale a un valore diverso da zero, LVGL fornisce le seguenti implementazioni di funzione:

- `lv_obj_assign_id(class_p, widget)`
- `lv_obj_free_id(widget)`
- `lv_obj_set_id(widget, id)`
- `lv_obj_stringify_id(widget, buf, len)`
- `lv_obj_id_compare(id1, id2)`

Queste forniscono l'implementazione di default per gli ID dei Widget, ovvero che per ogni Widget creato, `lv_obj_stringify_id(widget, buf, len)` produrrà una stringa univoca. Esempio: se i seguenti 6 widget vengono creati in questa sequenza:

- Screen
- Etichetta
- Pulsante
- Etichetta

- Etichetta
- Immagine

Le stringhe prodotte da `lv_obj_stringify_id(widget, buf, len)` sarebbero:

- obj1
- label1
- btn1
- label2
- label3
- image1

rispettivamente.

### Utilizzo di un generatore di ID personalizzato

Si possono fornire implementazioni personalizzate per diverse funzioni relative ai Widget-ID. Per farlo, si imposta prima `LV_USE_OBJ_ID_BUILTIN` a 0 in `lv_conf.h`.

Sarà quindi necessario fornire le implementazioni per le seguenti funzioni (e linkarle a LVGL):

```
const char * lv_obj_stringify_id(lv_obj_t * widget, char * buf, uint32_t len);
int lv_obj_id_compare(const void * id1, const void * id2);
```

Se `LV_OBJ_ID_AUTO_ASSIGN` equivale a un valore diverso da zero (o se semplicemente c'è bisogno di utilizzarle), sarà necessario fornire anche le implementazioni per:

```
void lv_obj_assign_id(const lv_obj_class_t * class_p, lv_obj_t * widget);
void lv_obj_free_id(lv_obj_t * widget);
```

Se `LV_BUILD_TEST` equivale a un valore diverso da zero e si include codice di test LVGL nella compilazione (o se semplicemente c'è bisogno di utilizzarle), sarà necessario fornire anche un'implementazione per:

```
void lv_obj_set_id(lv_obj_t * widget, void * id);
```

Esempi di implementazioni di queste funzioni sono disponibili in `lv_obj_id_builtin.c`, ma è possibile utilizzare un design diverso se necessario.

`lv_obj_stringify_id()` converte il `widget` passato, in una rappresentazione stringa (in genere incorporando il campo `id`) e lo scrive nel buffer fornito nel suo argomento `buf`.

`lv_obj_id_compare()` confronta 2 valori `void * id` e restituisce 0 quando sono considerati uguali, altrimenti un valore diverso da zero.

Se `LV_OBJ_ID_AUTO_ASSIGN` equivale a un valore diverso da zero, `lv_obj_assign_id()` viene chiamato quando viene creato un Widget. È responsabile dell'assegnazione di un valore al campo `id` del Widget. Un puntatore alla classe finale del Widget viene passato nell'argomento `class_p` nel caso in cui sia necessario per determinare il valore del campo `id` o per altre possibili esigenze relative alla progettazione degli ID Widget. Si noti che questo puntatore potrebbe essere diverso da `widget->class_p`, che è la classe del Widget attualmente in fase di creazione.

Se `LV_OBJ_ID_AUTO_ASSIGN` equivale a un valore diverso da zero, `lv_obj_free_id()` viene chiamato quando un Widget viene eliminato. È necessario eseguire la pulizia di tutte le risorse allocate da `lv_obj_assign_id()`.

### Dumping di un Widget Tree

Indipendentemente dallo stato di una qualsiasi delle macro sopra indicate, la funzione `lv_obj_dump_tree(widget)` fornisce un "dump" del Widget Tree per il Widget specificato (quello stesso Widget più tutti i suoi figli ricorsivamente) utilizzando il metodo attualmente configurato utilizzato dalla macro `LV_LOG_USER`. Se viene passato NULL invece di un puntatore a un Widget "root", il dump includerà il Widget Tree per tutti gli `Screen`, per tutti i `Display` nel sistema.

Affinché `LV_LOG_USER` produca un output, in `lv_conf.h` deve essere soddisfatta la seguente condizione:

- `LV_USE_LOG` deve essere uguale a un valore diverso da zero

- `LV_LOG_LEVEL <= LV_LOG_LEVEL_USER`

Esaminerà ricorsivamente tutti i figli del Widget (a partire dal Widget stesso) e stamperà l'indirizzo del genitore del Widget, l'indirizzo del Widget e, se `LV_USE_OBJ_ID` è uguale a un valore diverso da zero, stamperà anche l'output di `lv_obj_stringify_id()` per quel Widget.

Questo può essere utile in caso di crash dell'interfaccia utente. Da quel log è possibile esaminare lo stato del Widget Tree quando è stato chiamato `lv_obj_dump_tree(widget)`.

Ad esempio, se un puntatore a un Widget eliminato viene memorizzato nel campo `timer->user_data` di un Timer quando viene chiamato il callback dell'evento timer, il tentativo di utilizzare quel puntatore causerà probabilmente un crash perché il puntatore non è più valido. Tuttavia, un dump tempestivo del Widget Tree subito prima di quel punto mostrerà che il Widget non esiste più.

### Trovare un elemento figlio con l'ID

#### Avvertimento

`lv_obj_find_by_id(widget, id)` è deprecato. Per trovare un widget, utilizzare `obj_name`.

`lv_obj_find_by_id(widget, id)` eseguirà un'esplorazione ricorsiva attraverso i figli di `widget` e restituirà il primo figlio incontrato con l'ID specificato.

## 9.9 Proprietà Widget

Le Proprietà Widget offrono un modo per ridurre notevolmente le dimensioni dell'interfaccia tra LVGL e qualsiasi livello logico immediatamente superiore, per ottenere e impostare le proprietà più importanti dei Widget. Lo scopo è:

- semplificare (riducendo i tempi di sviluppo) la scrittura di binding per LVGL in un altro linguaggio, come:
  - Micropython,
  - Lua,
  - Python,
  - Perl,
  - .NET
- rendere possibile il controllo dell'interfaccia utente (o parti di essa, ad esempio l'animazione) tramite input esterno, senza modificare il firmware, come:
  - un file di testo esterno (YAML, JSON, XML, personalizzato)
  - qualsiasi sorgente di input esterna (ad esempio seriale)

While using it consumes more program space and more CPU overhead while setting and getting Widget properties, it is designed so as to minimize that additional CPU overhead.

### 9.9.1 Cos'è una Proprietà di un Widget?

Le proprietà di un Widget sono l'insieme combinato di *Stili* più proprietà aggiuntive, uniche per ogni tipo di Widget, che determinano l'aspetto e il comportamento del Widget. Esempi: dimensione, posizione e colore sono proprietà di tutti i Widget, mentre testo, modalità estesa, inizio selezione e fine selezione sono proprietà esclusive dei Widget Label. Anche gli *stili locali* di un Widget sono proprietà valide in questo contesto.

Le proprietà Widget non di stile disponibili per un dato Widget vengono implementate all'inizio del file .c primario del Widget come array di ricerca const da-id-a-puntatore-a-funzione, come in questo esempio per il Widget Label:

```
#if LV_USE_OBJ_PROPERTY
static const lv_property_ops_t properties[] = {
 {
 .id = LV_PROPERTY_LABEL_TEXT,
 .setter = lv_label_set_text,
 .getter = lv_label_get_text,
 },
 {
 .id = LV_PROPERTY_LABEL_LONG_MODE,
 .setter = lv_label_set_long_mode,
 .getter = lv_label_get_long_mode,
 },
 {
 .id = LV_PROPERTY_LABEL_TEXT_SELECTION_START,
 .setter = lv_label_set_text_selection_start,
 .getter = lv_label_get_text_selection_start,
 },
 {
 .id = LV_PROPERTY_LABEL_TEXT_SELECTION_END,
 .setter = lv_label_set_text_selection_end,
 .getter = lv_label_get_text_selection_end,
 },
};
#endif
```

Questo array è allegato al campo `properties` della classe del Widget, quindi tutti i Widget dello stesso tipo condividono lo stesso array di ricerca da-id-a-puntatore-a-funzione.

Alcune proprietà sono di sola lettura. In questo caso, solo il campo `getter` nell'elemento dell'array corrispondente verrà inizializzato con un puntatore a funzione. Esempio: il conteggio dei Widget figli o la posizione di scorrimento di un oggetto devono essere controllati tramite altri tipi di input, ma i loro valori sono leggibili tramite questa API.

## 9.9.2 Utilizzo

Per default, questa funzionalità di LVGL è disattivata. Può essere attivata configurando `LV_USE_OBJ_PROPERTY` a 1 in `lv_conf.h`.

Le 3 funzioni che diventano disponibili sono:

- `lv_result_t lv_obj_set_property(widget, lv_property_t * value)` Imposta la proprietà specificata del Widget.
- `lv_property_t lv_obj_get_property(widget, lv_prop_id_t id)` Legge il valore della proprietà dal Widget.
- `lv_result_t lv_obj_set_properties(widget, lv_property_t * values, count)` Imposta più proprietà Widget da un array di `lv_property_t`.

Un `lv_prop_id_t` è un *ID Proprietà*, mentre un `lv_property_t` è una struttura che associa un *ID Proprietà* a un *Valore della Proprietà*.

Di seguito è riportato un esempio di array che potrebbe essere utilizzato come argomento `values` in `lv_obj_set_properties()`:

```
lv_property_t values[] = {
 { .id = LV_PROPERTY_IMAGE_SRC, .ptr = &img_demo_widgets_avatar, },
 { .id = LV_PROPERTY_IMAGE_PIVOT, .ptr = &pivot_50, },
 { .id = LV_PROPERTY_IMAGE_SCALE, .num = 128, },
 { .id = LV_PROPERTY_OBJ_FLAG_CLICKABLE, .num = 1, },
 { .id = LV_STYLE_IMAGE_OPA, .num = 128, },
 { .id = LV_STYLE_BG_COLOR, .color = (lv_color_t){.red = 0x11, .green = 0x22, .blue = 0x33}, },
}
```

In alternativa, `lv_obj_set_property(widget, value)` potrebbe essere chiamato utilizzando i singoli elementi `value` di questo array all'interno di un ciclo.

## ID Proprietà

`lv_prop_id_t` identifica la proprietà da ottenere/impostare. Si tratta di un valore enum definito nel file .h primario del Widget in questione. Poiché i nomi effettivi vengono "assemblati" da una macro di concatenazione di stringhe del preprocessore e sono quindi difficili da visualizzare, è possibile trovare i nomi anche nel file .c primario del Widget, nell'array `properties[]` che inizializza i campi `.id` nell'array. Ad esempio, `LV_PROPERTY_LABEL_TEXT` si trova in `lv_label.c`, mentre le proprietà disponibili per tutti i Widget si trovano nella parte superiore del file `lv_obj.c`.

Questo array è allegato alla classe del Widget, consentendo la ricerca delle funzioni "getter" e "setter" per ogni tipo di Widget in cui sono state implementate le proprietà Widget. (Nota: questa operazione viene eseguita internamente, quindi non è necessario farla).

Se la proprietà da impostare o ottenere tramite questa API non è ancora implementata, è possibile aggiungere un ID di proprietà Widget personalizzato seguendo le stesse regole e utilizzando una delle due macro helper presenti in enum nel file .h principale del Widget. In entrambi i casi, il valore "assemblato" è un valore a 32 bit:

- LV\_PROPERTY\_ID (per valori singoli -- vedere *Valori Singoli* di seguito); i bit <31:28> contengono il tipo di valore della proprietà e i bit <27:0> contengono l'ID della proprietà.
- LV\_PROPERTY\_ID2 (per valori accoppiati -- vedere *Valori Abbinati* di seguito); i bit <31:28> contengono il tipo per il primo valore della proprietà, i bit <27:24> contengono il tipo per il secondo valore e i bit <23:0> contengono l'ID della proprietà.

Assicurarsi solo che l'ID sia univoco in tutti i Widget.

Notare che `lv_style_prop_t` (i valori dell'enumeratore che iniziano con `LV_PROPERTY_STYLE_...`) sono anche ID di proprietà validi e possono essere utilizzati per impostare o ottenere i valori di stile di un Widget.

## Valore della Proprietà

`lv_property_t` è una struttura che inizia con un campo `id` il cui significato è lo stesso dell'ID della proprietà descritto sopra, abbinato a un valore, che è un'unione di tutti i possibili tipi di proprietà, inclusi intero, puntatore e colore. Il campo `value` è anche in grado di contenere i diversi tipi di valore per gli stili. Lo fa essendo un'unione di tutti i diversi tipi che potrebbero essere necessari. L'elenco dei campi "union-ed" al momento della stesura di questo articolo è:

### Valori Singoli

```
int32_t num; /**< Signed integer number (enums or "normal" numbers) */
uint32_t num_u; /**< Unsigned integer number (opacity, Booleans) */
bool enable; /**< Booleans */
const void* *ptr; /**< Constant pointers (font, cone text, etc.) */
lv_color_t color; /**< Colors */
lv_value_precise_t precise; /**< float or int for precise value */
lv_point_t point; /**< Point, contains two int32_t */

struct {
 /**
 * Note that place struct member 'style' at first place is intended.
 * 'style' shares same memory with 'num', 'ptr', 'color'.
 * So we set the style value directly without using 'prop.style.num'.
 *
 * E.g.
 *
 * static const lv_property_t obj_pos_x = {
 * .id = LV_PROPERTY_STYLE_X,
 * .num = 123,
 * .selector = LV_STATE_PRESSED,
 * }
 *
 * instead of:
 * static const lv_property_t obj_pos_x = {
 * .id = LV_PROPERTY_STYLE_X,
 * .style.num = 123, // note this line.
 * .selector = LV_STATE_PRESSED,
 * }
 */
 lv_style_value_t style; /**< Make sure it's the first element in struct. */
 uint32_t selector; /**< Style selector, lv_part_t | lv_state_t */
};
```

### Valori Abbinati

```
/**
 * For some properties like slider range, it contains two simple (4-byte) values
 * so we can use 'arg1.num' and 'arg2.num' to set the argument.
 */
struct {
 union {
 int32_t num;
 uint32_t num_u;
 bool enable;
 const void* *ptr;
 lv_color_t color;
 lv_value_precise_t precise;
 } arg1, arg2;
};
```

Si può trovare la struttura `lv_property_t` corrente nel file `lv_obj_property.h`.

### Ricerca ID di Proprietà per Nome

Impostando la macro di configurazione `LV_USE_OBJ_PROPERTY_NAME` a 1, le seguenti funzioni possono cercare gli ID proprietà passando il nome della proprietà (una stringa):

- `lv_prop_id_t lv_obj_property_get_id(widget, name)` Ottiene l'ID proprietà cercando ricorsivamente `name` nella gerarchia di classi del Widget e, se non viene trovato, cerca le proprietà di stile.
- `lv_prop_id_t lv_obj_class_property_get_id(class_p, name)` Ottiene l'ID della proprietà eseguendo una ricerca non ricorsiva per `name` direttamente nelle proprietà della classe Widget.
- `lv_prop_id_t lv_style_property_get_id(name)` Ottiene l'ID della proprietà di stile in base al nome.

Le ultime due funzioni sono utili quando si sa già che `name` è tra le proprietà di una specifica classe Widget o è un nome di stile, poiché un nome di proprietà può esistere in entrambi gli elenchi. A causa della sequenza di ricerca in `lv_obj_property_get_id(widget, name)`, se un nome esiste in entrambi gli elenchi, l'utilizzo di questa funzione impone al nome nelle proprietà della gerarchia di classi del Widget di avere la precedenza sul nome dello stile.

È possibile verificare quali nomi sono disponibili esaminando i file .c nella directory `./src/widgets/property/`. Si noti che per supportare le ricerche di nomi binari, questi array vengono generati in modo da garantire che siano in ordine alfabetico. Se è necessario aggiungere una proprietà non presente, si consiglia di aggiungerla in enum nella parte superiore del file .h primario del Widget e di rigenerare questi elenchi utilizzando `./scripts/properties.py` per garantire che l'ordinamento alfabetico venga mantenuto.

### 9.9.3 Note Aggiuntive

Per l'argomento `lv_property_t * value` della funzione `lv_obj_set_property()`, il linguaggio utilizzato per chiamare tale funzione (ad esempio in una libreria statica o caricata dinamicamente) potrebbe richiedere codice aggiuntivo per convertire i valori dal loro tipo di dati locale (ad esempio, dict, table, ecc.) a una struttura C prima di passarli alla funzione `lv_obj_set_property()`.

### 9.9.4 API

`lv_obj_property_names.h`

## 9.10 Observer

### 9.10.1 Come si Usa

#### Panoramica

Il modulo `lv_observer` è un'implementazione del Pattern Observer.

Questa implementazione è composta da:

#### Subject

(nella memoria globale o heap) sono "pacchetti logici", ciascuno contenente il valore "osservato" e il suo tipo (intero (`int32_t`), una stringa, un puntatore, un `lv_color_t`, un `float`, o un gruppo);

#### Observer

(zero o più per Subject, sempre allocati dinamicamente) sono sempre associati a un solo Subject e forniscono notifiche definite dall'utente ogni volta che il valore del Subject cambia.

Un Subject e i suoi Observer possono essere utilizzati in vari modi:

1. È sufficiente iscriversi a un Subject e ricevere una notifica quando il valore del Subject cambia.
2. Ci si iscrive a un gruppo Subject (connette un gruppo di Subject) per ricevere una notifica quando uno qualsiasi dei valori dei Subject nel gruppo cambia.
3. Esegue il bind dei Widget ai Subject per abbinare automaticamente il valore del Widget al Subject (ad esempio, il testo di un'Etichetta o il valore di un Arco).

#### Utilizzo

Per utilizzare l'Observer, è necessario che `LV_USE_OBSERVER` sia configurato a 1. (È 1 per default e può essere impostato a 0 per risparmiare spazio nel programma se non si utilizza l'Observer.)

Un tipico caso d'uso si presenta così:

```

// Any typical global variable
lv_subject_t my_subject;

/*-----
 * main.c
 -----/
extern lv_subject_t my_subject;

void main(void)
{
 // Initialize Subject as integer with the default value of 10.
 lv_subject_init_int(&my_subject, 10);

 some_module_init();
}

/*-----
 * some_module.c
 -----/
extern lv_subject_t my_subject;

// Will be called when Subject's value changes
static void some_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 int32_t v = lv_subject_get_int(subject);
 do_something(v);
}

void some_module_init(void)
{
 // Subscribe to Subject as an Observer.
 lv_subject_add_observer(&my_subject, some_observer_cb, NULL);
}

/*-----
 * some_system.c
 -----/
extern lv_subject_t my_subject;

void some_event(void)
{
 // The below call sets Subject's value to 30 and notifies current Observers.
 lv_subject_set_int(&my_subject, 30);
}

```

## Subject

### Inizializzazione del Subject

I Subject devono essere variabili statiche o globali, oppure oggetti `lv_subject_t` allocati dinamicamente. Motivo: il loro contenuto deve rimanere valido per tutta la vita del Subject.

Per inizializzare un Subject, si usa `lv_subject_init_<type>(&subject, params, init_value)`. Esistono le seguenti funzioni di inizializzazione, una per ciascun tipo di Subject:

#### Intero

```
void lv_subject_init_int(subject, int_value)
```

#### Float

```
void lv_subject_init_float(subject, float_value)
```

#### Stringa

```
void lv_subject_init_string(subject, buf, prev_buf, buf_size, initial_string)
```

#### Puntatore

```
void lv_subject_init_pointer(subject, ptr)
```

#### Color

```
void lv_subject_init_color(subject, color)
```

#### Gruppo

```
void lv_subject_init_group(group_subject, subject_list[], count)
```

### Impostazione del Valore di un Subject

Le seguenti funzioni vengono utilizzate per aggiornare il valore di un Subject:

#### Intero

```
void lv_subject_set_int(subject, int_value)
```

#### Stringa

```
void lv_subject_copy_string(subject, buf)
```

**Puntatore**

```
void lv_subject_set_pointer(subject, ptr)
```

**Color**

```
void lv_subject_set_color(subject, color)
```

Al termine di ciascuna di queste chiamate, se il nuovo valore differisce dal valore precedente, viene inviata una notifica a tutti gli Observer correnti.

**Ottenere il valore di un Subject**

Le seguenti funzioni vengono utilizzate per ottenere il valore corrente di un Subject:

**Intero**

```
int32_t lv_subject_get_int(subject)
```

**Float**

```
float lv_subject_get_float(subject)
```

**Stringa**

```
const char * lv_subject_get_string(subject)
```

**Puntatore**

```
const void * lv_subject_get_pointer(subject)
```

**Color**

```
lv_color_t lv_subject_get_color(subject)
```

**Ottenere il Valore Precedente di un Subject**

Le seguenti funzioni vengono utilizzate per ottenere il valore precedente di un Subject:

**Intero**

```
int32_t lv_subject_get_previous_int(subject)
```

**Float**

```
float lv_subject_get_previous_float(subject)
```

**Stringa**

```
const char * lv_subject_get_previous_string(subject)
```

**Puntatore**

```
const void * lv_subject_get_previous_pointer(subject)
```

**Color**

```
lv_color_t lv_subject_get_previous_color(subject)
```

**Observer****Iscrizione a un Subject**

L'azione di iscrizione a un Subject:

- alloca dinamicamente un oggetto Observer,
- lo associa al Subject,
- esegue una notifica iniziale all'Observer (consentendo all'Observer di aggiornarsi con il valore corrente del Subject), e
- restituisce un puntatore all'Observer appena creato.

Successivamente, l'Observer riceverà una notifica ogni volta che il valore del Subject cambia, finché l'Observer rimane associato (iscritto) a quel Subject.

Le notifiche vengono eseguite chiamando la funzione di callback fornita al momento dell'iscrizione al Subject.

## Iscrizione Semplice

Per iscriversi a un Subject si utilizza una delle funzioni `lv_subject_add_observer...()`. Questo argomento è trattato di seguito.

In alternativa, se si desidera associare il valore di un Subject alla proprietà di un Widget, è possibile utilizzare una delle funzioni `lv_<widget_type>_bind...()`. Vedere [Binding del Widget](#) per maggiori dettagli.

Utilizzando `lv_obj_add_subject...()` è anche possibile modificare il valore di un Subject su un trigger. È trattato in [Modifica del Subject con l'Evento](#)

Per il caso d'uso più elementare, iscriversi a un Subject utilizzando la seguente funzione:

```
lv_observer_t * observer = lv_subject_add_observer(&some_subject, some_observer_cb,
 user_data)
```

dove la callback di notifica dell'Observer dovrebbe apparire così:

```
static void some_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 ...
}
```

Questa funzione restituisce un puntatore all'Observer appena creato.

Quando si utilizza questo metodo di iscrizione, è responsabilità dell'utente chiamare `lv_observer_remove(observer)` quando l'Observer non è più necessario, il che lo annulla dall'iscrizione al Subject e lo elimina dall'heap LVGL.

## Sottoscrizione Durante l'Associazione dell'Observer a un Oggetto Non-Widget

La funzione sottoscrive un Subject e associa inoltre l'Observer a un puntatore a qualsiasi tipo di oggetto, una copia del quale viene salvata nel campo `target`. Questa funzione dovrebbe essere utilizzata quando il puntatore *non* punta a un Widget.

```
lv_observer_t * observer = lv_subject_add_observer_with_target(&some_subject,
 some_observer_cb, some_pointer, user_data)
```

Una copia del puntatore passato può essere recuperata chiamando `lv_observer_get_target(observer)`, ad esempio all'interno della funzione di callback.

Quando si utilizza questo metodo di iscrizione, è responsabilità dell'utente chiamare `lv_observer_remove(observer)` quando l'Observer non è più necessario, il che lo annulla dall'iscrizione al Subject e lo elimina dall'heap LVGL.

## Sottoscrizione Durante l'Associazione dell'Observer a un Widget

La funzione seguente associa un Widget a un Observer durante l'iscrizione a un Subject. Una copia del puntatore a quel Widget viene salvata nel campo `target`. Funziona esattamente come il metodo precedente, tranne per il fatto che, quando il Widget viene eliminato, l'Observer così creato verrà automaticamente rimosso dall'iscrizione al Subject e cancellato dall'heap LVGL. Si noti che questo è diverso da [Binding del Widget](#).

```
lv_observer_t * observer = lv_subject_add_observer_obj(&some_subject, some_observer_cb,
 widget, user_data)
```

In questo modo è possibile creare un numero qualsiasi di Observer e associarli a un Widget.

Una copia del puntatore al Widget può essere recuperata chiamando `lv_observer_get_target_obj(observer)`, ad esempio all'interno della funzione di callback. Si noti che questa funzione restituisce il puntatore memorizzato come tipo `lv_obj_t *`, a differenza del tipo `void *` restituito da `lv_observer_get_target(observer)`. (`lv_observer_get_target(observer)` può comunque essere utilizzato se si necessita di quel puntatore come tipo `void *` per qualsiasi motivo, ma nella pratica, ciò sarebbe raro).

## Annullo dell'iscrizione a un Subject

Quando un Observer e gli eventi associati non sono più necessari, è possibile rimuoverli dalla memoria utilizzando uno dei metodi seguenti, a seconda dell'effetto desiderato:

- Se è necessario eliminare un Widget, è sufficiente eliminarlo, il che rimuoverà automaticamente e correttamente l'Observer (e i suoi eventi) dal Subject, eliminando al contempo il Widget.
- Se il Widget NON deve essere eliminato:
  - `lv_obj_remove_from_subject(widget, subject)` elimina tutti gli Observer associati a `widget`. `subject` può essere NULL per annullare l'iscrizione del Widget da tutti i Subject associati.
  - `lv_subject_deinit(subject)` disconnette automaticamente `subject` da tutti gli Observer e gli eventi Widget associati. Ciò include le sottoscrizioni effettuate utilizzando una qualsiasi delle funzioni *Binding del Widget* descritte di seguito.
  - `lv_observer_remove(observer)` elimina quello specifico Observer e lo disconnette automaticamente dal suo `subject` e da tutti i Widget associati, dove `observer` è il valore restituito da una qualsiasi delle funzioni `lv_subject_add_observer_...()` sopra.

## Gruppi di Subject

Quando un elemento del sistema si basa su più di un valore (ad esempio, deve essere avvisato quando cambia uno qualsiasi di un SET di due o più valori), può essere impostato come Observer di un Gruppo di Subject.

Consideriamo l'esempio di uno strumento che misura tensione o corrente. Per visualizzare il valore misurato su un'etichetta, sono necessari 3 elementi:

1. Cosa viene misurato (corrente o tensione)?
2. Qual è il valore misurato?
3. Qual è l'intervallo o l'unità ("mV", "V", "mA", "A")?

Quando uno qualsiasi di questi 3 valori di input cambia, l'etichetta deve essere aggiornata e deve conoscere tutti e 3 i valori per comporre il suo testo.

Per gestire questa situazione, è possibile creare un array con gli indirizzi di tutti i Subject su cui si basa e passare tale array come parametro quando si inizializza un Subject con tipo GROUP.

```
static lv_subject_t * subject_list[3] = {&subject_1, &subject_2, &subject_3};
lv_subject_init_group(&subject_all, subject_list, 3); /* Last argument is number of elements. */
```

Gli Observer vengono quindi aggiunti ai Gruppi di Subject (ad esempio `subject_all`) nel modo consueto. Una volta fatto questo, una modifica al valore di uno qualsiasi dei Subject del gruppo attiva una notifica a tutti gli Observer iscritti al Gruppo Subject (ad esempio `subject_all`).

Ad esempio, lo scenario sopra descritto con la misurazione di Tensione/Corrente potrebbe apparire così:

```
lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());

lv_subject_t subject_mode; // Voltage or Current
lv_subject_t subject_value; // Measured value
lv_subject_t subject_unit; // The unit
lv_subject_t subject_all; // Subject group that connects the above 3 Subjects
lv_subject_t * subject_list[3] = {&subject_mode, &subject_value, &subject_unit}; // The elements of the group

lv_subject_init_int(&subject_mode, 0); // Let's say 0 is Voltage, 1 is Current
lv_subject_init_int(&subject_value, 0);
lv_subject_init_pointer(&subject_unit, "V");
lv_subject_init_group(&subject_all, subject_list, 3);

lv_subject_add_observer_obj(&subject_all, all_observer_cb, label, NULL);

...

static void all_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 lv_obj_t * label = lv_observer_get_target(observer);
 lv_subject_t * subject_mode = lv_subject_get_group_element(subject, 0);
 lv_subject_t * subject_value = lv_subject_get_group_element(subject, 1);
 lv_subject_t * subject_unit = lv_subject_get_group_element(subject, 2);

 int32_t mode = lv_subject_get_int(subject_mode);
 int32_t value = lv_subject_get_int(subject_value);
 const char * unit = lv_subject_get_pointer(subject_unit);

 lv_label_set_text_fmt(label, "%s: %d %s", mode ? "Current" : "Voltage", value, unit);
}
```

## Binding del Widget

I seguenti metodi di sottoscrizione a un Subject intero associano l'Observer a UNA delle proprietà di un Widget, come se la proprietà stessa fosse l'Observer. Qualsiasi delle seguenti proprietà del Widget può essere quindi associata al valore intero di un Subject:

- flag (o combinazione di flag con OR) dai valori dell'enumerazione `LV_OBJ_FLAG_...`;
- stato (o combinazione di stati con OR) dai valori dell'enumerazione `LV_STATE_...`;
- text value for
  - Etichetta
  - Span;
- valore intero per questi tipi di Widget:
  - Arco
  - Drop-Down
  - Roller
  - Slider
  - Scale Section Min/Max values

È possibile creare un numero qualsiasi di Observer per un singolo Widget, ciascuno associato a UNA delle proprietà sopra indicate.

Tutte le funzioni `lv_..._bind_...()` descritte di seguito sono simili a `lv_subject_add_observer_obj(&some_subject, some_observer_cb, widget, user_data)` in quanto creano un Observer e vi associano il Widget. La differenza è che gli aggiornamenti alla proprietà del Widget così associata vengono gestiti internamente: l'utente *non fornisce funzioni di callback* per nessuno di questi metodi di sottoscrizione; i metodi di callback sono forniti dal sottosistema Observer.

### **i** Nota

Sebbene gli esempi seguenti mostrino il salvataggio di un riferimento agli oggetti Observer creati per le varie funzioni `lv_..._bind_...()`, non è necessario farlo a meno che non siano necessari per qualche scopo, poiché gli oggetti Observer creati verranno eliminati automaticamente quando il Widget viene eliminato.

## Qualsiasi Tipo di Widget

### I Flag

I seguenti metodi di sottoscrizione a un Subject intero influenzano il flag di un Widget (o una combinazione di flag tramite OR). Quando si verifica la sottoscrizione, e ogni volta che il valore del Subject viene modificato successivamente, il valore del Subject viene confrontato con il valore di riferimento specificato e il/i flag specificato/i è/sono:

- SET quando il valore intero del Subject soddisfa la condizione indicata e
- CLEARED in caso contrario.

Ecco le funzioni che eseguono questo metodo di sottoscrizione a un Subject. L'argomento `flags` può contenere un singolo valore o una combinazione tramite OR bit a bit di uno qualsiasi dei valori dell'enumerazione `LV_OBJ_FLAG_...`.

...

#### **uguale**

```
lv_obj_bind_flag_if_eq(widget, &subject, flags, ref_value)
```

#### **diverso**

```
lv_obj_bind_flag_if_not_eq(widget, &subject, flags, ref_value)
```

#### **maggiore di**

```
lv_obj_bind_flag_if_gt(widget, &subject, flags, ref_value)
```

**maggior o uguale**

```
lv_obj_bind_flag_if_ge(widget, &subject, flags, ref_value)
```

**minore di**

```
lv_obj_bind_flag_if_lt(widget, &subject, flags, ref_value)
```

**minore o uguale di**

```
lv_obj_bind_flag_if_le(widget, &subject, flags, ref_value)
```

**Stati**

I seguenti metodi di sottoscrizione a un Subject intero influenzano gli stati di un Widget (o una combinazione di stati con OR). Quando avviene la sottoscrizione, e ogni volta che il valore del Subject viene modificato successivamente, il valore del Subject viene confrontato con il valore di riferimento specificato e lo stato/gli stati specificati sono:

- SET quando il valore intero del Subject soddisfa la condizione indicata e
- CLEARED in caso contrario.

Ecco le funzioni che eseguono questo metodo di sottoscrizione a un Subject. L'argomento `states` può contenere un singolo valore o una combinazione con OR bit a bit di uno qualsiasi dei valori dell'enumerazione `LV_STATE_...`

**uguale**

```
lv_obj_bind_state_if_eq(widget, &subject, states, ref_value)
```

**diverso**

```
lv_obj_bind_state_if_not_eq(widget, &subject, states, ref_value)
```

**maggior o uguale di**

```
lv_obj_bind_state_if_gt(widget, &subject, states, ref_value)
```

**maggior o uguale**

```
lv_obj_bind_state_if_ge(widget, &subject, states, ref_value)
```

**minore di**

```
lv_obj_bind_state_if_lt(widget, &subject, states, ref_value)
```

**minore o uguale di**

```
lv_obj_bind_state_if_le(widget, &subject, states, ref_value)
```

**Stato Checked**

Il seguente metodo di sottoscrizione a un Subject intero influisce sullo stato `LV_STATE_CHECKED` di un Widget. Quando si verifica la sottoscrizione, e ogni volta che il valore del Subject viene modificato successivamente, il valore del Subject viene confrontato con un valore di riferimento di 0, e lo stato `LV_STATE_CHECKED` è:

- CLEARED quando il valore del Subject è 0 e
- SET quando il valore intero del Subject è diverso da zero.

Si noti che si tratta di un binding bidirezionale (Subject <====> Widget), quindi l'interazione diretta (o programmatica) con il Widget che determina il suo stato `LV_STATE_CHECKED` su SET o CLEARED determina anche l'impostazione del valore del Subject rispettivamente su 1 o 0.

- `lv_obj_bind_checked(widget, &subject)`

**Widget Label**

Questo metodo di sottoscrizione a un Subject intero influisce sul `text` di un Widget Label. Il Subject può essere di tipo STRING, POINTER o INTEGER.

Quando si verifica la sottoscrizione, e ogni volta che il valore del Subject viene modificato in seguito, il valore del Subject viene utilizzato per aggiornare il testo dell'etichetta come segue:

**Subject string**

La stringa del Subject viene utilizzata per aggiornare direttamente il testo della Label.

**Subject pointer**

Se NULL viene passato come argomento `format_string` durante la sottoscrizione, si presume che il valore del puntatore del Subject punti a una stringa terminata da NUL. e viene utilizzato per aggiornare direttamente il testo della Label. Vedere [Argomento format\\_string](#) per altre opzioni.

**Subject integer**

Il valore intero di Subject viene utilizzato con l'argomento `format_string`. Vedere [Argomento format\\_string](#) per i dettagli.

Si noti che questo è un binding unidirezionale (Subject ==> Widget).

- `lv_label_bind_text(label, &subject, format_string)`

**Argomento format\_string**

L'argomento `format_string` è facoltativo e, se fornito, deve contenere esattamente 1 specificatore di formato simile a printf ed essere uno dei seguenti:

**Subject string o pointer**

"%s" per formattare il nuovo valore del puntatore come stringa o "%p" per formattare il puntatore come puntatore (in genere il valore dell'indirizzo del puntatore è scritto con 4, 8 o 16 caratteri esadecimali a seconda della piattaforma).

**Subject integer**

Specificatore di formato "%d" ("% PRI<sup>d</sup>xx --- un equivalente multiplattafoma dove xx può essere 8, 16, 32 o 64, a seconda della piattaforma).

**Subject float**

Specificatore di formato "%f", o ad esempio "%0.2f" per visualizzare due cifre dopo la virgola.

Se viene passato NULL per l'argomento `format_string`:

**Subject string o pointer**

Gli aggiornamenti si aspettano che il puntatore punti a una stringa terminata da NUL.

**Subject integer**

La Label visualizzerà semplicemente il numero. Equivalente a "%d".

**Subject float**

La Label visualizzerà il valore con la stringa di formato "%0.1f".

**Esempio:** "%d °C"

**Spangroup's Span**

Very similar to Label-text binding, a Span's text can be bound to a subject as well.

The only difference is that in the bind function both the Spangroup and the Span need to be specified:

- `lv_spangroup_bind_span_text(spangroup, span1, &subject, format_string)`

Note that before calling `lv_spangroup_delete_span` `lv_observer_remove` needs to be called manually as LVGL can't remove the binding automatically.

**Widget Arc**

Questo metodo di sottoscrizione a un Subject intero influisce direttamente sul valore intero di un Widget Arc. Si noti che si tratta di un binding bidirezionale (Subject <==> Widget), quindi l'interazione diretta di un utente finale col Widget Arc aggiorna il valore del Subject e viceversa. (Richiede che `LV_USE_ARC` sia configurato a 1.)

Supporta Subject interi e float.

- `lv_arc_bind_value(arc, &subject)`

## Widget Slider

Questo metodo di sottoscrizione a un Subject intero influisce direttamente sul valore intero di un Widget Slider. Si noti che si tratta di un binding bidirezionale (Subject <====> Widget), quindi l'interazione diretta di un utente finale con il Widget Slider aggiorna il valore del Subject e viceversa. (Richiede che `LV_USE_SLIDER` sia configurato a 1.)

Supporta Subject interi e float.

- `lv_slider_bind_value(slider, &subject)`

## Widget Roller

Questo metodo di sottoscrizione a un Subject intero influisce direttamente sul valore intero di un Widget Roller. Si noti che si tratta di un binding bidirezionale (Subject <====> Widget), quindi l'interazione diretta di un utente finale con il Widget Slider aggiorna il valore del Subject e viceversa. (Richiede che `LV_USE_ROLLER` sia configurato a 1.)

Supporta solo Subject interi.

- `lv_roller_bind_value(roller, &subject)`

## Widget Drop-Down

Questo metodo di sottoscrizione a un Subject intero influisce direttamente sul valore intero di un Widget Drop-Down. Si noti che si tratta di un'associazione bidirezionale (Soggetto <====> Widget), quindi l'interazione diretta di un utente finale con il Widget Drop-Down aggiorna il valore del Subject e viceversa. (Richiede che `LV_USE_DROPDOWN` sia configurato a 1.)

Supporta solo Subject interi.

- `lv_dropdown_bind_value(hwnd, &subject)`

## Scale's Section

This method of subscribing to an integer Subject affects a Section of a Scale Widget's integer minimum or maximum values directly. Note that this is a one-way binding (Subject ==> Widget) as the Scale Section's boundaries are not interactive. (Requires `LV_USE_SCALE` to be configured to 1.)

It supports only integer subjects.

- `lv_scale_bind_section_min_value(scale, section1, &subject)`
- `lv_scale_bind_section_max_value(scale, section1, &subject)`

## Modifica del Subject con l'Evento

È un requisito comune aggiornare un oggetto in base a un'azione dell'utente (trigger). Per semplificare, le azioni `subject set` e `increment` possono essere associate direttamente a qualsiasi widget.

Internamente, queste sono implementate come callback di eventi speciali. Nota: queste callback **non** vengono rimosse automaticamente quando un subject viene definito.

## Increment

`lv_obj_add_subject_increment_event(obj, subject, step, min, max)` Incrementa il valore del subject di `step`, compreso tra `min` e `max`.

Ad esempio:

```
lv_obj_add_subject_increment_event(button1, subject1, LV_EVENT_CLICKED, 5, -10, 80)
```

Questo incrementerà `subject1` di 5 quando si clicca su `button1`. Il valore risultante sarà limitato all'intervallo da -10 a 80.

Utilizzando uno `step` negativo, il valore verrà invece diminuito.

## Impostare su un Valore

- `lv_obj_add_subject_set_int_event(obj, subject, trigger, value)`
- `lv_obj_add_subject_set_string_event(obj, subject, trigger, text)`

Queste funzioni impostano l'oggetto specificato (intero o stringa) su un valore fisso quando si verifica l'evento trigger specificato.

## API

*lv\_observer.h*

*lv\_observer\_private.h*

### 9.10.2 Esempi

#### Associare il valore di uno slider a un'etichetta

```
#include "../../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_OBSERVER || !LV_USE_SLIDER || !LV_USE_LABEL || !LV_BUILD_EXAMPLES
static lv_subject_t temperature_subject;

/**
 * A slider sends a message on value change and a label display's that value
 */
void lv_example_observer_1(void)
{
 lv_subject_init_int(&temperature_subject, 28);

 /*Create a slider in the center of the display*/
 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(slider);
 lv_slider_bind_value(slider, &temperature_subject);

 /*Create a label below the slider*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, 30);
 lv_label_bind_text(label, &temperature_subject, "%d °C");
}
#endif
```

#### Gestire l'accesso e i suoi stati

```
#include "../../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_OBSERVER || !LV_USE_SLIDER || !LV_USE_LABEL || !LV_BUILD_EXAMPLES
/*This is the only interface between the UI and the application*/
static lv_subject_t engine_subject;

static void app_init(void);
static void ui_init(void);

/**
 * Simple PIN login screen to start an engine.
 * The only interface between the UI and the application is a single "subject".
 */
void lv_example_observer_2(void)
{
 lv_subject_init_int(&engine_subject, 0);
 app_init();
 ui_init();
}

/*-----
 * APPLICATION
 *
 * This part contains a demo application logic.
 * It doesn't know anything about the internals of the UI
 * and uses any the 'engine_subject' as an interface.
 * -----
*/
static void engine_state_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 LV_UNUSED(observer);

 int32_t v = lv_subject_get_int(subject);
 LV_UNUSED(v);
 /*In a real application set/clear a pin here*/
 LV_LOG_USER("Engine state: %d", v);
}

static void app_init(void)
{
 lv_subject_add_observer(&engine_subject, engine_state_observer_cb, NULL);
}

/*-----
 * USER INTERFACE
 *
 * This part contains only UI related code and data.
 * In a project it would a separate file and the
 * application couldn't see its internals
 * -----
*/
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

typedef enum {
 LOGGED_OUT,
 LOGGED_IN,
 AUTH_FAILED,
} auth_state_t;

static lv_subject_t auth_state_subject;

static void textarea_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * ta = lv_event_get_target_obj(e);
 if(lv_strcmp(lv_textarea_get_text(ta), "hello") == 0) {
 lv_subject_set_int(&auth_state_subject, LOGGED_IN);
 }
 else {
 lv_subject_set_int(&auth_state_subject, AUTH_FAILED);
 }
}

static void info_label_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_observer_get_target(observer);
 switch(lv_subject_get_int(subject)) {
 case LOGGED_IN:
 lv_label_set_text(label, "Login successful");
 break;
 case LOGGED_OUT:
 lv_label_set_text(label, "Logged out");
 break;
 case AUTH_FAILED:
 lv_label_set_text(label, "Login failed");
 break;
 }
}

static void log_out_click_event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_UNUSED(e);
 lv_subject_set_int(&auth_state_subject, LOGGED_OUT);
}

static void ui_init(void)
{
 lv_subject_init_int(&auth_state_subject, LOGGED_OUT);

 /*Create a slider in the center of the display*/
 lv_obj_t * ta = lv_textarea_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_pos(ta, 10, 10);
 lv_obj_set_width(ta, 200);
 lv_textarea_set_one_line(ta, true);
 lv_textarea_set_password_mode(ta, true);
 lv_textarea_set_placeholder_text(ta, "The password is: hello");
 lv_obj_add_event_cb(ta, textarea_event_cb, LV_EVENT_READY, NULL);
 lv_obj_bind_state_if_eq(ta, &auth_state_subject, LV_STATE_DISABLED, LOGGED_IN);

 lv_obj_t * kb = lv_keyboard_create(lv_screen_active());
 lv_keyboard_set_textarea(kb, ta);

 lv_obj_t * btn;
 lv_obj_t * label;

 /*Create a log out button which will be active only when logged in*/
 btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_pos(btn, 220, 10);
 lv_obj_add_event_cb(btn, log_out_click_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 lv_obj_bind_state_if_not_eq(btn, &auth_state_subject, LV_STATE_DISABLED, LOGGED_IN);

 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "LOG OUT");

 /*Create a label to show info*/
 label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_pos(label, 10, 60);
 lv_subject_add_observer_obj(&auth_state_subject, info_label_observer_cb, label, NULL);

 /*Create button which will be active only when logged in*/
 btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_pos(btn, 10, 80);
 lv_obj_add_flag(btn, LV_OBJ_FLAG_CHECKABLE);
 lv_obj_bind_state_if_not_eq(btn, &auth_state_subject, LV_STATE_DISABLED, LOGGED_IN);
 lv_button_bind_checked(btn, &engine_subject);
 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "START ENGINE");
}
#endif

```

## Impostare l'ora con modalità 12/24 e AM/PM

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_OBSERVER && LV_USE_SLIDER && LV_USE_LABEL && LV_USE_ROLLER && LV_USE_DROPDOWN && LV_FONT_MONTserrat_30 && LV_BUILD_EXAMPLES

static lv_subject_t hour_subject;
static lv_subject_t minute_subject;
static lv_subject_t format_subject;
static lv_subject_t am_pm_subject;
static lv_subject_t time_subject;
static lv_subject_t * time_group_array_subject[] = {&hour_subject, &minute_subject, &format_subject, &am_pm_subject};
const char * hour12_options = "01\n02\n03\n04\n05\n06\n07\n08\n09\n10\n11\n12\n13\n14\n15\n16\n17\n18\n19\n20\n21\n22\n23";
const char * minute_options =
 "00\n01\n02\n03\n04\n05\n06\n07\n08\n09\n10\n11\n12\n13\n14\n15\n16\n17\n18\n19\n20\n21\n22\n23\n24\n25\n26\n27\n28\n29\n30\n31\n32\n33\n34\n35\n36\n37\n38\n39\n40\n41\n42\n43\n44\n45\n
 ↪ 46\n47\n48\n49\n50\n51\n52\n53\n54\n55\n56\n57\n58\n59";
static void set_btn_clicked_event_cb(lv_event_t * e);
static void close_clicked_event_cb(lv_event_t * e);
static void hour12_options_update(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

static void time_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);

typedef enum {
 TIME_FORMAT_12,
 TIME_FORMAT_24,
} time_format_t;

typedef enum {
 TIME_AM,
 TIME_PM,
} time_am_pm_t;

/**
 * Show how to handle a complex time setting with hour, minute, 12/24 hour mode, and AM/PM switch
 * In a real application the time can be displayed on multiple screens and it's not trivial
 * how and where to store the current values and how to get them.
 * In this example the widgets to set the time are created/deleted dynamically,
 * yet they always know what the current values are by using subjects.
 */
void lv_example_observer_3(void)
{
 /*Initialize the subjects.
 *The UI will update these and read the current values from here,
 *however the application can update these values at any time and
 *the widgets will be updated automatically. */
 lv_subject_init_int(&hour_subject, 7);
 lv_subject_init_int(&minute_subject, 45);
 lv_subject_init_int(&format_subject, TIME_FORMAT_12);
 lv_subject_init_int(&am_pm_subject, TIME_AM);
 lv_subject_group(&time_subject, time_group_array_subject, 4);

 /*Create the UI*/
 lv_obj_t * time_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_text_font(time_label, &lv_font_montserrat_30, 0);
 lv_subject_add_observer_obj(&time_subject, time_observer_cb, time_label, NULL);
 lv_obj_set_pos(time_label, 24, 24);

 lv_obj_t * set_btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_pos(set_btn, 180, 24);
 lv_obj_add_event_cb(set_btn, set_btn_clicked_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_obj_t * set_label = lv_label_create(set_btn);
 lv_label_set_text(set_label, "Set");

 /*Update some subjects to see if the UI is updated as well*/
 lv_subject_set_int(&hour_subject, 9);
 lv_subject_set_int(&minute_subject, 30);
 lv_subject_set_int(&am_pm_subject, TIME_PM);
}

static void set_btn_clicked_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * set_btn = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_add_state(set_btn, LV_STATE_DISABLED);

 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(cont, lv_pct(100), LV_SIZE_CONTENT);
 lv_obj_align(cont, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, 0);

 lv_obj_t * hour_roller = lv_roller_create(cont);
 lv_obj_add_flag(hour_roller, LV_OBJ_FLAG_FLEX_IN_NEW_TRACK);
 lv_subject_add_observer_obj(&format_subject, hour_roller_options_update, hour_roller, NULL);
 lv_roller_bind_value(hour_roller, &hour_subject);
 lv_obj_set_pos(hour_roller, 0, 0);

 lv_obj_t * min_roller = lv_roller_create(cont);
 lv_roller_set_options(min_roller, minute_options, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
 lv_roller_bind_value(min_roller, &minute_subject);
 lv_obj_set_pos(min_roller, 64, 0);

 lv_obj_t * format_dropdown = lv_dropdown_create(cont);
 lv_dropdown_set_options(format_dropdown, "12\n24");
 lv_dropdown_bind_value(format_dropdown, &format_subject);
 lv_obj_set_pos(format_dropdown, 128, 0);
 lv_obj_set_width(format_dropdown, 80);

 lv_obj_t * am_pm_dropdown = lv_dropdown_create(cont);
 lv_dropdown_set_options(am_pm_dropdown, "am\npm");
 lv_dropdown_bind_value(am_pm_dropdown, &am_pm_subject);
 lv_obj_bind_state_if_eq(am_pm_dropdown, &format_subject, LV_STATE_DISABLED, TIME_FORMAT_24);
 lv_obj_set_pos(am_pm_dropdown, 128, 48);
 lv_obj_set_width(am_pm_dropdown, 80);

 lv_obj_t * close_btn = lv_button_create(cont);
 lv_obj_align(close_btn, LV_ALIGN_TOP_RIGHT, 0, 0);
 /*Pass the set_btn as user_data to make it non-disabled on close*/
 lv_obj_add_event_cb(close_btn, close_clicked_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, set_btn);

 lv_obj_t * close_label = lv_label_create(close_btn);
 lv_label_set_text(close_label, LV_SYMBOL_CLOSE);
}

static void close_clicked_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * set_btn = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_obj_t * close_btn = lv_event_get_target_obj(e);
 lv_obj_t * cont = lv_obj_get_parent(close_btn);
 lv_obj_remove_state(set_btn, LV_STATE_DISABLED);
 lv_obj_delete(cont);
}

/*Watch all related subject to display the current time correctly*/
static void time_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 int32_t hour = lv_subject_get_int(lv_subject_get_group_element(subject, 0));
 int32_t minute = lv_subject_get_int(lv_subject_get_group_element(subject, 1));
 int32_t format = lv_subject_get_int(lv_subject_get_group_element(subject, 2));
 int32_t am_pm = lv_subject_get_int(lv_subject_get_group_element(subject, 3));

 lv_obj_t * label = (lv_obj_t *) lv_observer_get_target(observer);

 if(format == TIME_FORMAT_24) {

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 lv_label_set_text_fmt(label, "% LV_PRId32 ":"%02" LV_PRId32, hour, minute);
}
else {
 lv_label_set_text_fmt(label, "% LV_PRId32:""%02" LV_PRId32" %s", hour + 1, minute, am_pm == TIME_AM ? "am" : "pm");
}
}

/*Change the hour options on format change*/
static void hour_roller_options_update(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 lv_obj_t * roller = (lv_obj_t *) lv_observer_get_target(observer);
 int32_t prev_selected = lv_roller_get_selected(roller);
 int32_t v = lv_subject_get_int(subject);
 if(v == TIME_FORMAT_12) {
 prev_selected--;
 if(prev_selected > 12) prev_selected -= 12;
 lv_roller_set_options(roller, hour12_options, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
 }
 else {
 prev_selected++;
 lv_roller_set_options(roller, hour24_options, LV_ROLLER_MODE_NORMAL);
 }

 lv_roller_set_selected(roller, prev_selected, LV_ANIM_OFF);
 lv_obj_send_event(roller, LV_EVENT_VALUE_CHANGED, NULL);
}

#endif

```

## Visualizzazione a schede personalizzata con gestione dello stato

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_OBSERVER && LV_USE_SLIDER && LV_USE_LABEL && LV_USE_ROLLER && LV_USE_DROPDOWN && LV_FONT_MONTserrat_30 && LV_BUILD_EXAMPLES

static void cont_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);
static void btn_create(lv_obj_t * parent, const char * text);
static void btn_click_event_cb(lv_event_t * e);
static void btn_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);
static void indicator_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);

static lv_subject_t current_tab_subject;
static lv_subject_t slider_subject[4];
static lv_subject_t dropdown_subject[3];
static lv_subject_t roller_subject[2];

void lv_example_observer_4(void)
{
 lv_subject_init_int(¤t_tab_subject, 0);
 lv_subject_init_int(&slider_subject[0], 0);
 lv_subject_init_int(&slider_subject[1], 0);
 lv_subject_init_int(&slider_subject[2], 0);
 lv_subject_init_int(&slider_subject[3], 0);
 lv_subject_init_int(&dropdown_subject[0], 0);
 lv_subject_init_int(&dropdown_subject[1], 0);
 lv_subject_init_int(&dropdown_subject[2], 0);
 lv_subject_init_int(&roller_subject[0], 0);
 lv_subject_init_int(&roller_subject[1], 0);

 lv_obj_t * main_cont = lv_obj_create(lv_screen_active());
 lv_obj_remove_style_all(main_cont);
 lv_obj_set_size(main_cont, lv_pct(100), lv_pct(100));
 lv_obj_set_style_pad_all(main_cont, 0, 0);
 lv_obj_set_flex_flow(main_cont, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);

 lv_obj_t * cont = lv_obj_create(main_cont);
 lv_obj_remove_style_all(cont);
 lv_obj_set_flex_grow(cont, 1);
 lv_obj_set_style_pad_all(cont, 8, 0);
 lv_obj_set_width(cont, lv_pct(100));
 lv_subject_add_observer_obj(¤t_tab_subject, cont_observer_cb, cont, NULL);
 lv_obj_set_scroll_dir(cont, LV_DIR_VER);

 lv_obj_t * footer = lv_obj_create(main_cont);
 lv_obj_remove_style_all(footer);
 lv_obj_set_style_pad_column(footer, 8, 0);
 lv_obj_set_style_pad_all(footer, 8, 0);
 lv_obj_set_flex_flow(footer, LV_FLEX_FLOW_ROW);
 lv_obj_set_size(footer, lv_pct(100), 60);
 lv_obj_align(footer, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, 0);

 btn_create(footer, "First");
 btn_create(footer, "Second");
 btn_create(footer, "Third");

 lv_obj_t * indicator = lv_obj_create(footer);
 lv_obj_remove_style(indicator, NULL, 0);
 lv_obj_set_style_bg_opa(indicator, LV_OPA_40, 0);
 lv_subject_add_observer_obj(¤t_tab_subject, indicator_observer_cb, indicator, NULL);
 lv_obj_set_height(indicator, 10);
 lv_obj_align(indicator, LV_ALIGN_BOTTOM_LEFT, 0, 0);
 lv_obj_add_flag(indicator, LV_OBJ_FLAG_IGNORE_LAYOUT);

 /*Be sure the indicator has the correct size*/
 lv_obj_update_layout(indicator);
 lv_subject_notify(¤t_tab_subject);
}

static int32_t anim_get_x_cb(lv_anim_t * a)
{
 return lv_obj_get_x_aligned((lv_obj_t *) a->var);
}

static void anim_set_x_cb(void * obj, int32_t v)
{
 lv_obj_set_x((lv_obj_t *) obj, v);
}

static void cont_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

{
 int32_t prev_v = lv_subject_get_previous_int(subject);
 int32_t cur_v = lv_subject_get_int(subject);
 lv_obj_t * cont = (lv_obj_t *) lv_observer_get_target(observer);

 /*Animate out the previous content*/
 lv_anim_t a;
 lv_anim_init(&a);
 lv_anim_set_duration(&a, 300);
 lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in_out);
 lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_set_x_cb);
 lv_anim_set_get_value_cb(&a, anim_get_x_cb);
 lv_anim_set_completed_cb(&a, lv_obj_delete_anim_completed_cb);

 uint32_t i;
 uint32_t delay = 0;
 uint32_t child_cnt_prev = lv_obj_get_child_count(cont);
 for(i = 0; i < child_cnt_prev; i++) {
 lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(cont, i);
 lv_anim_set_var(&a, child);
 if(prev_v < cur_v) {
 lv_anim_set_values(&a, 0, -20);
 }
 else {
 lv_anim_set_values(&a, 0, 20);
 }
 lv_anim_set_delay(&a, delay);
 lv_anim_start(&a);
 lv_obj_fade_out(child, 200, delay);
 delay += 50;
 }

 /*Create the widgets according to the current value*/
 if(cur_v == 0) {
 for(i = 0; i < 4; i++) {
 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(cont);
 lv_slider_bind_value(slider, &slider_subject[i]);
 lv_obj_align(slider, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, 10 + i * 30);
 }
 }
 if(cur_v == 1) {
 for(i = 0; i < 3; i++) {
 lv_obj_t * dropdown = lv_dropdown_create(cont);
 lv_dropdown_bind_value(dropdown, &dropdown_subject[i]);
 lv_obj_align(dropdown, LV_ALIGN_TOP_MID, 0, i * 50);
 }
 }
 if(cur_v == 2) {
 for(i = 0; i < 2; i++) {
 lv_obj_t * roller = lv_roller_create(cont);
 lv_roller_bind_value(roller, &roller_subject[i]);
 lv_obj_align(roller, LV_ALIGN_CENTER, -80 + i * 160, 0);
 }
 }

 /*Animate in the new widgets*/
 lv_anim_set_completed_cb(&a, NULL);
 for(i = child_cnt_prev; i < lv_obj_get_child_count(cont); i++) {
 lv_obj_t * child = lv_obj_get_child(cont, i);
 lv_anim_set_var(&a, child);
 if(prev_v < cur_v) {
 lv_anim_set_values(&a, 20, 0);
 }
 else {
 lv_anim_set_values(&a, -20, 0);
 }
 lv_anim_set_delay(&a, delay);
 lv_anim_start(&a);
 lv_obj_fade_in(child, 200, delay);
 delay += 50;
 }
}

static void btn_create(lv_obj_t * parent, const char * text)
{
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(parent);
 lv_obj_set_flex_grow(btn, 1);
 lv_obj_set_height(btn, lv_pct(100));
 lv_obj_set_style_radius(btn, 0, 0);
 lv_subject_add_observer_obj(¤t_tab_subject, btn_observer_cb, btn, NULL);
 lv_obj_add_event_cb(btn, btn_click_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, text);
 lv_obj_center(label);
}

static void btn_click_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * btn = lv_event_get_target_obj(e);
 uint32_t idx = lv_obj_get_index(btn);
 lv_subject_set_int(¤t_tab_subject, idx);
}

static void btn_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 int32_t prev_v = lv_subject_get_previous_int(subject);
 int32_t cur_v = lv_subject_get_int(subject);

 lv_obj_t * btn = (lv_obj_t *) lv_observer_get_target(observer);
 int32_t idx = (int32_t)lv_obj_get_index(btn);

 if(idx == prev_v) lv_obj_remove_state(btn, LV_STATE_CHECKED);
 if(idx == cur_v) lv_obj_add_state(btn, LV_STATE_CHECKED);
}

static void indicator_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 int32_t cur_v = lv_subject_get_int(subject);
 lv_obj_t * indicator = (lv_obj_t *) lv_observer_get_target(observer);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * footer = lv_obj_get_parent(indicator);
lv_obj_t * btn_act = lv_obj_get_child(footer, cur_v);
lv_obj_set_width(indicator, lv_obj_get_width(btn_act));

lv_anim_t a;
lv_anim_init(&a);
lv_anim_set_exec_cb(&a, anim_set_x_cb);
lv_anim_set_duration(&a, 300);
lv_anim_set_path_cb(&a, lv_anim_path_ease_in_out);
lv_anim_set_var(&a, indicator);
lv_anim_set_values(&a, lv_obj_get_x(indicator), lv_obj_get_x(btn_act));
lv_anim_start(&a);

}

#endif

```

## Processo di aggiornamento del firmware

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_OBSERVER && LV_USE_ARC && LV_USE_LABEL && LV_USE_BUTTON && LV_USE_SPINNER && LV_BUILD_EXAMPLES

typedef enum {
 FW_UPDATE_STATE_IDLE,
 FW_UPDATE_STATE_CONNECTING,
 FW_UPDATE_STATE_CONNECTED,
 FW_UPDATE_STATE_DOWNLOADING,
 FW_UPDATE_STATE_CANCEL,
 FW_UPDATE_STATE_READY,
} lv_fw_update_state_t;

static void fw_upload_manager_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);
static void fw_update_btn_clicked_event_cb(lv_event_t * e);
static void fw_update_close_event_cb(lv_event_t * e);
static void fw_update_win_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);

static lv_subject_t fw_download_percent_subject;
static lv_subject_t fw_update_status_subject;

/**
 * Show how to handle a complete firmware update process with observers.
 * Normally it's hard to implement a firmware update process because in some cases
 * - the App needs to wait for the UI (wait for a button press)
 * - the UI needs to wait for the App (connecting or downloading)
 * With observers these complex mechanisms can be implemented a simple and clean way.
 */
void lv_example_observer_5(void)
{
 lv_subject_init_int(&fw_download_percent_subject, 0);
 lv_subject_init_int(&fw_update_status_subject, FW_UPDATE_STATE_IDLE);

 lv_subject_add_observer(&fw_update_status_subject, fw_upload_manager_observer_cb, NULL);

 /*Create start FW update button*/
 lv_obj_t * btn = lv_button_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_event_cb(btn, fw_update_btn_clicked_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 lv_obj_center(btn);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Firmware update");
}

static void fw_update_btn_clicked_event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_UNUSED(e);
 lv_obj_t * win = lv_win_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_size(win, lv_pct(90), lv_pct(90));
 lv_obj_set_height(lv_win_get_header(win), 40);
 lv_obj_set_style_radius(win, 8, 0);
 lv_obj_set_style_shadow_width(win, 24, 0);
 lv_obj_set_style_shadow_offset_x(win, 2, 0);
 lv_obj_set_style_shadow_offset_y(win, 3, 0);
 lv_obj_set_style_shadow_color(win, lv_color_hex3(0x888), 0);
 lv_win_add_title(win, "Firmware update");
 lv_obj_t * btn = lv_win_add_button(win, LV_SYMBOL_CLOSE, 40);
 lv_obj_add_event_cb(btn, fw_update_close_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);
 lv_obj_center(win);

 lv_subject_set_int(&fw_update_status_subject, FW_UPDATE_STATE_IDLE);
 lv_subject_add_observer_obj(&fw_update_status_subject, fw_update_win_observer_cb, win, NULL);
}

static void fw_update_close_event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_UNUSED(e);
 lv_subject_set_int(&fw_update_status_subject, FW_UPDATE_STATE_CANCEL);
}

static void restart_btn_click_event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * win = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_obj_delete(win);
 lv_subject_set_int(&fw_update_status_subject, FW_UPDATE_STATE_IDLE);
}

static void fw_update_win_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 lv_obj_t * win = (lv_obj_t *) lv_observer_get_target(observer);
 lv_obj_t * cont = lv_win_get_content(win);
 lv_fw_update_state_t status = (lv_fw_update_state_t) lv_subject_get_int(&fw_update_status_subject);
 if(status == FW_UPDATE_STATE_IDLE) {
 lv_obj_clean(cont);
 lv_obj_t * spinner = lv_spinner_create(cont);
 lv_obj_center(spinner);
 lv_obj_set_size(spinner, 130, 130);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Connecting");
 lv_obj_center(label);
 }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

 lv_subject_set_int(subject, FW_UPDATE_STATE_CONNECTING);
} else if(status == FW_UPDATE_STATE_DOWNLOADING) {
 lv_obj_clean(cont);
 lv_obj_t * arc = lv_arc_create(cont);
 lv_arc_bind_value(arc, &fw_download_percent_subject);
 lv_obj_center(arc);
 lv_obj_set_size(arc, 130, 130);
 lv_obj_remove_flag(arc, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(cont);
 lv_label_bind_text(label, &fw_download_percent_subject, "%d %%");
 lv_obj_center(label);
} else if(status == FW_UPDATE_STATE_READY) {
 lv_obj_clean(cont);
 lv_obj_t * label = lv_label_create(cont);
 lv_label_set_text(label, "Firmware update is ready");
 lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, -20);

 lv_obj_t * btn = lv_button_create(cont);
 lv_obj_align(btn, LV_ALIGN_CENTER, 0, 20);
 lv_obj_add_event_cb(btn, restart_btn_click_event_cb, LV_EVENT_CLICKED, win);

 label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, "Restart");
} else if(status == FW_UPDATE_STATE_CANCEL) {
 lv_obj_delete(win);
}
}

static void connect_timer_cb(lv_timer_t * t)
{
 if(lv_subject_get_int(&fw_update_status_subject) != FW_UPDATE_STATE_CANCEL) {
 lv_subject_set_int(&fw_update_status_subject, FW_UPDATE_STATE_CONNECTED);
 }
 lv_timer_delete(t);
}

static void download_timer_cb(lv_timer_t * t)
{
 if(lv_subject_get_int(&fw_update_status_subject) == FW_UPDATE_STATE_CANCEL) {
 lv_timer_delete(t);
 return;
 }

 int32_t v = lv_subject_get_int(&fw_download_percent_subject);
 if(v < 100) {
 lv_subject_set_int(&fw_download_percent_subject, v + 1);
 } else {
 lv_subject_set_int(&fw_update_status_subject, FW_UPDATE_STATE_READY);
 lv_timer_delete(t);
 }
}

/**
 * Emulate connection and FW downloading by timers
 */
static void fw_upload_manager_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 LV_UNUSED(subject);
 LV_UNUSED(observer);

 lv_fw_update_state_t state = (lv_fw_update_state_t) lv_subject_get_int(&fw_update_status_subject);
 if(state == FW_UPDATE_STATE_CONNECTING) {
 lv_timer_create(connect_timer_cb, 2000, NULL);
 } else if(state == FW_UPDATE_STATE_CONNECTED) {
 lv_subject_set_int(&fw_download_percent_subject, 0);
 lv_subject_set_int(&fw_update_status_subject, FW_UPDATE_STATE_DOWNLOADING);
 lv_timer_create(download_timer_cb, 50, NULL);
 }
}

#endif

```

## Aggiornamento dello stile modulare al cambio di tema

```

#include "../../lv_examples.h"
#ifndef LV_USE_OBSERVER && LV_USE_SLIDER && LV_USE_LABEL && LV_BUILD_EXAMPLES

typedef enum {
 THEME_MODE_LIGHT,
 THEME_MODE_DARK,
} lv_theme_mode_t;

static lv_obj_t * my_panel_create(lv_obj_t * parent);
static lv_obj_t * my_button_create(lv_obj_t * parent, const char * text, lv_event_cb_t event_cb);

static lv_subject_t theme_subject;

/**
 * Change between light and dark mode
 */
void lv_example_observer_6(void)
{
 lv_subject_init_int(&theme_subject, THEME_MODE_DARK);

 lv_obj_t * panel1 = my_panel_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_flex_flow(panel1, LV_FLEX_FLOW_COLUMN);
 lv_obj_set_flex_align(panel1, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);
 lv_obj_set_size(panel1, lv_pct(90), lv_pct(90));
 lv_obj_center(panel1);
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

my_button_create(panel, "Button 1", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 2", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 3", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 4", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 5", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 6", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 7", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 8", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 9", switch_theme_event_cb);
my_button_create(panel, "Button 10", switch_theme_event_cb);
}

static void switch_theme_event_cb(lv_event_t * e)
{
 LV_UNUSED(e);
 if(lv_subject_get_int(&theme_subject) == THEME_MODE_LIGHT) lv_subject_set_int(&theme_subject, THEME_MODE_DARK);
 else lv_subject_set_int(&theme_subject, THEME_MODE_LIGHT);
}

/*
 * my_panel.c
 *
 * It would be a separate file with its own
 * local types, data, and functions
 */

typedef struct {
 lv_style_t style_main;
 lv_style_t style_scrollbar;
} lv_panel_styles_t;

static void my_panel_style_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 LV_UNUSED(subject);
 LV_UNUSED(observer);

 lv_theme_mode_t m = (lv_theme_mode_t) lv_subject_get_int(&theme_subject);
 lv_panel_styles_t * styles = (lv_panel_styles_t *) lv_observer_get_target(observer);
 if(m == THEME_MODE_LIGHT) {
 lv_style_set_bg_color(&styles->style_main, lv_color_hex3(0xffff));
 lv_style_set_shadow_color(&styles->style_main, lv_color_hex3(0x888));
 lv_style_set_text_color(&styles->style_main, lv_color_hex3(0x222));
 lv_style_set_bg_color(&styles->style_scrollbar, lv_color_hex3(0x888));
 }
 if(m == THEME_MODE_DARK) {
 lv_style_set_bg_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0x040038));
 lv_style_set_shadow_color(&styles->style_main, lv_color_hex3(0xaa));
 lv_style_set_text_color(&styles->style_main, lv_color_hex3(0xeeee));
 lv_style_set_bg_color(&styles->style_scrollbar, lv_color_hex3(0xaa));
 }

 lv_obj_report_style_change(&styles->style_main);
 lv_obj_report_style_change(&styles->style_scrollbar);
}

static lv_obj_t * my_panel_create(lv_obj_t * parent)
{
 static bool inited = false;
 static lv_panel_styles_t styles;
 if(!inited) {
 inited = true;

 lv_style_init(&styles.style_main);
 lv_style_set_radius(&styles.style_main, 12);
 lv_style_set_bg_opa(&styles.style_main, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_shadow_width(&styles.style_main, 24);
 lv_style_set_shadow_offset_x(&styles.style_main, 4);
 lv_style_set_shadow_offset_y(&styles.style_main, 6);
 lv_style_set_pad_all(&styles.style_main, 12);
 lv_style_set_pad_gap(&styles.style_main, 16);

 lv_style_init(&styles.style_scrollbar);
 lv_style_set_width(&styles.style_scrollbar, 4);
 lv_style_set_radius(&styles.style_scrollbar, 2);
 lv_style_set_pad_right(&styles.style_scrollbar, 8);
 lv_style_set_pad_ver(&styles.style_scrollbar, 8);
 lv_style_set_bg_opa(&styles.style_scrollbar, LV_OPA_50);

 lv_subject_add_observer_with_target(&theme_subject, my_panel_style_observer_cb, &styles, NULL);
 }

 lv_obj_t * panel = lv_obj_create(parent);
 lv_obj_remove_style_all(panel);
 lv_obj_add_style(panel, &styles.style_main, 0);
 lv_obj_add_style(panel, &styles.style_scrollbar, LV_PART_SCROLLBAR);

 return panel;
}

/*
 * my_button.c
 *
 * It would be a separate file with its own
 * local types, data, and functions
 */

typedef struct {
 lv_style_t style_main;
 lv_style_t style_pressed;
} lv_button_styles_t;

static void my_button_style_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 LV_UNUSED(subject);
 LV_UNUSED(observer);

 lv_theme_mode_t m = (lv_theme_mode_t) lv_subject_get_int(&theme_subject);
 lv_button_styles_t * styles = (lv_button_styles_t *) lv_observer_get_target(observer);
 if(m == THEME_MODE_LIGHT) {
 lv_style_set_bg_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0x3379de));
 lv_style_set_bg_grad_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0xd249a5));
 lv_style_set_shadow_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0x3379de));
 }
}

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_style_set_text_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0xffff));
lv_style_set_color_filter_opa(&styles->style_pressed, LV_OPA_70);
}
if(m == THEME_MODE_DARK) {
 lv_style_set_bg_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0x0e1382));
 lv_style_set_bg_grad_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0x4b0c72));
 lv_style_set_shadow_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0x4b0c72));
 lv_style_set_text_color(&styles->style_main, lv_color_hex(0xffff));
 lv_style_set_color_filter_opa(&styles->style_pressed, LV_OPA_30);
}

lv_obj_report_style_change(&styles->style_main);
lv_obj_report_style_change(&styles->style_pressed);
}

static lv_obj_t * my_button_create(lv_obj_t * parent, const char * text, lv_event_cb_t event_cb)
{
 static bool initied = false;
 static lv_button_styles_t styles;
 if(!initied) {
 initied = true;

 lv_style_init(&styles.style_main);
 lv_style_set_radius(&styles.style_main, LV_RADIUS_CIRCLE);
 lv_style_set_bg_opa(&styles.style_main, LV_OPA_COVER);
 lv_style_set_bg_grad_dir(&styles.style_main, LV_GRAD_DIR_HOR);
 lv_style_set_shadow_width(&styles.style_main, 24);
 lv_style_set_shadow_offset_y(&styles.style_main, 6);
 lv_style_set_pad_hor(&styles.style_main, 32);
 lv_style_set_pad_ver(&styles.style_main, 12);

 lv_style_init(&styles.style_pressed);
 lv_style_set_color_filter_dsc(&styles.style_pressed, &lv_color_filter_shade);
 lv_subject_add_observer_with_target(&theme_subject, my_button_style_observer_cb, &styles, NULL);
 }

 lv_obj_t * btn = lv_button_create(parent);
 lv_obj_remove_style_all(btn);
 lv_obj_add_style(btn, &styles.style_main, 0);
 lv_obj_add_style(btn, &styles.style_pressed, LV_STATE_PRESSED);
 lv_obj_add_event_cb(btn, event_cb, LV_EVENT_CLICKED, NULL);

 lv_obj_t * label = lv_label_create(btn);
 lv_label_set_text(label, text);

 return btn;
}
#endif

```

## 9.11 Snapshot

Snapshot fornisce un'API per acquisire un'immagine snapshot per un Widget LVGL insieme ai suoi elementi figlio. L'immagine apparirà esattamente come il Widget sul display.

### 9.11.1 Utilizzo

È sufficiente chiamare la funzione `lv_snapshot_take(widget, color_format)` per generare il descrittore dell'immagine utilizzabile come sorgente dell'immagine di un Widget immagine tramite `lv_image_set_src()`.

Nota: al momento sono supportati solo i seguenti formati colore:

- `LV_COLOR_FORMAT_RGB565`
- `LV_COLOR_FORMAT_RGB888`
- `LV_COLOR_FORMAT_XRGB8888`
- `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888`

### Liberazione dell'Immagine

La memoria utilizzata da `lv_snapshot_take()` viene allocata dinamicamente tramite `lv_draw_buf_create()`. Si usa `lv_draw_buf_destroy()` per liberare la memoria allocata.

L'immagine snapshot, che è il buffer di disegno restituito da `lv_snapshot_take()` normalmente non verrà aggiunta alla cache perché può essere disegnata direttamente. Quindi non è necessario invalidare la cache chiamando `lv_image_cache_drop()` prima di distruggere il buffer di disegno.

Il frammento di codice seguente mostra l'uso corretto di `lv_snapshot_take()`:

```

void update_snapshot(lv_obj_t * widget, lv_obj_t * img_snapshot)
{
 lv_draw_buf_t* snapshot = (void*)lv_image_get_src(img_snapshot);
 if(snapshot) {
 lv_draw_buf_destroy(snapshot);
 }
 snapshot = lv_snapshot_take(widget, LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 lv_image_set_src(img_snapshot, snapshot);
}

```

## Utilizzo di un Buffer Esistente

Se lo snapshot deve essere aggiornato ripetutamente o se il chiamante fornisce il buffer di disegno, si usa `lv_snapshot_take_to_draw_buf(widget, color_format, draw_buf)`. In questo caso, il chiamante è responsabile della creazione e della distruzione del buffer di disegno.

Se lo snapshot viene generato correttamente, il descrittore dell'immagine viene aggiornato, i dati dell'immagine vengono memorizzati nel `draw_buf` fornito e la funzione restituisce `LV_RESULT_OK`.

Si noti che lo snapshot potrebbe non funzionare se il buffer fornito non è sufficientemente grande, il che può accadere se le dimensioni del Widget cambiano. Si consiglia di utilizzare `lv_snapshot_reshape_draw_buf(widget, draw_buf)` per assicurarsi innanzitutto che il buffer sia sufficientemente grande e, in caso di errore, eliminare il buffer di disegno esistente e chiamare direttamente `lv_snapshot_take`.

### 9.11.2 Esempio

#### Esempio semplice di snapshot

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_SNAPSHOT && LV_BUILD_EXAMPLES

static void event_cb(lv_event_t * e)
{
 lv_obj_t * snapshot_obj = (lv_obj_t *) lv_event_get_user_data(e);
 lv_obj_t * img = lv_event_get_target_obj(e);

 if(snapshot_obj) {
 lv_draw_buf_t * snapshot = (lv_draw_buf_t *)lv_image_get_src(snapshot_obj);
 if(snapshot) {
 lv_draw_buf_destroy(snapshot);
 }

 /*Update the snapshot, we know parent of object is the container.*/
 snapshot = lv_snapshot_take(lv_obj_get_parent(img), LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888);
 if(snapshot == NULL)
 return;
 lv_image_set_src(snapshot_obj, snapshot);
 }
}

void lv_example_snapshot_1(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_star);
 lv_obj_t * root = lv_screen_active();
 lv_obj_set_style_bg_color(root, lv_palette_main(LV_PALETTE_LIGHT_BLUE), 0);

 /*Create an image object to show snapshot*/
 lv_obj_t * snapshot_obj = lv_image_create(root);
 lv_obj_set_style_bg_color(snapshot_obj, lv_palette_main(LV_PALETTE_PURPLE), 0);
 lv_obj_set_style_bg_opa(snapshot_obj, LV_OPA_100, 0);
 lv_image_set_scale(snapshot_obj, 128);
 lv_image_set_rotation(snapshot_obj, 300);

 /*Create the container and its children*/
 lv_obj_t * container = lv_obj_create(root);

 lv_obj_center(container);
 lv_obj_set_size(container, 180, 180);
 lv_obj_set_flex_flow(container, LV_FLEX_FLOW_ROW_WRAP);
 lv_obj_set_flex_align(container, LV_FLEX_ALIGN_SPACE_EVENLY, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);
 lv_obj_set_style_radius(container, 50, 0);
 lv_obj_t * img;
 int i;
 for(i = 0; i < 4; i++) {
 img = lv_image_create(container);
 lv_image_set_src(img, &img_star);
 lv_obj_set_style_bg_color(img, lv_color_black(), 0);
 lv_obj_set_style_bg_opa(img, LV_OPA_COVER, 0);
 // lv_obj_set_style_transform_scale(img, 400, LV_STATE_PRESSED);
 lv_obj_add_flag(img, LV_OBJ_FLAG_CLICKABLE);
 lv_obj_add_event_cb(img, event_cb, LV_EVENT_PRESSED, snapshot_obj);
 lv_obj_add_event_cb(img, event_cb, LV_EVENT_RELEASED, snapshot_obj);
 }
}

#endif

```

### 9.11.3 API

*lv\_snapshot.h*

## 9.12 Monitor di Sistema (sysmon)

Il modulo System Monitor fornisce il monitoraggio in tempo reale delle metriche delle prestazioni del sistema direttamente sul display. Supporta sia il monitoraggio delle prestazioni (utilizzo della CPU e FPS) sia il monitoraggio della memoria (memoria utilizzata e frammentazione).

### 9.12.1 Dipendenze

- Richiede `LV_USE_LABEL = 1` in `lv_conf.h`
- Richiede `LV_USE_OBSERVER = 1` in `lv_conf.h`
- Richiede `LV_USE_SYSMON = 1` in `lv_conf.h`

### 9.12.2 Utilizzo

#### Configurazione

Abilitare in `lv_conf.h`:

```
/* Main sysmon enable */
#define LV_USE_SYSMON 1

/* Performance monitor (CPU% and FPS) */
#define LV_USE_PERF_MONITOR 1

/* Memory monitor (used + fragmentation) */
#define LV_USE_MEM_MONITOR 1

/* Optional: refresh period in ms */
#define LV_SYSMON_REFR_PERIOD_DEF 300

/* Optional: log to console instead of screen */
#define LV_USE_PERF_MONITOR_LOG_MODE 0
```

#### Creazione di Monitor

```
/* Create generic monitor */
lv_obj_t * sysmon = lv_sysmon_create(lv_display_get_default());

/* Create performance monitor */
lv_sysmon_show_performance(NULL); /* NULL = default display */

/* Create memory monitor */
lv_sysmon_show_memory(NULL);
```

#### Monitor delle Prestazioni

Tracce: - FPS (Frames Per Second) - Utilizzo CPU (%) - Tempo di rendering (ms) - Tempo di flush (ms) - Utilizzo Self CPU (%) se abilitato

Display format: .. code-block:

```
32 FPS, 45% CPU
8 ms
```

Dove: - Riga 1: FPS, % CPU totale - Riga 2: Tempo totale (Render | Flush)

### 9.12.3 Pausa e Ripristino

`lv_sysmon_performance_pause(disp)` mette in pausa il perf monitor.

`lv_sysmon_performance_resume(disp)` riprende il perf monitor.

## Monitor della Memoria Memory

Visualizza: - Utilizzo corrente della memoria (kB e %) - Utilizzo massimo della memoria (kB) - Frammentazione (%)

Display format: .. code-block:

```
24.8 kB (76%)
32.4 kB max, 18% frag.
```

## Posizionamento

Configura le posizioni in lv\_conf.h:

```
/* Top-right corner */
#define LV_USE_PERF_MONITOR_POS LV_ALIGN_TOP_RIGHT

/* Bottom-right corner */
#define LV_USE_MEM_MONITOR_POS LV_ALIGN_BOTTOM_RIGHT
```

## 9.12.4 Dettagli di Implementazione

### Inizializzazione

Gestisce: - Monitoraggio globale della memoria (sysmon\_mem) - Strutture delle prestazioni per display

### Misurazione delle Prestazioni

Raccolta basata su eventi:

Evento	Misurazione
LV_EVENT_REFR_START	Inizio intervallo di aggiornamento
LV_EVENT_REFR_READY	Registra la durata del refresh
LV_EVENT_RENDER_START	Ora inizio rendering
LV_EVENT_RENDER_READY	Registra la durata del render
LV_EVENT_FLUSH_*	Misurazione delle operazioni di flush

### Timer

- Prestazioni: perf\_update\_timer\_cb
- Memoria: mem\_update\_timer\_cb
- Periodo di default: 300ms (LV\_SYSMON\_REFR\_PERIOD\_DEF)

## 9.13 Test dell'interfaccia utente

### 9.13.1 Panoramica

Il modulo di Test fornisce funzioni per emulare clic, pressioni di tasti, rotazioni dell'encoder, il trascorrere del tempo e confrontare l'interfaccia utente con immagini di riferimento.

Queste funzioni possono essere facilmente utilizzate in qualsiasi framework di test (come Unity, GoogleTest, ecc.) e le asserzioni possono essere eseguite per verificare, ad esempio:

- Il valore di un widget è diverso dal valore previsto dopo l'emulazione degli input dell'utente.
- I valori sono errati dopo un certo periodo di tempo.
- Il contenuto dello schermo è diverso dall'immagine di riferimento.
- Alcune funzioni evento non vengono attivate.
- Ecc.

Si presuppone che i test vengano eseguiti in un ambiente desktop o server, dove non ci sono vincoli di memoria.

## 9.13.2 Utilizzo

Il modulo Test può essere abilitato configurando `LV_USE_TEST` su un valore diverso da zero ed è costituito dai seguenti componenti:

- Helper
- Emulazione del display
- Emulazione del dispositivo di input
- Confronto degli screenshot

### Helper

#### Tempo

Per emulare il tempo trascorso, è possibile utilizzare due funzioni:

1. `lv_test_wait(ms)`: Emula che siano trascorsi `ms` millisecondi, ma chiama anche `lv_timer_handler` dopo ogni millisecondo. Questo è utile per verificare se gli eventi (ad esempio, pressione prolungata, ripetizione pressione prolungata) e i timer sono stati attivati correttamente nel tempo.
2. `lv_test_fast_forward(ms)`: Salta in avanti di `ms` millisecondi e chiama `lv_timer_handler` solo una volta alla fine.

`lv_refr_now(NULL)` viene chiamato alla fine di entrambe le funzioni per garantire che le animazioni e le coordinate dei widget vengano ricalcolate.

`lv_refr_now(NULL)` può anche essere chiamato manualmente per forzare LVGL ad aggiornare il display emulato.

### Utilizzo della Memoria

Se `LV_USE_STDLIB_MALLOC` è impostato su `LV_STDLIB_BUILTIN`, è possibile monitorare l'utilizzo della memoria e i "leak" [perdite] di memoria.

```
size_t mem1 = lv_test_get_free_mem();
<create and delete items>
size_t mem2 = lv_test_get_free_mem();
if(mem1 != mem2) fail();
```

Potrebbe essere opportuno creare ed eliminare elementi in un ciclo più volte e aggiungere una piccola tolleranza al test di perdita di memoria. Questo potrebbe essere necessario a causa della potenziale frammentazione della memoria. Empiricamente, si consiglia una tolleranza di 32 byte.

```
if(LV_ABS((int64_t)mem2 - (int64_t)mem1) > 32) fail();
```

### Emulazione del Display

Chiamando `lv_test_display_create(hor_res, ver_res)`, è possibile creare un display fittizio.

Funziona come qualsiasi altro display normale, ma il suo contenuto esiste solo in memoria.

Quando si crea questo display, è necessario passare le risoluzioni orizzontale e verticale. Internamente, verrà allocato un framebuffer per questa dimensione e verrà impostato il formato colore XRGB8888.

La risoluzione e il formato del colore possono essere modificati in qualsiasi momento chiamando `lv_display_set_resolution()` e `lv_display_set_color_format()`.

### Emulazione del Dispositivo di Input

Chiamando `lv_test_indev_create_all()`, verranno creati tre dispositivi di input di test:

1. Un puntatore (per touch o mouse)
2. Una tastiera
3. Un encoder

Ad esempio, ecco come può essere emulato una "gesture" [gesto] di scorrimento:

```
lv_test_mouse_move_to(20, 30);
lv_test_mouse_press();
lv_test_wait(20);
lv_test_mouse_move_by(0, 100);
lv_test_wait(20);
lv_test_mouse_release();
lv_test_wait(20);
```

Si consiglia di aggiungere `lv_test_wait()` dopo le azioni dell'utente per garantire che il nuovo stato e le nuove coordinate vengano letti e applicati dal dispositivo di input.

Dopodiché, l'utente può verificare se il widget specificato è stato effettivamente scrollato ottenendo la coordinata Y di un elemento figlio.

```
int32_t y_start = lv_obj_get_y(child);
<scroll emulation>
int32_t y_end = lv_obj_get_y(child);
if(y_start + 100 != y_end) fail();
```

Fare riferimento a `lv_test_indev.h` per l'elenco delle funzioni di emulazione dei dispositivi di input supportate.

## Confronto degli Screenshot

`bool lv_test_screenshot_compare(const char * fn_ref)` è una funzione utile per confrontare il contenuto del display emulato con le immagini PNG di riferimento.

Questa funzione ha un funzionamento pratico:

- Se le cartelle a cui si fa riferimento in `fn_ref` non esistono, verranno create automaticamente.
- Se l'immagine di riferimento non viene trovata, verrà creata automaticamente dalla schermata renderizzata.
- Se il confronto fallisce, verrà creato un file `<image_name>_err.png` con il contenuto renderizzato accanto all'immagine di riferimento.
- Se il confronto fallisce, verranno stampate anche le coordinate X e Y del primo pixel divergente, insieme ai colori effettivi e previsti.

Le immagini PNG di riferimento devono avere un **formato colore a 32 bit** e corrispondere alle dimensioni del display.

Il contenuto del display di test verrà convertito in XRGB8888 per semplificare il confronto con le immagini di riferimento. La conversione è supportata dai seguenti formati (ad esempio, la visualizzazione di test dovrebbe avere un formato colore in questo elenco):

- `LV_COLOR_FORMAT_XRGB8888`
- `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888`
- `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888_PREMULTIPLIED`
- `LV_COLOR_FORMAT_RGB888`
- `LV_COLOR_FORMAT_RGB565`
- `LV_COLOR_FORMAT_RGB565_SWAPPED`
- `LV_COLOR_FORMAT_L8`
- `LV_COLOR_FORMAT_AL88`
- `LV_COLOR_FORMAT_I1`

Per leggere e decodificare le immagini PNG e per memorizzare l'immagine renderizzata convertita, alcuni MB di RAM vengono allocati dinamicamente utilizzando il `malloc` standard (non `lv_malloc`).

Il confronto degli screenshot utilizza `lodepng`, integrato in LVGL e che deve essere semplicemente abilitato tramite `LV_USE_LODEPNG`.

Per evitare di rendere l'intero modulo Test dipendente da `lodepng`, il confronto degli screenshot può essere abilitato singolarmente tramite `LV_USE_TEST_SCREENSHOT_COMPARE`.

### 9.13.3 API

*lv\_test\_display.h*  
*lv\_test\_helpers.h*  
*lv\_test\_indev.h*  
*lv\_test\_indev\_gesture.h*  
*lv\_test\_private.h*  
*lv\_test\_screenshot\_compare.h*

## 9.14 Traslazione

### 9.14.1 Panoramica

LVGL supporta due metodi per gestire le traduzioni:

- **lv\_i18n**: Uno strumento completo che estrae stringhe traducibili da file C in file YAML e genera da essi file di traduzione in C. Supporta anche le forme plurali. Vedere il suo README per i dettagli.
- **lv\_translation**: Una soluzione più semplice ma flessibile che consente di aggiungere traduzioni staticamente o dinamicamente. Questo è il metodo documentato qui.

### 9.14.2 Aggiungere Traduzioni

#### Traduzioni Statiche

Se la maggior parte delle traduzioni è nota in fase di compilazione, è possibile definirle utilizzando array di stringhe:

```
static const char * languages[] = {"en", "de", "es", NULL};
static const char * tags[] = {"tiger", "lion", "rabbit", "elephant", NULL};
static const char * translations[] = {
 "The Tiger", "Der Tiger", "El Tigre",
 "The Lion", "Der Löwe", "El León",
 "The Rabbit", "Das Kaninchen", "El Conejo",
 "The Elephant", "Der Elefant", "El Elefante",
};

lv_translation_add_static(languages, tags, translations);
```

Questo metodo utilizza solo una piccola quantità di RAM aggiuntiva, poiché vengono memorizzati solo i puntatori alle stringhe.

#### Traduzioni Dinamiche

Se le traduzioni sono disponibili solo in fase di esecuzione (ad esempio, da file, porte seriali o fonti online), possono essere aggiunte dinamicamente.

Questo approccio prevede l'allocazione di memoria. Consultare l'esempio in fondo a questa pagina come riferimento.

### 9.14.3 Selezionare una Lingua

Una volta registrate le traduzioni, si usa:

`lv_translation_set_language("language")`

per impostare la lingua corrente. Il parametro deve corrispondere a uno dei nomi di lingua forniti durante la registrazione.

### 9.14.4 Traduzione di Stringhe

Per recuperare una traduzione per un determinato tag, si usa:

- `lv_translation_get("tag")`
- o la sua abbreviazione: `lv_tr("tag")`

Questi restituiscono una stringa tradotta che può essere utilizzata con i widget:

```
lv_label_set_text(label, lv_tr("settings"));
lv_dropdown_set_options(dd, lv_tr("color_list"));
```

### Fallback [ripieghi]

Se un tag esiste ma manca la traduzione per la lingua selezionata, verrà restituito il tag stesso.

Se il tag non viene trovato, verrà utilizzato anche come fallback.

## 9.14.5 Esempio

### Semplice esempio di traduzione

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TRANSLATION && LV_BUILD_EXAMPLES

static void add_static(void)
{
 static const char * languages[] = {"en", "de", "es", NULL};
 static const char * tags[] = {"tiger", "lion", "rabbit", "elephant", NULL};
 static const char * translations[] = {
 "The Tiger", "Der Tiger", "El Tigre",
 "The Lion", "Der Löwe", "El León",
 "The Rabbit", "Das Kaninchen", "El Conejo",
 "The Elephant", "Der Elefant", "El Elefante",
 };
 lv_translation_add_static(languages, tags, translations);
}

static void add_dynamic(void)
{
 lv_translation_pack_t * pack = lv_translation_add_dynamic();
 lv_translation_add_language(pack, "en");
 lv_translation_add_language(pack, "de");

 lv_translation_tag_dsc_t * tag;
 tag = lv_translation_add_tag(pack, "table");
 lv_translation_set_tag_translation(pack, tag, 0, "It's a table");
 lv_translation_set_tag_translation(pack, tag, 1, "Das ist ein Tisch");

 tag = lv_translation_add_tag(pack, "chair");
 lv_translation_set_tag_translation(pack, tag, 0, "It's a chair");
 lv_translation_set_tag_translation(pack, tag, 1, "Das ist ein Stuhl");
}

/**
 * Create and use translations
 */
void lv_example_translation_1(void)
{
 add_static();
 add_dynamic();

 lv_translation_set_language("de");

 lv_obj_t * label;

 label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, lv_tr("tiger"));

 label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, lv_tr("chair"));
 lv_obj_set_y(label, 50);
}

#endif /*LV_USE_TRANSLATION && LV_BUILD_EXAMPLES*/
```

## 9.14.6 API

*lv\_translation.h*

*lv\_translation\_private.h*

# CAPITOLO 10

---

## Librerie di Terze Parti

---

### 10.1 Arduino ESP littlefs

LittleFS è un piccolo file system fail-safe progettato per microcontrollori e integrato nel framework Arduino quando utilizzato con ESP32 ed ESP8266.

Per un'introduzione dettagliata, vedere:

- <https://github.com/esp8266/Arduino>
- <https://github.com/espressif/arduino-esp32>

#### 10.1.1 Utilizzo

Abilitare `LV_USE_FS_ARDUINO_ESP_LITTLEFS` e definire una `LV_FS_ARDUINO_ESP_LITTLEFS LETTER` in `lv_conf.h`.

#### 10.1.2 API

### 10.2 Arduino SD

Abilita la lettura e la scrittura su schede SD. Una volta collegata una scheda di memoria SD all'interfaccia SPI della scheda Arduino o Genuino, è possibile creare file, leggerli e scriverci sopra. È anche possibile spostarsi tra le directory sulla scheda SD.

Per un'introduzione dettagliata, vedere:

- <https://www.arduino.cc/reference/en/libraries/sd/>

#### 10.2.1 Utilizzo

Abilitare `LV_USE_FS_ARDUINO_SD` e definire una `LV_FS_ARDUINO_SD LETTER` in `lv_conf.h`. Sarà necessario inizializzare la scheda SD prima che LVGL possa utilizzarla (ad esempio: `SD.begin(0, SPI, 40000000)`).

#### 10.2.2 API

### 10.3 Barcode

L'utilità LVGL Barcode consente di generare codici a barre Code-128. Utilizza la libreria `code128 library by fhunleth`.

### 10.3.1 Utilizzo

Impostare `LV_USE_BARCODE` a 1 in `lv_conf.h`.

Utilizzare `lv_barcode_create()` per creare un oggetto barcode e `lv_barcode_update()` per generare un codice a barre.

Chiamare `lv_barcode_set_scale()` per regolare la scala, chiamare `lv_barcode_set_dark_color()` e `lv_barcode_set_light_color()` per regolare i colori. Si chiama `lv_barcode_set_direction()` per impostare l'orientamento del codice a barre.

Per default, viene utilizzata la codifica `LV_BARCODE_ENCODING_CODE128_GS1`, che elimina [FCN1] e gli spazi. Facoltativamente, si usa `lv_barcode_set_encoding()` per impostare `LV_BARCODE_ENCODING_CODE128_RAW`.

Dopo aver modificato una qualsiasi delle impostazioni di un codice a barre, richiamare nuovamente `lv_barcode_update()` per rigenerarlo.

### 10.3.2 Note

- È consigliabile non impostare manualmente la larghezza del codice a barre, perché quando la larghezza del Widget è inferiore a quella del codice a barre, la visualizzazione risulterà incompleta a causa del troncamento.
- La regolazione della scala può essere solo un multiplo intero, ad esempio, `lv_barcode_set_scale(barcode, 2)` significa una scala 2x.
- L'impostazione della direzione può essere `LV_DIR_HOR` o `LV_DIR_VER`.

### 10.3.3 Esempio

#### Creare un Codice a Barre

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BARCODE && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Create a Barcode
 */
void lv_example_barcode_1(void)
{
 lv_color_t bg_color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_LIGHT_BLUE, 5);
 lv_color_t fg_color = lv_palette_darker(LV_PALETTE_BLUE, 4);

 lv_obj_t * barcode = lv_barcode_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_height(barcode, 50);
 lv_obj_center(barcode);

 /*Set color*/
 lv_barcode_set_dark_color(barcode, fg_color);
 lv_barcode_set_light_color(barcode, bg_color);

 /*Add a border with bg_color*/
 lv_obj_set_style_border_color(barcode, bg_color, 0);

 /*Set data*/
 lv_barcode_update(barcode, "https://lvgl.io");
}

#endif
```

### 10.3.4 API

`lv_barcode.h`

`lv_barcode_private.h`

## 10.4 Decoder BMP

Questa utility di decodifica BMP consente di utilizzare immagini da file .BMP in LVGL.

Sorgenti della libreria: <https://github.com/caj-johnson/bmp-decoder>

Invece di caricare l'intera immagine in una volta, i pixel BMP vengono letti su richiesta, quindi l'utilizzo di immagini BMP richiede pochissima RAM.

Se abilitato in `lv_conf.h` impostando `LV_USE_BMP` a 1, LVGL registrerà automaticamente un nuovo decoder di immagini in modo che i file BMP possano essere utilizzati direttamente come sorgenti di immagini. Esempio:

```
lv_image_set_src(my_img, "S:/path/to/picture.bmp");
```

Si noti che per aprire le immagini da file è necessario registrare un driver *File System* (*lv\_fs\_drv*). Seguire le istruzioni in *File System* (*lv\_fs\_drv*).

### 10.4.1 Limitazioni

- Sono supportati solo i file BMP. Le immagini BMP come array C (*lv\_image\_dsc\_t*) non lo sono. Questo perché non ci sono differenze pratiche tra il modo in cui i file BMP e il formato immagine di LVGL memorizzano i dati dell'immagine.
- I file BMP possono essere caricati solo da file .BMP. Per memorizzarli in flash, è meglio convertirli in un array C con il convertitore di immagini di LVGL.
- Il formato colore del file BMP deve corrispondere al *LV\_COLOR\_DEPTH* configurato per il display su cui verrà visualizzato. È possibile utilizzare GIMP per salvare l'immagine nel formato richiesto. Sia RGB888 che ARGB888 funzionano con *LV\_COLOR\_DEPTH* 32
- Le "palette" [tavolozze] di colori non sono supportate.
- Poiché l'immagine non è caricata per intero, non è possibile ingrandirla o ruotarla.

### 10.4.2 Esempio

#### Aprire un'immagine BMP da file

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_BMP && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Open a BMP file from a file
 */
void lv_example_bmp_1(void)
{
 lv_obj_t * img = lv_image_create(lv_screen_active());
 /* Assuming a file system is attached to letter 'A'
 * E.g. set LV_USE_FS_STDIO 'A' in lv_conf.h */
 lv_image_set_src(img, "A:/lvgl/examples/libs/bmp/example_32bit.bmp");
 lv_obj_center(img);
}

#endif
```

### 10.4.3 API

*lv\_bmp.h*

## 10.5 Supporto FFmpeg

**FFmpeg** è una soluzione completa e multipiattaforma per registrare, convertire e trasmettere in streaming audio e video.

FFmpeg è un'estensione LVGL che si interfaccia con la libreria ufficiale FFmpeg per aiutare ad aggiungere funzionalità di registrazione, conversione e streaming audio e video indipendenti dalla piattaforma nell'interfaccia utente LVGL.

I passaggi di configurazione riportati di seguito sono per Linux, ma possono essere adattati ad altre piattaforme.

Per un'introduzione dettagliata, consultare: <https://www.ffmpeg.org>

### 10.5.1 Installazione di FFmpeg

```
sudo apt install libavformat-dev libavcodec-dev libswscale-dev libavutil-dev
```

Ottimamente scaricare la libreria FFmpeg dalla [pagina di download ufficiale](#), quindi installarla:

```
./configure --disable-all --disable-autodetect --disable-podpages --disable-asn --enable-avcodec --enable-avformat --enable-decoders --enable-encoders --enable-demuxers --enable-parsers --
--enable-protocol='file' --enable-swscale --enable-zlib
make
sudo make install
```

## 10.5.2 Aggiungere FFmpeg al Progetto

Per utilizzare la libreria FFmpeg in un progetto, si dovranno linkare queste librerie:

### **libavformat**

parte della libreria FFmpeg

### **libavcodec**

parte della libreria FFmpeg

### **libavutil**

parte della libreria FFmpeg

### **lswscale**

parte della libreria FFmpeg

### **libm**

### **libz**

### **libpthread**

Se si utilizza una toolchain basata su GCC, è possibile risolvere il problema aggiungendo le seguenti opzioni da riga di comando:

```
-lavformat -lavcodec -lavutil -lswscale -lm -lz -lpthread
```

## 10.5.3 Utilizzo

Impostare `LV_USE_FFMPEG` in `lv_conf.h` a 1.

Impostare anche `LV_FFMPEG_PLAYER_USE_LV_FS` in `lv_conf.h` a 1 integrare l'estensione LVGL *File System* (`lv_fs_drv`) in FFmpeg. Questa libreria può caricare video e immagini. Il file system LVGL verrà sempre utilizzato quando un'immagine viene caricata con `lv_image_set_src()`, indipendentemente dal valore di `LV_FFMPEG_PLAYER_USE_LV_FS`.

Vedere gli esempi seguenti per un corretto utilizzo di questa libreria.

## 10.5.4 Eventi

- `LV_EVENT_READY` Inviato al termine della riproduzione e con riavvio automatico non abilitato.

Scoprire di più sugli *Eventi*.

## 10.5.5 Esempi

### Decodifica immagine

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#ifndef LV_USE_FFMPEG || !LV_FFMPEG_PLAYER_USE_LV_FS
 #error "This example requires LV_USE_FFMPEG and LV_FFMPEG_PLAYER_USE_LV_FS defined"
#endif
#endif

void lv_example_ffmpeg_1(void)
{
 /*It always uses the LVGL filesystem abstraction (not the OS filesystem)
 *to open the image, unlike `lv_ffmpeg_player_set_src` which depends on
 the setting of `LV_FFMPEG_PLAYER_USE_LV_FS`./
 lv_obj_t * img = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_image_set_src(img, "A:lvgl/examples/libs/ffmpeg/ffmpeg.png");
 lv_obj_center(img);
}

void lv_example_ffmpeg_1(void)
{
 /*TODO
 fallback for online examples/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "FFmpeg is not installed");
 lv_obj_center(label);
}
#endif
#endif
```

## Decodifica video

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_FFMPEG

#if LV_FFMPEG_PLAYER_USE_LV_FS
#define PATH_PREFIX "A:"
#else
#define PATH_PREFIX "./"
#endif

/***
 * Open a video from a file
 */
void lv_example_ffmpeg_2(void)
{
 /*birds.mp4 is downloaded from http://www.videezy.com (Free Stock Footage by Videezy!)
 *https://www.videezy.com/abstract/44864-silhouettes-of-birds-over-the-sunset/
 *It will use the LVGL filesystem abstraction (not the OS filesystem)
 if 'LV_FFMPEG_PLAYER_USE_LV_FS' is set./
 lv_obj_t * player = lv_ffmpeg_player_create(lv_screen_active());
 lv_ffmpeg_player_set_src(player, PATH_PREFIX "lvgl/examples/libs/ffmpeg/birds.mp4");
 lv_ffmpeg_player_set_auto_restart(player, true);
 lv_ffmpeg_player_set_cmd(player, LV_FFMPEG_PLAYER_CMD_START);
 lv_obj_center(player);
}

#else

void lv_example_ffmpeg_2(void)
{
 /*TODO
 fallback for online examples/

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "FFmpeg is not installed");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif
```

## 10.5.6 API

*lv\_ffmpeg.h*

*lv\_ffmpeg\_private.h*

## 10.6 Supporto FreeType

**FreeType** è una libreria software gratuita per il rendering di font.

L'estensione LVGL FreeType è un'interfaccia alla libreria FreeType, che consente di generare bitmap di font in fase di esecuzione dalla maggior parte dei formati di file di font vettoriali e bitmap.

Per un'introduzione dettagliata, consultare: <https://freetype.org/>.

### 10.6.1 Aggiungere FreeType al Progetto

Per prima cosa, scaricare FreeType dalla cartella `freetype2` (e facoltativamente `freetype-docs` e `freetype-demos`) dal suo [repository ufficiale](#). (Si consiglia la versione più recente).

Se non è stato già fatto, ora è il momento giusto per familiarizzare con l'installazione e la configurazione di questa libreria. Il sito web sopra indicato è un buon punto di partenza, così come il file `README` nella directory principale della versione scaricata.

Esistono due modi per utilizzare FreeType:

#### Per UNIX

Per i sistemi UNIX-like, si consiglia di compilare e installare le librerie FreeType come segue.

- Accedere alla directory del codice sorgente di FreeType
- `make`
- `sudo make install`
- Aggiungere il path degli include: `/usr/include/freetype2` (per GCC: `-I/usr/include/freetype2 -L/usr/local/lib`)

- Link alla libreria: `freetype` (per GCC: `-L/usr/local/lib -lfreetype`)

## Per i Dispositivi Embedded

Per i dispositivi embedded, si consiglia di utilizzare i file di configurazione FreeType forniti da LVGL:

- `lvgl/src/libs/freetype/ftmodule.h`
- `lvgl/src/libs/freetype/ftoption.h`

che includono solo i moduli e le opzioni più comunemente utilizzati, il che è importante per risparmiare spazio FLASH limitato.

- Copiare il codice sorgente di FreeType nella directory del progetto.
- Fare riferimento al seguente Makefile per la configurazione:

```
FreeType custom configuration header file
CFLAGS += -DFT2_BUILD_LIBRARY
CFLAGS += -DFT_CONFIG_MODULES_H=<lvgl/src/libs/freetype/ftmodule.h>
CFLAGS += -DFT_CONFIG_OPTIONS_H=<lvgl/src/libs/freetype/ftoption.h>

FreeType include path
CFLAGS += -I${freetype}/include

FreeType C source file
FT_CSRCS += freetype/src/base/ftbase.c
FT_CSRCS += freetype/src/base/ftbitmap.c
FT_CSRCS += freetype/src/base/ftdebug.c
FT_CSRCS += freetype/src/base/ftglyph.c
FT_CSRCS += freetype/src/base/ftinit.c
FT_CSRCS += freetype/src/base/ftstroke.c
FT_CSRCS += freetype/src/cache/ftcache.c
FT_CSRCS += freetype/src/gzip/ftgzip.c
FT_CSRCS += freetype/src/sfnt/sfnt.c
FT_CSRCS += freetype/src/smooth/smooth.c
FT_CSRCS += freetype/src/truetype/truetype.c
CSRCS += ${FT_CSRCS}
```

## 10.6.2 Utilizzo

Impostare `LV_USE_FREETYPE` in `lv_conf.h` a 1.

Configurazione della cache:

- `LV_FREETYPE_CACHE_FT_GLYPH_CNT` Numero massimo di glifi memorizzati nella cache, ecc.

Per default, l'estensione FreeType non utilizza il file system di LVGL. È sufficiente passare il path del font come di consueto sul sistema operativo o sulla piattaforma.

Se si desidera che FreeType utilizzi l'allocazione di memoria e l'interfaccia del file system di LVGL, è possibile abilitare `LV_FREETYPE_USE_LVGL_PORT` in `lv_conf.h`, utile per una gestione unificata. In questo caso, sarà necessario escludere dalla compilazione il file `ftsystem.c` della libreria FreeType configurata, poiché `lv_ftsystem.c` di LVGL contiene versioni personalizzate delle funzioni definite al suo interno.

Lo stile del font supporta i font **Corsivo** e **Grassetto** elaborati dal software e può essere impostato utilizzando i seguenti valori, laddove richiesti:

- `LV_FREETYPE_FONT_STYLE_NORMAL`: Stile di default.
- `LV_FREETYPE_FONT_STYLE_ITALIC`: Stile corsivo.
- `LV_FREETYPE_FONT_STYLE_BOLD`: Stile grassetto.

Questi valori possono essere combinati, ad esempio `LV_FREETYPE_FONT_STYLE_BOLD | LV_FREETYPE_FONT_STYLE_ITALIC`.

L'estensione FreeType supporta anche glifi bitmap colorati, come gli emoji. Si noti che al momento sono supportati solo i bitmap. Non è possibile eseguire il rendering di grafica vettoriale colorata. Di seguito è riportato un esempio su come disegnare un glifo bitmap colorato.

Utilizzare la funzione `lv_freetype_font_create()` per creare un font. Per eliminare un font, si usa `lv_freetype_font_delete()`. Per un utilizzo più dettagliato, fare riferimento al codice di esempio riportato di seguito.

## Ulteriori Informazioni

- Tutorial su FreeType
- Aggiungere un Nuovo Font di LVGL

Il rendering dei font vettoriali è supportato da VGLite o ThorVG; quando si utilizzano font vettoriali con ThorVG, è possibile impostare un contorno delle lettere di un colore diverso.

Ciò si ottiene impostando gli attributi di stile con le funzioni `lv_style_set_text_outline_width()` e `lv_style_set_text_outline_color()`

Bisognerà tenere conto dell'aumento di larghezza e altezza delle lettere dovuto all'aggiunta del contorno; per evitare sovrapposizioni, distanziarle utilizzando `lv_style_set_text_letter_space()`

Per utilizzare font vettoriali con ThorVG, è necessario abilitare `LV_USE_VECTOR_GRAPHICS` in `lv_conf.h`

## Nota

Questa funzionalità è attualmente sperimentale e presenta problemi di clipping, soprattutto quando si utilizzano font di grandi dimensioni.

Vedere la funzione `lv_example_freetype_2_vector_font()` per un esempio di utilizzo.

### 10.6.3 Esempi

#### Creare un font con FreeType

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#define LV_USE_FREETYPE

#if LV_FREETYPE_USE_LVGL_PORT
#define PATH_PREFIX "A:"
#else
#define PATH_PREFIX "./"
#endif

/** Load a font with FreeType */
void lv_example_freetype_1(void)
{
 /*Create a font*/
 lv_font_t * font = lv_freetype_font_create(PATH_PREFIX "lvgl/examples/libs/freetype/Lato-Regular.ttf",
 LV_FREETYPE_FONT_RENDER_MODE_BITMAP,
 24,
 LV_FREETYPE_FONT_STYLE_NORMAL);

 if(!font) {
 LV_LOG_ERROR("freetype font create failed.");
 return;
 }

 /*Create style with the new font*/
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_style_set_text_font(&style, font);
 lv_style_set_text_align(&style, LV_TEXT_ALIGN_CENTER);

 /*Create a label with the new style*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(label, &style, 0);
 lv_label_set_text(label, "Hello world\nI'm a font created with FreeType");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif
```

## Utilizzare un font bitmap per disegnare Emoji con FreeType

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
void lv_example_freetype_2(void)
{
 /*TODO
 fallback for online examples/

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "FreeType is not installed");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif
```

## Crenatura dei font FreeType

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_FREETYPE

#if LV_FREETYPE_USE_LVGL_PORT
#define PATH_PREFIX "A:"
#else
#define PATH_PREFIX "./"
#endif

#define KERNING_TEST_TEXT "AVAWAY,ToTaTe"

static void create_label(lv_font_kerning_t kerning, int32_t y_ofs, const char * text)
{
 lv_font_info_t font_info;
 lv_freetype_init_font_info(&font_info);
 font_info.name = PATH_PREFIX "lvgl/examples/libs/freetype/Lato-Regular.ttf";
 font_info.size = 32;
 font_info.kerning = kerning;

 lv_font_t * font = lv_freetype_font_create_with_info(&font_info);
 if(!font) {
 LV_LOG_ERROR("freetype font create failed.");
 return;
 }

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_set_style_text_font(label, font, 0);
 lv_label_set_text(label, text);
 lv_obj_align(label, LV_ALIGN_CENTER, 0, y_ofs);
}

/**
 * FreeType kerning example
 */
void lv_example_freetype_3(void)
{
 create_label(LV_FONT_KERNING_NONE, -32, "Kerning None: " KERNING_TEST_TEXT);
 create_label(LV_FONT_KERNING_NORMAL, 32, "Kerning Normal: " KERNING_TEST_TEXT);
}
#else

void lv_example_freetype_3(void)
{
 /*TODO
 fallback for online examples/

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "FreeType is not installed");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif
```

## 10.6.4 API

*lv\_freetype.h*

*lv\_freetype\_private.h*

## 10.7 Interfacce del File System

Il modulo *File System* (*lv\_fs\_drv*) di LVGL fornisce un'astrazione che consente di collegare qualsiasi tipo di file system per l'utilizzo con LVGL. I file system già supportati sono:

- **FATFS**
- **STDIO** (Linux e Windows che utilizzano le funzioni standard del C, ad esempio `fopen`, `fclose`)
- **POSIX** Linux e Windows che utilizzano le funzioni POSIX, ad esempio `open`, `read`)
- **WIN32** (Windows che utilizza le funzioni API Win32, ad esempio `CreateFileA`, `ReadFile`)
- **MEMFS** (legge un file da un buffer di memoria)
- **LITTLEFS** (un piccolo file system a prova di errore progettato per microcontrollori)

- Arduino ESP LITTLEFS (un piccolo file system a prova di errore progettato per Arduino ESP)
- Arduino SD (consente la lettura e la scrittura su schede SD)

È comunque necessario fornire i driver e le librerie, questa estensione fornisce solo il bridge tra LVGL e questi file system.

### 10.7.1 Utilizzo

In `lv_conf.h` abilitare `LV_USE_FS_...` (impostandone il valore a 1) e assegnare una lettera maiuscola a `LV_FS_..._DRIVER LETTER` (ad esempio 'S'). Se è abilitato più di un file system, ogni driver dovrà avere una lettera identificativa univoca. Dopodiché si potrà accedere ai file utilizzando quella lettera. Esempio con la lettera identificativa del driver 'S':

**Path relativo simile a Linux**  
`"S:/path/to/file.txt"`

**Path assoluto simile a Linux**  
`"S:/path/to/file.txt"`

**Path relativo simile a Windows**  
`"S:C:/path/to/file.txt"`

**Path assoluto simile a Windows**  
`"S:C:/path/to/file.txt"`

Non confondere la lettera identificativa del driver con la "lettera del drive" di Windows/DOS/FAT, che fa parte del path passato alle funzioni a livello di sistema operativo. Per maggiori dettagli, vedere [Lettere Identificative](#).

Il [Cached reading](#) è supportata anche se `LV_FS_..._CACHE_SIZE` è impostato su un valore diverso da zero.

Per ulteriori dettagli, tra cui come creare il supporto per il proprio file system, vedere [File System \(lv\\_fs\\_drv\)](#).

## 10.8 Decoder GIF

**GIF Decoder** è un'estensione LVGL che consente di utilizzare immagini GIF nell'interfaccia utente LVGL.

Per un'introduzione dettagliata, consultare: <https://github.com/lecrum/gifdec> .

### 10.8.1 Utilizzo

Una volta abilitato in `lv_conf.h` impostando `LV_USE_GIF` a 1, `lv_gif_create(parent)` può essere utilizzato per creare un widget GIF.

`lv_gif_set_src(widget, src)` funziona in modo molto simile a `lv_image_set_src()`. Come sorgente, accetta anche immagini come variabili (`lv_image_dsc_t`) o file.

#### Conversione di File GIF in Array C

Per convertire un file GIF in un array di byte, utilizzare il convertitore online di LVGL. Selezionare il formato colore "Raw" e il formato di Output "C array".

#### Utilizzo di Immagini GIF da File

Esempio:

```
lv_gif_set_src(widget, "S:/path/to/example.gif");
```

Si noti che è necessario registrare un driver del file system per aprire le immagini da file. Per farlo, seguire le istruzioni in [File System \(lv\\_fs\\_drv\)](#).

## 10.8.2 Requisiti di Memoria

Per decodificare e visualizzare un'animazione GIF, è necessaria la seguente quantità di RAM (in byte) per ciascuna delle seguenti profondità di colore:

- *LV\_COLOR\_DEPTH* 8:  $3 \times$  larghezza immagine  $\times$  altezza immagine
- *LV\_COLOR\_DEPTH* 16:  $4 \times$  larghezza immagine  $\times$  altezza immagine
- *LV\_COLOR\_DEPTH* 32:  $5 \times$  larghezza immagine  $\times$  altezza immagine

## 10.8.3 Esempio

### Aprire un'immagine GIF da file e variabile

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_GIF && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Open a GIF image from a file and a variable
 */
void lv_example_gif_1(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_bulb_gif);
 lv_obj_t * img;

 img = lv_gif_create(lv_screen_active());
 lv_gif_set_src(img, &img_bulb_gif);
 lv_obj_align(img, LV_ALIGN_LEFT_MID, 20, 0);

 img = lv_gif_create(lv_screen_active());
 /* Assuming a File system is attached to letter 'A'
 * E.g. see LV_USE_FS_STDIO 'A' in lv_conf.h */
 lv_gif_set_src(img, "A:/lvgl/examples/libs/gif/bulb.gif");
 lv_obj_align(img, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -20, 0);
}

#endif
```

## 10.8.4 API

*lv\_gif.h*

*lv\_gif\_private.h*

## 10.9 littlefs

**littlefs** è una piccola libreria di file system a prova di errore progettata per microcontrollori.

L'estensione *lv\_fs\_littlefs* è un'interfaccia alla libreria littlefs.

Per un'introduzione dettagliata, vedere: <https://github.com/littlefs-project/littlefs>.

## 10.9.1 Utilizzo

Impostare *LV\_USE\_FS\_LITTLEFS* in *lv\_conf.h* a 1 e definire una lettera maiuscola (come un carattere di tipo C) per *LV\_FS\_LITTLEFS LETTER* nell'intervallo ['A'..'Z'].

Se abilitato, *lv\_littlefs\_set\_handler()* può essere utilizzato per impostare un "mount point" [punto di montaggio].

## 10.9.2 Esempio

```
#include "lfs.h"

// configuration of the filesystem is provided by this struct
const struct lfs_config cfg = {
 // block device operations
 .read = user_provided_block_device_read,
 .prog = user_provided_block_device_prog,
 .erase = user_provided_block_device_erase,
 .sync = user_provided_block_device_sync,

 // block device configuration
 .read_size = 16,
 .prog_size = 16,
 .block_size = 4096,
 .block_count = 128,
 .cache_size = 16,
 .lookahead_size = 16,
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

.block_cycles = 500,
};

// mount the filesystem
int err = lfs_mount(&lfs, &cfg);

// reformat if we can't mount the filesystem
// this should only happen on the first boot
if (err) {
 lfs_format(&lfs, &cfg);
 lfs_mount(&lfs, &cfg);
}

lv_littlefs_set_handler(&lfs);

```

### 10.9.3 API

*lv\_fdrv.h*

Vedere anche: [lvgl/src/libs/fdrv/lv\\_fs\\_littlefs.c](#)

## 10.10 Decoder libjpeg-turbo

**libjpeg-turbo** è un'interfaccia LVGL alla libreria libjpeg-turbo, un codec di immagini JPEG che utilizza istruzioni SIMD per accelerare la compressione e la decompressione JPEG di base su sistemi x86, x86-64, Arm, PowerPC e MIPS, nonché la compressione JPEG progressiva su sistemi x86, x86-64 e Arm.

Su tali sistemi, libjpeg-turbo è generalmente da 2 a 6 volte più veloce di libjpeg, a parità di altre condizioni.

Per un'introduzione dettagliata, vedere: <https://libjpeg-turbo.org>.

Sorgenti della libreria: <https://github.com/libjpeg-turbo/libjpeg-turbo>

### 10.10.1 Installazione

```
sudo apt install libjpeg-turbo0-dev
```

### 10.10.2 Aggiungere libjpeg-turbo al Progetto

Cmake:

```

find_package(JPEG REQUIRED)
include_directories(${JPEG_INCLUDE_DIR})
target_link_libraries(${PROJECT_NAME} PRIVATE ${JPEG_LIBRARIES})

```

### 10.10.3 Utilizzo

Impostare *LV\_USE\_LIBJPEG\_TURBO* in *lv\_conf.h* a 1.

Vedere gli esempi seguenti.

Si noti che ogni immagine decodificata deve consumare:

larghezza immagine × altezza immagine × 3

byte di RAM, e deve essere combinata con la funzionalità *Memorizzazione nella cache delle immagini* per garantire che l'utilizzo della memoria rientri in un intervallo ragionevole.

### 10.10.4 Esempio

#### Caricare un'immagine JPG

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_LIBJPEG_TURBO

/***
 * Load a JPG image
 */
void lv_example_libjpeg_turbo_1(void)
{

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

lv_obj_t * wp;

wp = lv_image_create(lv_screen_active());
/* Assuming a File system is attached to letter 'A'
 * E.g. set LV_USE_FS_STDIO 'A' in lv.conf.h */
lv_image_set_src(wp, "A:lvgl/examples/libs/libjpeg_turbo/flower.jpg");
lv_obj_center(wp);
}

#else

void lv_example_libjpeg_turbo_1(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "LibJPEG-Turbo is not installed");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif

```

## 10.10.5 API

*lv\_libjpeg\_turbo.h*

## 10.11 Decoder libpng

**libpng** è un'interfaccia LVGL per la libreria di riferimento PNG ufficiale, che supporta quasi tutte le funzionalità PNG, è estensibile ed è stata ampiamente testata per oltre 28 anni.

Per un'introduzione dettagliata, consultare: <http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>.

### 10.11.1 Installazione

```
sudo apt install libpng-dev
```

### 10.11.2 Aggiungere libpng al Progetto

Cmake:

```
find_package(PNG REQUIRED)
include_directories(${PNG_INCLUDE_DIR})
target_link_libraries(${PROJECT_NAME} PRIVATE ${PNG_LIBRARIES})
```

### 10.11.3 Utilizzo

Impostare *LV\_USE\_LIBPNG* in *lv\_conf.h* a 1.

Vedere gli esempi seguenti.

Si noti che ogni immagine di questo decoder deve occupare

larghezza × altezza × 4

byte di RAM, e deve essere combinata con la funzionalità *Memorizzazione nella cache delle immagini* per garantire che l'utilizzo della memoria rientri in un intervallo ragionevole. L'immagine decodificata viene memorizzata in formato pixel RGBA.

### 10.11.4 Esempio

#### Aprire un'immagine PNG da file e variabile

```

#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES

#if LV_USE_LIBPNG

/**
 * Open a PNG image from a file
 */
void lv_example_libpng_1(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_png_demo);
 lv_obj_t * img;

```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

img = lv_image_create(lv_screen_active());
lv_image_set_src(img, &img_png_demo);
lv_obj_align(img, LV_ALIGN_LEFT_MID, 10, 0);

img = lv_image_create(lv_screen_active());
/* Assuming a File system is attached to letter 'A'
 * E.g. set LV_USE_FS_STDIO 'A' in lv_conf.h */
lv_image_set_src(img, "A:/lvgl/examples/libs/libpng/png_demo.png");
lv_obj_align(img, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -10, 0);
}

#else

void lv_example_libpng_1(void)
{
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "LibPNG is not installed");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif

```

## 10.11.5 API

*lv\_libpng.h*

## 10.12 Decoder LodePNG

**LodePNG** è un'interfaccia LVGL per la libreria LodePNG, un codificatore e decoder PNG in C e C++, senza dipendenze, che offre un modo alternativo per utilizzare le immagini PNG nell'interfaccia utente LVGL.

Per un'introduzione dettagliata, vedere: <https://github.com/lvandeve/lodepng>.

Se abilitato in `lv_conf.h` impostando `LV_USE_LODEPNG` a 1, LVGL registrerà automaticamente un nuovo decoder di immagini in modo che i file PNG possano essere utilizzati direttamente come sorgente di immagini.

### Nota

Per aprire le immagini dai file, è necessario registrare un driver del file system. Per farlo, seguire le istruzioni in *File System (lv\_fs\_drv)*.

L'intera immagine PNG viene decodificata, quindi

larghezza × altezza × 4

sono richiesti byte di RAM dall'heap LVGL. L'immagine decodificata viene memorizzata in formato pixel RGBA.

Poiché la decodifica delle immagini PNG potrebbe richiedere molto tempo, la funzione *Memorizzazione nella cache delle immagini* di LVGL può essere utile.

### 10.12.1 Compressione dei File PNG

Il formato file PNG supporta colori True Color (24/32 bit) e colori della tavolozza a 8 bit. Di solito clipart, disegni, icone e grafica semplice vengono memorizzati in formato PNG, che non utilizza l'intero spazio colore, quindi è possibile comprimere ulteriormente l'immagine utilizzando colori della tavolozza a 8 bit, invece del formato True Color a 24/32 bit. Poiché i dispositivi embedded hanno una memoria limitata (flash), si consiglia di comprimere le immagini.

Un'opzione è quella di utilizzare un sito online gratuito per la compressione dei file PNG, ad esempio Compress PNG: <https://compresspng.com/>

### 10.12.2 Esempio

#### Aprire un'immagine PNG da file e variabile

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_LODEPNG && LV_USE_IMAGE && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Open a PNG image from a file and a variable
 */
void lv_example_lodepng_1(void)
{
 LV_IMAGE_DECLARE(img_wink_png);
 lv_obj_t * img;

 img = lv_image_create(lv_screen_active());
 lv_image_set_src(img, &img_wink_png);
 lv_obj_align(img, LV_ALIGN_LEFT_MID, 20, 0);

 img = lv_image_create(lv_screen_active());
 /* Assuming a File system is attached to letter 'A'
 * E.g. set LV_USE_FS_STDIO 'A' in lv_conf.h */
 lv_image_set_src(img, "A:/lvgl/examples/Libs/lodepng/wink.png");
 lv_obj_align(img, LV_ALIGN_RIGHT_MID, -20, 0);
}

#endif
```

### 10.12.3 API

*lv\_lodepng.h*

## 10.13 QR Code

La libreria QR-Code-generator di nayuki è una libreria di terze parti che genera bitmap di codici QR.

L'estensione LVGL `lv_qrcode` è un'interfaccia a tale libreria che implementa un widget personalizzato che genera e visualizza codici QR utilizzando la libreria.

### 10.13.1 Utilizzo

Abilitare `LV_USE_QRCODE` in `lv_conf.h` impostandone il valore a 1.

Usare `lv_qrcode_create()` per creare il Widget QR-Code. Quindi utilizzare `lv_qrcode_update()` per generare il codice QR.

Se è necessario modificare nuovamente le dimensioni e il colore, utilizzare rispettivamente `lv_qrcode_set_size()` e `lv_qrcode_set_dark_color()` o `lv_qrcode_set_light_color()`, quindi richiamare `lv_qrcode_update()` per aggiornare il codice QR.

### 10.13.2 Note

- I codici QR con meno dati sono più piccoli, ma vengono ridimensionati di un valore intero per adattarsi al meglio alle dimensioni specificate.

### 10.13.3 Esempio

#### Creare un codice QR

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_QRCODE && LV_BUILD_EXAMPLES
#include <string.h>

/***
 * Create a QR Code
 */
void lv_example_qrcode_1(void)
{
 lv_color_t bg_color = lv_palette_lighten(LV_PALETTE_LIGHT_BLUE, 5);
 lv_color_t fg_color = lv_palette_darker(LV_PALETTE_BLUE, 4);

 lv_obj_t * qr = lv_qrcode_create(lv_screen_active());
 lv_qrcode_set_size(qr, 150);
 lv_qrcode_set_dark_color(qr, fg_color);
 lv_qrcode_set_light_color(qr, bg_color);

 /*Set data*/
 const char * data = "https://lvgl.io";
 lv_qrcode_update(qr, data, strlen(data));
 lv_obj_center(qr);

 /*Add a border with bg_color*/
 lv_obj_set_style_border_color(qr, bg_color, 0);
 lv_obj_set_style_border_width(qr, 5, 0);
}

#endif
```

## 10.13.4 API

*lv\_qrcode.h*

*lv\_qrcode\_private.h*

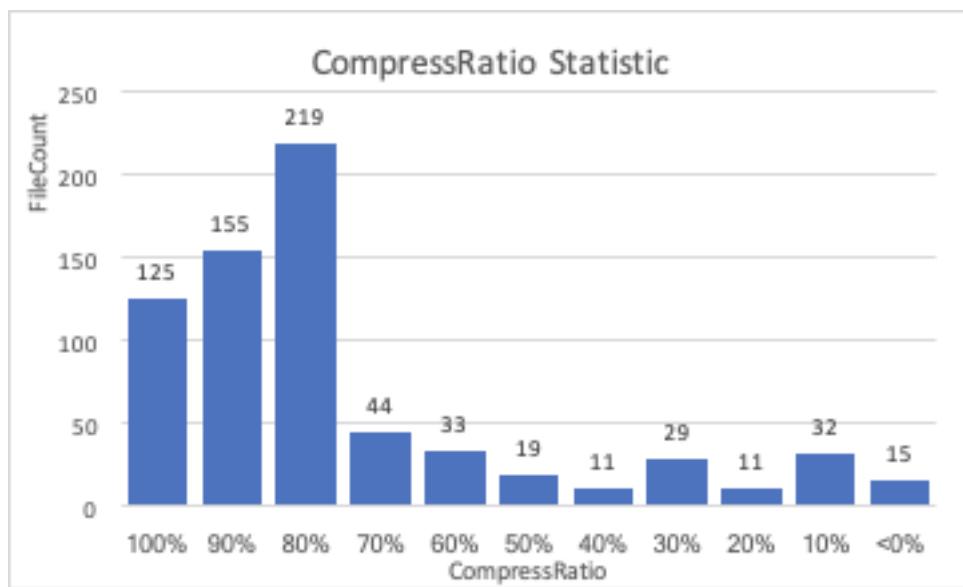
## 10.14 Decompressione RLE

LVGL fornisce un metodo di decompressione RLE (Run-Length Encoding) personalizzato. Può essere utilizzato per ridurre le dimensioni delle immagini binarie. La compressione RLE è un metodo di compressione senza perdita di dati.

Il decoder di immagini binarie nativo in LVGL supporta immagini compresse con RLE. Il decoder supporta sia variabili che file come sorgenti di immagini. I dati binari originali vengono decodificati direttamente nella RAM.

### 10.14.1 Vantaggi

La maggior parte degli screenshot e delle immagini dell'interfaccia utente (con un numero limitato di colori) può essere compressa per risparmiare oltre il 70% di spazio. Le statistiche seguenti provengono da un progetto di orologio. Mostrano il numero di file per ogni livello di compressione. In rare circostanze, la compressione RLE può aumentare le dimensioni del file se non ci sono grandi ripetizioni nei dati.



### 10.14.2 Teoria

L'algoritmo RLE è un semplice algoritmo di compressione basato sul fatto che per molti pixel adiacenti il colore è lo stesso. L'algoritmo conta semplicemente quanti pixel ripetuti con lo stesso colore ci sono e memorizza il valore del conteggio e il valore del colore. Se i pixel successivi non sono ripetuti, memorizza il valore del conteggio non ripetuto e i valori del colore originale. Per maggiori dettagli, lo script utilizzato per comprimere l'immagine è disponibile in `lvgl/script/LVGLImage.py`.

```
def rle_compress(self, data: bytearray, blksize: int, threshold=16):
 index = 0
 data_len = len(data)
 compressed_data = []
 while index < data_len:
 memview = memoryview(data)
 repeat_cnt = self.get_repeat_count(
 memview[index:], blksize)
 if repeat_cnt == 0:
 # done
 break
 elif repeat_cnt < threshold:
 nonrepeat_cnt = self.get_nonrepeat_count(
 memview[index:], blksize, threshold)
 ctrl_byte = uint8_t(nonrepeat_cnt | 0x80)
 compressed_data.append(ctrl_byte)
 compressed_data.append(
 memview[index: index + nonrepeat_cnt * blksize])
 index += nonrepeat_cnt * blksize
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

else:
 ctrl_byte = uint8_t(repeat_cnt)
 compressed_data.append(ctrl_byte)
 compressed_data.append(memview[index: index + blksize])
 index += repeat_cnt * blksize

return b"".join(compressed_data)

```

### 10.14.3 Utilizzo

Per utilizzare il decoder RLE, abilitarlo nel file di configurazione `lv_conf.h` impostando `LV_USE_RLE` a 1. L'immagine RLE può quindi essere utilizzata allo stesso modo di altre immagini.

```
lv_image_set_src(img, "path/to/image.rle");
```

### 10.14.4 Generazione di Immagini Binarie Compresse con RLE

Un'immagine binaria RLE può essere generata direttamente da un'altra immagine utilizzando lo script `lvgl/script/LVGLImage.py`.

```
./scripts/LVGLImage.py --ofmt BIN --cf I8 --compress RLE cogwheel.png
```

Questo decomprimerà `cogwheel.png`, quindi lo ricomprimerà utilizzando RLE e scriverà l'output in `./output/cogwheel.bin`.

### 10.14.5 API

`lv_rle.h`

## 10.15 Player Rlottie

### ⚠️ Avvertimento

Rlottie è deprecato. Si consiglia di utilizzare il Widget *Lottie* (`lv_lottie`).

Il [player di animazioni Rlottie per LVGL](#) è un'estensione di terze parti per LVGL che consente di riprodurre le animazioni Lottie in LVGL. Fornisce un'interfaccia all'API C della libreria [Samsung/rLottie](#). Questo player Lottie non fa parte di LVGL; deve essere compilato separatamente.

### 10.15.1 Compilazione di Rlottie

Per compilare Rlottie di Samsung, è necessario un compilatore compatibile con C++14 e, facoltativamente, CMake 3.14 o superiore.

Per compilare su un desktop, si possono seguire le istruzioni del file `README`.

Nel caso più semplice, il risultato è questo:

```

mkdir rlottie_workdir
cd rlottie_workdir
git clone https://github.com/Samsung/rlottie.git
mkdir build
cd build
cmake ../rlottie
make -j
sudo make install

```

E infine, si aggiunge il flag `-lrlottie` al linker.

Sui sistemi embedded, ci si deve occupare di integrare Rlottie nel sistema di Build specificato.

Vedere l'esempio ESP-IDF qui sotto.

## 10.15.2 Utilizzo

Si può utilizzare l'animazione da file o da dati grezzi (testo). In entrambi i casi, si deve prima abilitare `LV_USE_RLOTTIE` in `lv_conf.h` impostandone il valore a 1.

`width` e `height` del Widget vengono impostate nella funzione `lv_rlottie_create_from_...()` e l'animazione verrà ridimensionata di conseguenza.

### Utilizzare Rlottie da File

Per creare un'animazione Lottie da un file, si usa:

```
lv_obj_t * lottie = lv_rlottie_create_from_file(parent, width, height, "path/to/lottie.json");
```

Nota: Rlottie utilizza l'API standard per file C STDIO, quindi è possibile utilizzare il path "normalmente" e non è richiesta alcuna lettera driver specifica per LVGL.

### Utilizzare Rlottie da Dati Stringa Grezzi

`lv_example_rlottie_approve.c` contiene un'animazione di esempio in formato raw. Invece di memorizzare la stringa JSON, viene memorizzato un array esadecimale per i seguenti motivi:

- evitare di usare il carattere " nel file JSON
- alcuni compilatori non supportano stringhe molto lunghe

`lvgl/scripts/filetohex.py` può essere utilizzato per convertire un file Lottie in un array esadecimale. Ad esempio:

```
./filetohex.py path/to/lottie.json --filter-character --null-terminate > out.txt
```

`--filter-character` filtra i caratteri non ASCII e `--null-terminate` assicura che venga aggiunto uno zero finale per terminare correttamente la stringa.

Per creare un'animazione da dati grezzi:

```
extern const uint8_t lottie_data[];
lv_obj_t* lottie = lv_rlottie_create_from_raw(parent, width, height, (const char *)lottie_data);
```

## 10.15.3 Ottenere Animazioni

Lottie è un formato standard e diffuso, quindi è possibile trovare molti file di animazione sul web. Ad esempio: <https://lottiefiles.com/>.

È anche possibile creare animazioni personalizzate con Adobe After Effects o software simili.

## 10.15.4 Controllare le Animazioni

LVGL fornisce due funzioni per controllare la modalità di animazione: `lv_rlottie_set_play_mode()` e `lv_rlottie_set_current_frame()`. Si combineranno le proprie intenzioni quando si chiamerà il primo metodo, come in questi esempi:

```
lv_obj_t * lottie = lv_rlottie_create_from_file(scr, 128, 128, "test.json");
lv_obj_center(lottie);
// Pause to a specific frame
lv_rlottie_set_current_frame(lottie, 50);
lv_rlottie_set_play_mode(lottie, LV_RLOTTIE_CTRL_PAUSE); // The specified frame will be displayed and then the animation will pause

// Play backward and loop
lv_rlottie_set_play_mode(lottie, LV_RLOTTIE_CTRL_PLAY | LV_RLOTTIE_CTRL_BACKWARD | LV_RLOTTIE_CTRL_LOOP);

// Play forward once (no looping)
lv_rlottie_set_play_mode(lottie, LV_RLOTTIE_CTRL_PLAY | LV_RLOTTIE_CTRL_FORWARD);
```

La modalità di animazione di default è **riproduci in avanti con loop**.

Se non si abilita il loop, viene inviato un `LV_EVENT_READY` quando l'animazione non può procedere oltre senza loop.

Per ottenere il numero di frame in un'animazione o l'indice del frame corrente, è possibile eseguire il "cast" dell'istanza `lv_obj_t` in un'istanza `lv_rlottie_t` e ispezionare i membri `current_frame` e `total_frames`.

## 10.15.5 Esempio ESP-IDF

### Background

Il rendering di Rlottie può essere costoso su hardware embedded. Le animazioni Lottie tendono a utilizzare una grande quantità di CPU e possono richiedere grandi quantità di RAM. Questo varia da Lottie a Lottie, ma in generale per ottenere le migliori prestazioni:

- Limitare il numero totale di frame nell'animazione
- Se possibile, cercare di evitare animazioni di tipo Bézier
- Limitare le dimensioni di rendering dell'animazione

Se il chip ESP32 non dispone di SPIRAM, si incontreranno gravi limitazioni nelle dimensioni di rendering.

Per dare un'idea più precisa, supponiamo di voler eseguire il rendering di un'animazione Lottie di 240x320.

Per superare l'inizializzazione dell'oggetto `lv_rlottie_t`, è necessaria una memoria disponibile di 240x320x32/8 (307k). L'ultimo ESP32-S3 ha 256kb di RAM disponibili per questo (prima che FreeRTOS e qualsiasi altra inizializzazione inizino a prelevare blocchi). Quindi, anche se probabilmente è possibile iniziare a renderizzare un'animazione 50x50 senza SPIRAM, PSRAM è altamente consigliata.

Inoltre, sebbene sia possibile passare l'inizializzazione dell'oggetto `lv_rlottie_t`, poiché rlottie renderizza frame per frame, questo consuma memoria aggiuntiva. Un'animazione di 30 frame che dura più di 1 secondo probabilmente presenta problemi minimi, ma un'animazione di 300 frame che dura più di 10 secondi potrebbe facilmente bloccarsi a causa della mancanza di memoria durante il rendering di rlottie, a seconda della complessità dell'animazione.

Rlottie non compilerà per l>IDF utilizzando l'opzione del compilatore `-O2` al momento.

Per quanto riguarda la stabilità delle animazioni lottie, l'autore ha scoperto che funzionano meglio nell>IDF quando si abilita `LV_MEM_CUSTOM` (utilizzando `stdlib.h`)

Nonostante tutti i loro difetti, quando si eseguono animazioni di dimensioni corrette, forniscono una meravigliosa utilità per LVGL su LCD embedded e possono avere un aspetto davvero gradevole se eseguite correttamente.

Quando si sceglie/progetta un'animazione lottie, si considerino le seguenti limitazioni:

- Creare l'animazione lottie in modo che abbia le dimensioni desiderate.
- È possibile scalare/ridimensionare, ma le prestazioni saranno migliori quando le dimensioni di base del lottie sono quelle desiderate.
- Limitare il numero totale di frame: più lunga è l'animazione lottie, maggiore sarà la memoria che consumerà per il rendering (rlottie consuma IRAM per il rendering).
- Creare l'animazione lottie per il frame rate desiderato.
- Il lottie di default è 60 fps, gli LCD embedded probabilmente non supereranno i 30 fps.

### Configurazione IDF

Se il simulatore LVGL utilizza la libreria rlottie installata, l>IDF funziona al meglio quando si utilizza rlottie come sottomodulo nella directory components.

```
cd 'your/project/directory'
git add submodule
git add submodule https://github.com/Samsung/rlottie.git ./components/rlottie/rlottie
git submodule update --init --recursive
```

Ora, Rlottie è disponibile come componente nell>IDF, ma richiede alcune modifiche aggiuntive e un file CMakeLists per indicare all>IDF come compilare.

### File di Patch per Rlottie

Rlottie si basa sul linking dinamico per una libreria di loader di immagini. Questa funzionalità deve essere disabilitata poiché l>IDF non funziona correttamente con il linking dinamico.

Un file di patch è disponibile in LVGL in: `/env_support/esp/rlottie/0001-changes-to-compile-with-esp-idf.patch`

Applicare il file di patch al sottomodulo rlottie.

### CMakeLists per IDF

Un file CMakeLists di esempio è disponibile all'indirizzo /env\_support/esp/rlottie/CMakeLists.txt

Copiare questo file CMakeList in 'your-project-directory'/components/rlottie/

Oltre al file CMakeLists del componente, si dovrà anche specificare al CMakeLists al livello di progetto nel proprio progetto IDF di richiedere rlottie:

```
REQUIRES "lvgl" "rlottie"
```

Da qui, si dovrebbe essere in grado di utilizzare gli oggetti lv\_rlottie nel progetto ESP-IDF come qualsiasi altro widget negli esempi ESP LVGL. Ricordare che queste animazioni possono essere fortemente limitate nelle risorse e questo non garantisce che tutte le animazioni funzionino.

### Ulteriori considerazioni su Rlottie in ESP-IDF

Sebbene non necessaria, la rimozione della cartella rlottie/rlottie/example può rimuovere molti file non necessari per questa applicazione LVGL embedded.

Da qui, è possibile utilizzare le funzioni LVGL `lv_rlottie...()` pertinenti per creare animazioni lottie in LVGL su hardware embedded!

Si prega di notare che, sebbene le animazioni lottie siano in grado di funzionare su molti chip ESP, per prestazioni ottimali si consiglia di seguire le istruzioni riportate di seguito.

- ESP32-S3-WROOM-1-N16R8
  - 16mb quad spi flash
  - 8mb octal spi PSRAM
- IDF4.4 o superiore

Il devkit Esp-box soddisfa questa specifica e <https://github.com/espressif/esp-box> è un ottimo punto di partenza per aggiungere animazioni lottie.

Sarà necessario abilitare `LV_USE_RLOTTIE` tramite `idf.py` di menuconfig nelle impostazioni del componente LVGL.

### Ulteriori Modifiche per l'Utilizzo di SPIRAM

`lv_alloc` / `realloc` non utilizza SPIRAM. Dato l'elevato utilizzo di memoria delle animazioni Lottie, si consiglia di spostare il più possibile la memoria dalla DRAM interna alla SPIRAM. Per fare ciò, è necessario abilitare SPIRAM nelle opzioni di menuconfig del chip Espressif in uso.

Potrebbe esserci una soluzione migliore, ma per il momento si consiglia di apportare modifiche locali al componente LVGL nel progetto Espressif. È semplice come scambiare le chiamate `lv_alloc` / `lv_realloc` in `lv_rlottie.c` con `heap_caps_malloc` (per IDF) con la chiamata `MALLOC_CAP_APPROPRIATE` --- per l'utilizzo di SPIRAM questa è `MALLOC_CAP_SPIRAM`.

```
rlottie->allocated_buf = heap_caps_malloc(allocated_buf_size+1, MALLOC_CAP_SPIRAM);
```

## 10.15.6 Esempio

### Caricare un'animazione Lottie da dati grezzi

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_RLOTTIE

/**
 * Load an lottie animation from flash
 */
void lv_example_rlottie_1(void)
{
 extern const uint8_t lv_example_rlottie_approve[];
 lv_obj_t * lottie = lv_rlottie_create_from_raw(lv_screen_active(), 100, 100, (const char *)lv_example_rlottie_approve);
 lv_obj_center(lottie);
}
```

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```
#else
void lv_example_rlottie_1(void)
{
 /*TODO
 fallback for online examples/

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Rlottie is not installed");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
#endif
```

## Caricare un'animazione Lottie da un file

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_BUILD_EXAMPLES
#if LV_USE_RLOTTIE

/***
 * Load an lottie animation from file
 */
void lv_example_rlottie_2(void)
{
 /*The rlottie library uses STDIO file API, so there is no driver letter for LVGL*/
 lv_obj_t * lottie = lv_rlottie_create_from_file(lv_screen_active(), 100, 100,
 "lvgl/examples/libs/rloottie/lv_example_rloottie_approve.json");
 lv_obj_center(lottie);
}

#else
void lv_example_rlottie_2(void)
{
 /*TODO
 fallback for online examples/

 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_label_set_text(label, "Rlottie is not installed");
 lv_obj_center(label);
}
#endif
#endif
```

## 10.15.7 API

*lv\_rlottie.h*

*lv\_rlottie\_private.h*

## 10.16 Supporto SVG

L'estensione `lv_svg` consente di utilizzare immagini SVG nell'interfaccia utente LVGL utilizzando la specifica **Scalable Vector Graphics (SVG) Tiny 1.2**.

Per un'introduzione dettagliata, consultare: <https://www.w3.org/TR/SVGTiny12/>

### 10.16.1 Utilizzo

Abilitare `LV_USE_SVG` in `lv_conf.h` impostandone il valore a 1.

Vedere gli esempi seguenti.

Se è necessario il supporto per l'analisi degli attributi di animazione SVG, è possibile impostare `LV_USE_SVG_ANIMATION` in `lv_conf.h` a 1.

### 10.16.2 Esempio

```
lv_svg_node_t * svg_doc;
const char* svg_data = "<svg><rect x=\"0\" y=\"0\" width=\"100\" height=\"100\"/></svg>";

/* Create an SVG DOM tree */
svg_doc = lv_svg_load_data(svg_data, svg_len);
...

/* Draw SVG image */
lv_draw_svg(layer, svg_doc);
...

/* Release the DOM tree */
lv_svg_node_delete(svg_doc);
```

`lv_image` supporta anche le immagini SVG, ad esempio:

```
lv_image_set_src(widget, "S: path/to/example.svg");
```

### 10.16.3 API

*lv\_svg.h*  
*lv\_svg\_decoder.h*  
*lv\_svg\_parser.h*  
*lv\_svg\_render.h*  
*lv\_svg\_token.h*

## 10.17 Motore per font Tiny TTF

L'estensione `lv_tiny_ttf` consente di utilizzare font TrueType in LVGL tramite la Libreria di Terze Parti `stb_truetype`.

Per un'introduzione dettagliata, vedere: <https://github.com/nothings/stb>.

### 10.17.1 Utilizzo

Se abilitata in `lv_conf.h` impostando `LV_USE_TINY_TTF` a 1, `lv_tiny_ttf_create_data(data, data_size, font_size)` può essere utilizzata per creare un'istanza di font TTF con l'altezza di riga specificata. È poi possibile utilizzare quel font ovunque sia accettato `lv_font_t`.

Per default, il file TTF o OTF deve essere incorporato come array, in un header o caricato nella RAM per funzionare.

Tuttavia, se `LV_TINY_TTF_FILE_SUPPORT` è abilitato (ad esempio 1), sarà disponibile anche `lv_tiny_ttf_create_file(path, font_size)`, consentendo a `tiny_ttf` di eseguire lo streaming da un file. Il file deve rimanere aperto per tutto il tempo in cui il font viene utilizzato.

Dopo aver creato un font, è possibile modificarne la dimensione in pixel utilizzando `lv_tiny_ttf_set_size(font, font_size)`.

Per default, un font memorizza nella cache i dati per un massimo di 256 elementi glifo per velocizzare il rendering. Questo valore massimo può essere modificato utilizzando `lv_tiny_ttf_create_data_ex(data, data_size, font_size, kerning, cache_size)` o `lv_tiny_ttf_create_file_ex(path, font_size, kerning, cache_size)` (se disponibile). La dimensione della cache è indicata in numero di voci. L'argomento `kerning` sarà uno dei valori `LV_FONT_KERNING_...`, che indica se consentire o meno il kerning, se supportato.

### 10.17.2 Esempio

#### Aprire un font con Tiny TTF da un array di dati

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TINY_TTF && LV_BUILD_EXAMPLES

/***
 * Load a font with Tiny_TTF
 */
void lv_example_tiny_ttf_1(void)
{
 extern const uint8_t ubuntu_font[];
 extern const int ubuntu_font_size;

 /*Create style with the new font*/
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_font_t * font = lv_tiny_ttf_create_data(ubuntu_font, ubuntu_font_size, 30);
 lv_style_set_text_font(&style, font);
 lv_style_set_text_align(&style, LV_TEXT_ALIGN_CENTER);

 /*Create a label with the new style*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(label, &style, 0);
 lv_label_set_text(label, "Hello world\nI'm a font\ncreated\nwith Tiny TTF");
 lv_obj_center(label);
}

#endif
```

## Caricare un font con Tiny\_TTF da un file

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TINY_TTF && LV_TINY_TTF_FILE_SUPPORT && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Load a font with Tiny_TTF from file
 */
void lv_example_tiny_ttf_2(void)
{
 /*Create style with the new font*/
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_font_t * font = lv_tiny_ttf_create_file("A:lvgl/examples/libs/tiny_ttf/Ubuntu-Medium.ttf", 30);
 lv_style_set_text_font(&style, font);
 lv_style_set_text_align(&style, LV_TEXT_ALIGN_CENTER);

 /*Create a label with the new style*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(label, &style, 0);
 lv_label_set_text(label, "Hello world\nI'm a font\ncreated\nwith Tiny TTF");
 lv_obj_center(label);
}
#endif
```

## Modificare la dimensione del font con Tiny\_TTF

```
#include "../../lv_examples.h"
#if LV_USE_TINY_TTF && LV_BUILD_EXAMPLES && LV_USE_OBSERVER

static void font_size_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject);

static lv_subject_t subject_font;

/**
 * Change font size with Tiny_TTF
 */
void lv_example_tiny_ttf_3(void)
{
 extern const uint8_t ubuntu_font[];
 extern const int ubuntu_font_size;

 lv_subject_init_int(&subject_font, 25);

 /*Create style with the new font*/
 static lv_style_t style;
 lv_style_init(&style);
 lv_font_t * font = lv_tiny_ttf_create_data(ubuntu_font, ubuntu_font_size, 25);
 lv_style_set_text_font(&style, font);
 lv_style_set_text_align(&style, LV_TEXT_ALIGN_CENTER);

 lv_obj_t * slider = lv_slider_create(lv_screen_active());
 lv_obj_center(slider);
 lv_slider_set_range(slider, 5, 50);
 lv_obj_align(slider, LV_ALIGN_BOTTOM_MID, 0, -50);
 lv_slider_bind_value(slider, &subject_font);

 lv_obj_t * slider_label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_align_to(slider_label, slider, LV_ALIGN_OUT_BOTTOM_MID, 0, 10);
 lv_label_bind_text(slider_label, &subject_font, "%d");

 /*Create a label with the new style*/
 lv_obj_t * label = lv_label_create(lv_screen_active());
 lv_obj_add_style(label, &style, 0);
 lv_obj_set_size(label, LV_SIZE_CONTENT, LV_SIZE_CONTENT);
 lv_label_set_text(label, "Hello world!");
 lv_obj_center(label);

 lv_subject_add_observer(&subject_font, font_size_observer_cb, &style);
}

static void font_size_observer_cb(lv_observer_t * observer, lv_subject_t * subject)
{
 lv_style_t * style = (lv_style_t *) lv_observer_get_user_data(observer);
 lv_style_value_t v;
 lv_style_get_prop(style, LV_STYLE_TEXT_FONT, &v);
 lv_font_t * font = (lv_font_t *) v.ptr;
 int32_t size = lv_subject_get_int(subject);

 lv_tiny_ttf_set_size(font, size);

 lv_obj_report_style_change(style);
}
#endif
```

## 10.17.3 API

*lv\_tiny\_ttf.h*

## 10.18 Tiny JPEG Decompressor (TJpgDec)

**Tiny JPEG Decompressor** è un'interfaccia LVGL per la libreria TJpgDec, un modulo generico di decompressione di immagini JPEG altamente ottimizzato per piccoli sistemi embedded. Funziona con un consumo di memoria molto basso, quindi può essere integrato in microcontrollori di piccole dimensioni, come AVR, 8051, PIC, Z80, Cortex-M0, ecc.

Per un'introduzione dettagliata, vedere: [TJpgDec](#).

## 10.18.1 Panoramica

Caratteristiche e restrizioni:

- Il JPEG viene decodificato in riquadri 8x8.
- Sono supportati solo i file JPEG di base (nessun supporto per JPEG progressivi).
- Sono implementate la lettura da file e l'array C.
- Vengono decodificate solo le porzioni richieste delle immagini JPEG, pertanto non è possibile ingrandirle o ruotarle.

## 10.18.2 Utilizzo

Impostare `LV_USE_TJPGD` a 1 in `lv_conf.h`. LVGL registrerà automaticamente un nuovo decodificatore di immagini in modo che i file JPEG possano essere utilizzati direttamente come sorgenti di immagini.

Ad esempio:

```
lv_image_set_src(my_img, "S:/path/to/picture.jpg");
```

### Nota

Per aprire le immagini dai file, è necessario registrare un driver del file system. Per farlo, seguire le istruzioni in *File System (lv\_fs\_drv)*.

## 10.18.3 Convertitore

### Conversione di JPEG in array C

- Utilizzare lo strumento online di lvgl <https://lvgl.io/tools/imageconverter>
- Formato colore = RAW, formato di output = C Array

## 10.18.4 Esempio

### Caricare un'immagine JPG

```
#include "../lv_examples.h"
#if LV_USE_TJPGD && LV_BUILD_EXAMPLES

/**
 * Load a JPG image
 */
void lv_example_tj jpgd_1(void)
{
 lv_obj_t * wp;

 wp = lv_image_create(lv_screen_active());
 /* Assuming a File system is attached to letter 'A'
 * E.g. set LV_USE_FS_STDIO 'A' in lv_conf.h */
 lv_image_set_src(wp, "A:/test_img_lvgl_logo.jpg");
 lv_obj_center(wp);
}

#endif
```

## 10.18.5 API

# CAPITOLO 11

## Debugging

### 11.1 Plug-In GDB

#### 11.1.1 Debug di LVGL con GDB

Per facilitare il debug di LVGL con GDB, è disponibile un plugin GDB. Questo plugin si trova nella directory `lvgl/scripts/gdb`. Il plugin GDB può essere utilizzato con qualsiasi target in cui GDB sia disponibile. Ad esempio, è possibile utilizzarlo per eseguire il debug di un dispositivo connesso a un PC tramite JLink, che fornisce un server GDB. Inoltre, se il dispositivo si blocca e si verifica un core dump, è possibile utilizzare GDB per analizzarlo. Per caricare il plugin GDB LVGL dalla riga di comando di GDB, digitare il seguente comando:

```
source lvgl/scripts/gdb/gdbinit.py
```

Esempio di utilizzo:

```
(gdb) source lvgl/scripts/gdb/gdbinit.py
(gdb) dump obj -L 2
obj@0x60700000dd10 (0, 0, 799, 599)
tabview@0x608000204ca0 (0, 0, 799, 599)
obj@0x607000025da0 (0, 0, 799, 69)
obj@0x607000025e80 (0, 70, 799, 599)
obj@0x60700002bd70 (743, 543, 791, 591)
btn@0x60700002c7f0 (747, 547, 787, 587)
keyboard@0x60d00000f7040 (0, 300, 799, 599)
dropdown-list@0x608000205420 (0, 0, 129, 129)
label@0x60d0000f7ba0 (22, 22, 56, 39)
(gdb)
```

Il plugin fornisce i seguenti comandi.

- `dump obj`: Esegue il dump dell'albero degli oggetti.
- `info style`: Mostra lo stile dell'oggetto.
- `info draw_unit`: Visualizza tutte le informazioni sull'unità di disegno corrente.

#### 11.1.2 Dump dell'albero degli oggetti.

`dump obj`: Esegue il dump dell'albero degli oggetti.

`dump obj -L 2`: Esegue il dump dell'albero degli oggetti con una profondità di 2.

`dump obj -a 0x60700000dd10`: Esegue il dump dell'albero degli oggetti a partire dall'indirizzo specificato.

### 11.1.3 Mostrare lo stile di obj

Questo comando può eseguire il dump dello stile locale dell'oggetto, poiché il valore dello stile è un'unione, e viene visualizzato in tutti i formati possibili.

`info style address_of_obj`: Mostra lo stile dell'oggetto.

Esempio:

```
(gdb) info style 0x60700000dd10
32 = {num = 90, ptr = 0x5a, color = {blue = 90 '\Z', green = 0 '\000', red = 0 '\000'}}
158 = {num = 32767, ptr = 0xffff, color = {blue = 255 '\377', green = 127 '\177', red = 0 '\000'}}
(gdb) p lv_global->disp_default->act_scr
$4 = (lv_obj_t *) 0x60700000dd10
(gdb) info style $4
32 = {num = 90, ptr = 0x5a, color = {blue = 90 '\Z', green = 0 '\000', red = 0 '\000'}}
158 = {num = 32767, ptr = 0xffff, color = {blue = 255 '\377', green = 127 '\177', red = 0 '\000'}}
(gdb)
```

### 11.1.4 Connettersi al Debugger

Questo comando consente di connettersi ed eseguire il debug di script Python GDB tramite IDE.

Connessione a PyCharm / VSCode / Eclipse (non ancora supportato)

`debugger -t pycharm`

`debugger -t vscode`

`debugger -t eclipse`

Per informazioni specifiche sull'utilizzo, cercare `pydevd_pycharm` / `debugpy` per i dettagli.

## 11.2 Logging

LVGL ha un modulo *Log* nativo per informare l'utente su ciò che accade nella libreria.

### 11.2.1 Livello di log

Per abilitare il logging, si imposta `LV_USE_LOG` in `lv_conf.h` e si imposta `LV_LOG_LEVEL` a uno dei seguenti valori:

- `LV_LOG_LEVEL_TRACE`: Molti log per fornire informazioni dettagliate
- `LV_LOG_LEVEL_INFO`: Log di eventi importanti
- `LV_LOG_LEVEL_WARN`: Log se si è verificato un evento indesiderato che non ha causato problemi
- `LV_LOG_LEVEL_ERROR`: Solo problemi critici, in cui il sistema potrebbe non funzionare
- `LV_LOG_LEVEL_USER`: Solo messaggi utente
- `LV_LOG_LEVEL_NONE`: Non loggare

Anche gli eventi con un livello di log superiore a quello impostato verranno loggati. Ad esempio, se si imposta `LV_LOG_LEVEL_WARN`, verranno loggati anche gli errori.

### 11.2.2 Stampa dei Log

#### Logging con printf

Se il sistema supporta `printf`, è sufficiente abilitare `LV_LOG_PRINTF` in `lv_conf.h` per inviare i log con `printf`.

#### Funzione di log personalizzata

Se non è possibile utilizzare `printf` o si desidera utilizzare una funzione personalizzata per il log, possibile registrare una callback "logger" con `lv_log_register_print_cb()`.

Ad esempio:

```

void my_log_cb(lv_log_level_t level, const char * buf)
{
 serial_send(buf, strlen(buf));
}

...

lv_log_register_print_cb(my_log_cb);

```

### 11.2.3 Aggiungere Log

È anche possibile utilizzare il modulo di log tramite le funzioni `LV_LOG_TRACE/INFO/WARN/ERROR/USER(text)` o `LV_LOG(text)` functions. Qui:

- `LV_LOG_TRACE/INFO/WARN/ERROR/USER(text)` aggiunge le seguenti informazioni a `text`
- Livello di log
- `_FILE_`
- `_LINE_`
- `_func_`
- `LV_LOG(text)` è simile a `LV_LOG_USER` ma non contiene informazioni aggiuntive.

### 11.2.4 API

*lv\_log.h*

## 11.3 Profiler

Con l'aumentare della complessità dell'applicazione, potrebbero sorgere problemi di prestazioni come bassi FPS e frequenti "cache miss" che causano ritardi. LVGL ha configurato internamente alcuni hook per la misurazione delle prestazioni per aiutare gli sviluppatori ad analizzare e individuare i problemi di prestazioni.

### 11.3.1 Introduzione

LVGL dispone di un sistema di tracciamento nativo per tracciare e registrare i timestamp di eventi importanti che si verificano durante l'esecuzione, come eventi di rendering ed eventi di input utente. Questi timestamp degli eventi servono come metriche importanti per l'analisi delle prestazioni.

Il sistema di "trace" dispone di un buffer di record configurabile che memorizza i nomi delle funzioni evento e i relativi timestamp. Quando il buffer è pieno, il sistema di trace stampa le informazioni di log tramite l'interfaccia utente fornita.

I log di trace in output sono formattati secondo il formato `systrace` di Android e possono essere visualizzati utilizzando `Perfetto`.

### 11.3.2 Utilizzo

#### Configurazione del profiler

Per abilitare il profiler, si imposta `LV_USE_PROFILER` in `lv_conf.h` e si configurano le seguenti opzioni:

1. Abilitare la funzionalità del profiler integrata impostando `LV_USE_PROFILER_BUILTIN`.
2. Configurazione del buffer: Impostare il valore di `LV_PROFILER_BUILTIN_BUF_SIZE` per configurare la dimensione del buffer. Un buffer più grande può memorizzare più informazioni sugli eventi di tracing, riducendo l'interferenza con il rendering. Tuttavia, comporta anche un maggiore consumo di memoria.
3. Configurazione del timestamp: LVGL utilizza la funzione `lv_tick_get()` con una precisione di 1 ms per default per ottenere timestamp quando si verificano eventi. Pertanto, non può misurare con precisione intervalli inferiori a 1 ms. Se l'ambiente di sistema fornisce una precisione maggiore (ad esempio, 1us), è possibile configurare il profiler come segue:

- Configurazione consigliata in ambienti **UNIX**:

```
#include <sys/syscall.h>
#include <sys/types.h>
#include <time.h>
#include <unistd.h>

static uint64_t my_get_tick_cb(void)
{
 struct timespec ts;
 clock_gettime(CLOCK_MONOTONIC, &ts);
 return ts.tv_sec * 1000000000 + ts.tv_nsec;
}

static int my_get_tid_cb(void)
{
 return (int)syscall(SYS_gettid);
}

static int my_get_cpu_cb(void)
{
 int cpu_id = 0;
 syscall(SYS_getcpu, &cpu_id, NULL);
 return cpu_id;
}

void my_profiler_init(void)
{
 lv_profiler_builtin_config_t config;
 lv_profiler_builtin_config_init(&config);
 config.tick_per_sec = 1000000000; /* One second is equal to 1000000000 nanoseconds */
 config.tick_get_cb = my_get_tick_cb;
 config.tid_get_cb = my_get_tid_cb;
 config.cpu_get_cb = my_get_cpu_cb;
 lv_profiler_builtin_init(&config);
}
```

- Configurazione consigliata in ambienti **Arduino**:

```
static uint64_t my_get_tick_cb(void)
{
 /* Use the microsecond time stamp provided by Arduino */
 return micros();
}

void my_profiler_init(void)
{
 lv_profiler_builtin_config_t config;
 lv_profiler_builtin_config_init(&config);
 config.tick_per_sec = 1000000; /* One second is equal to 1000000 microseconds */
 config.tick_get_cb = my_get_tick_cb;
 lv_profiler_builtin_init(&config);
}
```

4. Configurazione dell'output del log: LVGL utilizza l'interfaccia `LV_LOG()` per default per l'output delle informazioni di trace. Per utilizzare un'altra interfaccia per l'output delle informazioni di log (ad esempio, uno stream di file), è possibile reindirizzare l'output del log utilizzando il seguente codice:

```
static void my_log_print_cb(const char * buf)
{
 printf("%s", buf);
}

void my_profiler_init(void)
{
 lv_profiler_builtin_config_t config;
 lv_profiler_builtin_config_init(&config);
 ... /* other configurations */
 config.flush_cb = my_log_print_cb;
 lv_profiler_builtin_init(&config);
}
```

## Eseguire lo scenario di test

Eseguire lo scenario dell'interfaccia utente da misurare, ad esempio lo scorrimento di una pagina "scrollable" verso l'alto e verso il basso o l'ingresso/uscita da un'applicazione.

## Elaborazione dei log

Salvare il log di output come `my_trace.txt`, usare `trace_filter.py` per il filtraggio e la pre-elaborazione:

```
./lvgl/scripts/trace_filter.py my_trace.txt
```

O

```
python3 ./lvgl/scripts/trace_filter.py my_trace.txt
```

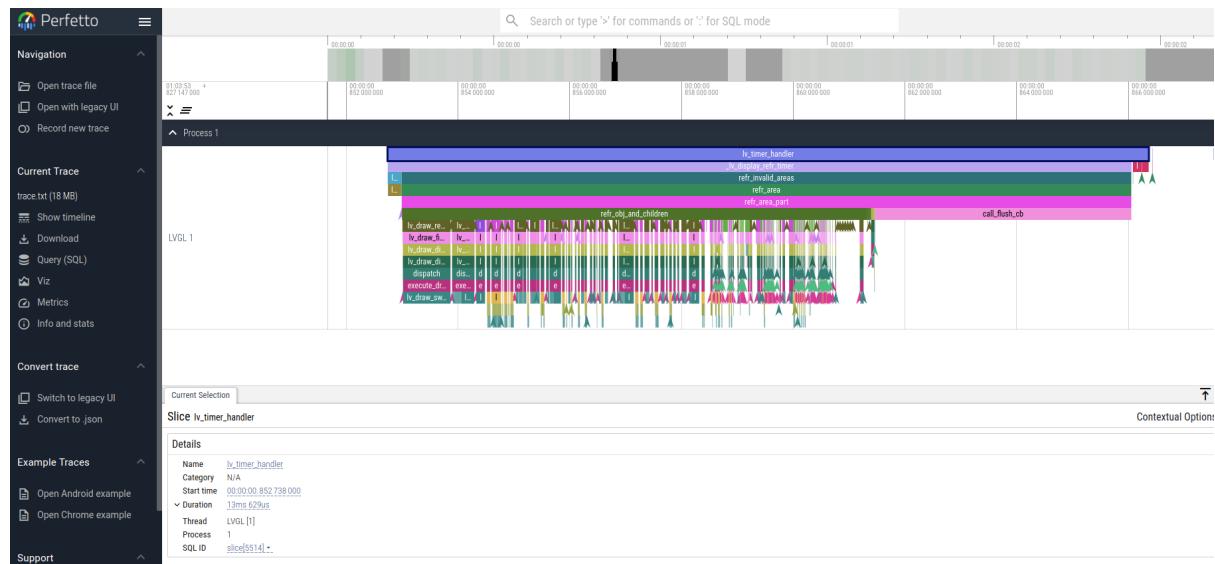
Si otterrà un file di testo processato denominato `trace.systrace`, che contiene approssimativamente il seguente contenuto:

```
tracer: nop
#
LVGL-1 [0] 2892.002993: tracing_mark_write: B|l|lv_timer_handler
LVGL-1 [0] 2892.002993: tracing_mark_write: B|l|_lv_display_refr_timer
LVGL-1 [0] 2892.003459: tracing_mark_write: B|l|refr_invalid_areas
LVGL-1 [0] 2892.003461: tracing_mark_write: B|l|lv_draw_rect
LVGL-1 [0] 2892.003550: tracing_mark_write: E|l|lv_draw_rect
LVGL-1 [0] 2892.003552: tracing_mark_write: B|l|lv_draw_rect
LVGL-1 [0] 2892.003556: tracing_mark_write: E|l|lv_draw_rect
LVGL-1 [0] 2892.003560: tracing_mark_write: B|l|lv_draw_rect
LVGL-1 [0] 2892.003573: tracing_mark_write: E|l|lv_draw_rect
...
...
```

Importare il file `trace.systrace` elaborato in Perfetto e attendere che venga analizzato.

### Analisi delle prestazioni

Se l'analisi del log ha esito positivo, verrà visualizzata la seguente schermata:



Nell'interfaccia utente di Perfetto, si utilizzano i tasti A e D per spostare orizzontalmente la timeline e i tasti W e S per ingrandire o ridurre la timeline. Utilizzare il mouse per spostare il focus e cliccare sulle funzioni sulla timeline per osservarne il tempo di esecuzione.

### 11.3.3 Aggiungere un Punto di Misurazione

Gli utenti possono aggiungere le proprie funzioni misurate:

```
void my_function_1(void)
{
 LV_PROFILER_BEGIN;
 do_something();
 LV_PROFILER_END;
}

void my_function_2(void)
{
 LV_PROFILER_BEGIN_TAG("do_something_1");
 do_something_1();
 LV_PROFILER_END_TAG("do_something_1");

 LV_PROFILER_BEGIN_TAG("do_something_2");
 do_something_2();
 LV_PROFILER_END_TAG("do_something_2");
}
```

### 11.3.4 Implementazione personalizzata del profiler

Per utilizzare un metodo profiler fornito dal sistema operativo, è possibile modificare le seguenti configurazioni in `lv_conf.h`:

- `LV_PROFILER_INCLUDE`: Fornisce un file header per la funzione profiler.
- `LV_PROFILER_BEGIN`: Funzione punto di inizio del profiler.
- `LV_PROFILER_END`: Funzione punto di fine del profiler.

- `LV_PROFILER_BEGIN_TAG`: Funzione punto di inizio del profiler con tag personalizzato.
- `LV_PROFILER_END_TAG`: Funzione punto di fine del profiler con tag personalizzato.

Prendendo come esempio NuttX di RTOS:

```
#define LV_PROFILER_INCLUDE "nuttx/sched_note.h"
#define LV_PROFILER_BEGIN sched_note_begin(NOTE_TAG_ALWAYS)
#define LV_PROFILER_END sched_note_end(NOTE_TAG_ALWAYS)
#define LV_PROFILER_BEGIN_TAG(str) sched_note_beginex(NOTE_TAG_ALWAYS, str)
#define LV_PROFILER_END_TAG(str) sched_note_endex(NOTE_TAG_ALWAYS, str)
```

### 11.3.5 FAQ

#### Il parsing del log di Perfetto fallisce

Verificare la completezza dei log. Se i log sono incompleti, le cause potrebbero essere le seguenti:

1. Errori di ricezione sulla porta seriale causati da un baud rate elevato. È necessario ridurre il baud rate.
2. Corruzione dei dati causato da log di altri thread inseriti durante la stampa dei log di tracing. È necessario disabilitare l'output del log di altri thread o fare riferimento alla configurazione precedente per utilizzare un'interfaccia di output del log separata.
3. Assicurarsi che la stringa passata da `LV_PROFILER_BEGIN_TAG` o `LV_PROFILER_END_TAG` non sia una variabile locale nello stack o una stringa nella memoria condivisa, poiché attualmente viene registrato solo l'indirizzo della stringa e il contenuto non viene copiato.

#### Tempo di esecuzione della funzione visualizzato come 0 secondi in Perfetto

Se il tempo di esecuzione della funzione è inferiore alla precisione dei timestamp, questa situazione può verificarsi. È possibile fare riferimento alle istruzioni di configurazione sopra riportate per utilizzare un timestamp con maggiore precisione.

#### Si verificano notevoli interruzioni durante la profilazione

Quando il buffer utilizzato per memorizzare gli eventi di trace si riempie, il profiler emetterà in output tutti i dati presenti nel buffer, il che può causare blocchi dell'interfaccia utente e interruzioni durante l'output. È possibile ottimizzare questa situazione adottando le seguenti misure:

1. Aumentare il valore di `LV_PROFILER_BUILTIN_BUF_SIZE`. Un buffer più grande può ridurre la frequenza di stampa dei log, ma consuma anche più memoria.
2. Ottimizzare il tempo di esecuzione delle funzioni di stampa dei log, ad esempio aumentando il baud rate della porta seriale o migliorando la velocità di scrittura dei file.

#### I log di trace non vengono stampati

Se i log di trace non vengono stampati automaticamente quando il buffer non è pieno, è possibile provare i seguenti metodi per forzare l'output del log:

1. Ridurre il valore di `LV_PROFILER_BUILTIN_BUF_SIZE` per riempire il buffer più rapidamente e attivare la stampa automatica.
2. Richiamare manualmente o utilizzare un timer per richiamare la funzione `lv_profiler_builtin_flush()` per forzare l'output del log.

## 11.4 Simulatore VG-Lite

LVGL integra un simulatore VG-Lite basato su ThorVG. Il suo scopo è semplificare il debug dell'adattamento VG-Lite e ridurre il tempo impiegato per il debug e l'individuazione dei problemi sui dispositivi hardware.

È stato integrato nel processo di compilazione e test automatizzato CI per garantire che il backend di rendering VG-Lite possa essere testato completamente dopo ogni modifica di PR.

### 11.4.1 Come Funziona

Ordina le API nel file header `vg_lite.h` fornito dal venditore, reimplementa le API utilizzando `ThorVG` e simula le stesse immagini di rendering dell'hardware reale sul simulatore.

### 11.4.2 Configurazione

1. Abilitare il backend di rendering VG-Lite, vedere [GPU Generica VG-Lite](#).
2. Abilitare ThorVG e attivare la configurazione `LV_USE_THORVG_INTERNAL` o `LV_USE_THORVG_EXTERNAL`. Si consiglia di utilizzare la libreria ThorVG interna per garantire risultati di rendering uniformi.
3. Abilitare `LV_USE_VG_LITE_THORVG` e impostare `LV_DRAW_BUF_ALIGN` a 64. Le restanti opzioni possono rimanere quelle di default. Assicurarsi che `LV_VG_LITE_USE_GPU_INIT` sia abilitato, perché il contesto di disegno `thorvg` deve essere inizializzato prima di poter essere utilizzato.

# CAPITOLO 12

---

## Contribuire

---

### 12.1 Introduzione

Unirsi alla community di LVGL e lasciare il segno nella libreria!

Ci sono molti modi per contribuire a LVGL, anche se si è nuovi della libreria o anche solo un neofita della programmazione.

Potrebbe spaventare fare il primo passo, ma non c'è nulla di cui aver paura. Una community amichevole e disponibile ed in attesa. Si incontrano persone che la pensano in modo simile e si crea qualcosa di grande insieme.

Quindi, scopriamo quale opzione di contributo è più adatta ed è d'aiuto a partecipare allo sviluppo di LVGL!

### 12.2 Modi per Contribuire

- **Spargere la voce:** Condividere la propria esperienza con LVGL con gli amici o sui social media per aumentarne la visibilità.
- **Star LVGL** Dare una stella su [GitHub!](#) Aiuta molto a rendere LVGL più interessante per i nuovi arrivati.
- **Segnalare un Bug**\*: Aprire un [GitHub Issue](#) se qualcosa non funziona.
- **Unirsi al Nostro Forum** : Per incontrare altri sviluppatori e porre le proprie domande.
- **Raccontare le proprie idee:** Se si ritiene che manchi qualcosa in LVGL, saremo lieti di riceverlo tramite un [GitHub Issue](#)
- **Sviluppo di Funzionalità**\*: Aiuta a progettare o sviluppare una funzionalità. Vedere di seguito.

Le problematiche di media e larga scala vengono discusse nelle problematiche della [Feature Planning](#).

Una issue [problematica] può essere sviluppata quando tutte le domande nel "issue template" hanno ricevuto risposta e non ci sono obiezioni da parte di alcun membro principale.

Utilizziamo le etichette GitHub per mostrare lo stato e gli attributi delle problematiche e delle Pull Request. Per cercare opportunità per contribuire, si può [Filtrare per queste etichette](#):

- **Simple:** Ottima scelta per iniziare con un contributo LVGL
- **PR needed:** Abbiamo esaminato il problema, ma deve ancora essere implementato
- **Review needed:** È stata aperta una Pull Request che necessita di revisione/test

## 12.3 Pull Request

Il merging di nuovo codice in `lvgl/lvgl` e in altri repository avviene tramite *Pull Request* (in breve PR). Una PR è una notifica del tipo "Ehi, ho apportato degli aggiornamenti al progetto. Ecco le modifiche, volendo, si possono aggiungere". Per fare ciò, c'è bisogno di una copia (chiamata fork) del progetto originale nel proprio account, apportare alcune modifiche e notificare al repository originale gli aggiornamenti. Si può vedere come appare su GitHub per LVGL qui: <https://github.com/lvgl/lvgl/pulls>.

Per aggiungere le modifiche, si possono modificare i file online su GitHub e inviare una nuova richiesta Pull da lì (consigliato per piccole modifiche) oppure aggiungere gli aggiornamenti nel proprio editor/IDE e usare git per pubblicare le modifiche (consigliato per aggiornamenti più complessi).

### 12.3.1 Da GitHub

1. Accedere al file da modificare.
2. Cliccare sul pulsante Edit nell'angolo in alto a destra.
3. Aggiungere le modifiche al file.
4. Aggiungere un messaggio di commit in fondo alla pagina.
5. Cliccare sul pulsante *Propose changes*.

### 12.3.2 Dalla Workstation Locale

Queste istruzioni descrivono il repository principale `lvgl`, ma funzionano allo stesso modo di qualsiasi repository Git remoto.

1. Eseguire il fork del repository [lvgl repository](#). Per farlo, cliccare sul pulsante "Fork" nell'angolo in alto a destra. Il repository `lvgl` verrà "copiato" sul proprio account GitHub ([https://github.com/<YOUR\\_NAME>?tab=repositories](https://github.com/<YOUR_NAME>?tab=repositories))
2. Clonare il repository forkato.
3. Aggiungere le modifiche. Si può creare un *feature branch* dal branch `master` per gli aggiornamenti: `git checkout -b <new-feature-branch-name>`
4. Eseguire il commit e il push delle modifiche nel proprio repository `lvgl` forkato.
5. Creare una PR su GitHub dalla pagina del proprio repository `lvgl` forkato ([https://github.com/<YOUR\\_NAME>/lvgl](https://github.com/<YOUR_NAME>/lvgl)) cliccando sul pulsante "*New pull request*". Non dimenticare di selezionare il branch in cui sono state aggiunte le modifiche.
6. Impostare il branch di base in cui si desidera unire l'aggiornamento. Nel repository `lvgl`, sia le correzioni che le nuove funzionalità devono essere indirizzate al branch `master`.
7. Descrivere il contenuto dell'aggiornamento. Se applicabile, è benvenuto un codice di esempio.
8. Per apportare ulteriori modifiche, aggiornare il proprio repository `lvgl` forkato con nuovi commit. Appariranno automaticamente nella PR.

### 12.3.3 Formato dei Messaggi di Commit

Il formato dei messaggi di commit si ispira al Angular Commit Format.

È necessario utilizzare la seguente struttura:

```
<type>(<scope>): <subject>
 <---- blank line
<body>
 <---- blank line
<footer>
```

Possibili `<type>`:

- fix correzione di bug nel codice sorgente LVGL
- feat nuova funzionalità

- `arch` modifiche architetturali
- `perf` modifiche che influiscono sulle prestazioni
- `example` qualsiasi elemento relativo agli esempi (inclusi fix e nuovi esempi)
- `docs` qualsiasi elemento relativo alla documentazione (inclusi fix, formattazione e nuove pagine)
- `test` qualsiasi elemento relativo ai test (test nuovi e aggiornati o azioni di CI)
- `chore` qualsiasi modifica minore di formattazione o stile che renderebbe il changelog poco chiaro

`<scope>` è il nome del modulo, file o sottosistema interessato dal commit. Di solito è una sola parola e può essere scelta liberamente. Ad esempio `img`, `layout`, `txt`, `anim`. Lo scope può essere omesso.

`<subject>` contiene una breve descrizione della modifica seguendo queste linee guida:

- usare il modo imperativo: ad esempio, il presente "change", non "changed" né "changes";
- non usare la maiuscola per la prima lettera;
- nessun punto (.) alla fine;
- massimo 90 caratteri.

`<body>` è facoltativo e può essere utilizzato per descrivere i dettagli di questa modifica.

`<footer>` deve contenere:

- iniziare con "BREAKING CHANGE" se le modifiche 'rompono' l'API;
- riferimento al problema di GitHub o alla Pull Request, se applicabile. (Per i dettagli, vedere [Linking a pull request to an issue](#).)

Alcuni esempi:

```
fix(image): update size when a new source is set
```

```
fix(bar): fix memory leak
The animations weren't deleted in the destructor.
Fixes: #1234
```

```
feat: add span widget
The span widget allows mixing different font sizes, colors and styles.
It's similar to HTML
```

```
docs(porting): fix typo
```

## 12.4 Developer Certification of Origin (DCO)

### 12.4.1 Panoramica

Per garantire che tutti i criteri di licenza siano soddisfatti per ogni repository del progetto LVGL, applichiamo un processo chiamato DCO (Developer's Certificate of Origin [Certificato di Origine dello Sviluppatore]).

Il testo del DCO è disponibile qui: <https://developercertificate.org/>.

Contribuendo a qualsiasi repository del progetto LVGL, si accetta che il contributo sia conforme al DCO.

Se il contributo soddisfa i requisiti del DCO, non sono necessarie ulteriori azioni. In caso di dubbi, non esitare a contattarci in un commento, ad esempio nella [Pull Request](#) inviata.

### 12.4.2 Licenze Accettate e Note di Copyright

Per rendere il DCO più facile da comprendere, ecco alcune guide pratiche su casi specifici:

## Il proprio lavoro

Il caso più semplice è quando il contributo è esclusivamente frutto del proprio lavoro. In questo caso si può semplicemente inviare una Pull Request senza preoccuparsi di problemi di licenza.

### Utilizzo di codice da un sorgente online

Se il codice da aggiungere è basato su un articolo, un post o un commento su un sito web (ad esempio StackOverflow), è necessario seguire la licenza e/o le regole di quel sito.

Ad esempio, nel caso di StackOverflow, è possibile utilizzare una nota come questa:

```
/* The original version of this code-snippet was published on StackOverflow.
 * Post: http://stackoverflow.com/questions/12345
 * Author: http://stackoverflow.com/users/12345/username
 * The following parts of the snippet were changed:
 * - Check this or that
 * - Optimize performance here and there
 */
... code snippet here ...
```

### Utilizzo di codice con licenza MIT

Poiché LVGL è con licenza MIT, altro codice con licenza MIT può essere integrato senza problemi. La licenza MIT richiede l'aggiunta di una nota di copyright all'opera derivata. Qualsiasi opera derivata basata su codice con licenza MIT deve copiare il file di licenza o il testo dell'opera originale.

### Utilizzare codice con licenza GPL

La licenza GPL non è compatibile con la licenza MIT. Pertanto, LVGL non può accettare codice con licenza GPL.

## 12.5 Stile di Codifica

### 12.5.1 File Template

Usare `misc/lv_tmpl.c` e `misc/lv_tmpl.h`

### 12.5.2 Convenzioni sui Nomi

- Le parole sono separate da `' '`
- Nei nomi di variabili e di funzioni utilizzare solo lettere minuscole (ad esempio `height_tmp`)
- Negli enum e nelle definizioni utilizzare solo lettere maiuscole (ad esempio `MAX_LINE_NUM`)
- Nomi globali (API):
  - iniziano con `lv`
  - seguiti dal nome del modulo: `button`, `label`, `style` ecc.
  - seguiti dall'azione (per le funzioni): `set`, `get`, ecc.
  - chiuso col soggetto: `name`, `size`, `state` ecc.
- Typedef
  - preferire `typedef struct` e `typedef enum` invece di `struct name` e `enum name`
  - `typedef struct` e `typedef enum` terminano sempre con `_t`
- Abbreviazioni:
  - Sono utilizzate e consentite le seguenti abbreviazioni:
    - \* `dsc` descrittore
    - \* `param` parametro
    - \* `indev` device di input

- \* anim animazione
- \* buf buffer
- \* str stringa
- \* min/max minimo/massimo
- \* alloc allocazione
- \* ctrl control
- \* pos posizione
- Evitare di aggiungere nuove abbreviazioni

### 12.5.3 Guida alla Codifica

- Editor:
  - Impostare l'editor in modo che utilizzi 4 spazi per le rientranze di tabulazione (invece dei caratteri di tabulazione).
  - Eccezione: il file **Kconfig** e tutti i file make richiedono caratteri di tabulazione iniziali sugli elementi figli.
- Funzioni:
  - Scrivere funzioni che utilizzano il principio di singola responsabilità.
  - Rendere le funzioni **static** quando non fanno parte dell'API pubblica di quell'oggetto (ove possibile).
- Variabili:
  - Una riga, una dichiarazione (DA NON FARE: char x, y;).
  - Usare <stdint.h> (*uint8\_t*, *int32\_t* ecc.).
  - Dichiarare le variabili dove necessario (non tutte all'inizio della funzione).
  - Utilizzare lo scope più piccolo richiesto.
  - Le variabili in un file (al di fuori delle funzioni) sono sempre *static*.
  - Non utilizzare variabili globali (utilizzare funzioni per impostare/ottenere variabili statiche).

### 12.5.4 Commenti

Prima di ogni prototipo di funzione nei file .h, includere un commento formattato in Doxygen come questo:

```
/**
 * Brief description. Add a blank line + additional paragraphs when more detail is needed.
 * @param parent brief description of argument. Additional detail can appear
 * on subsequent lines. List of accepted values:
 * - value one
 * - value two
 * - value three
 * @return brief description of return value.
 */
type_name_t * lv_function_name(lv_obj_t * parent);
```

Il normale prefisso di commento `/**` fa sì che il commento documenti il pezzo di codice *dopo* il commento. Quando si documenta un pezzo di codice che si trova *prima* del commento, come un membro di una struttura, usare `/**<` in questo modo:

```
/**
 * Brief description of struct
 *
 * When more detail is needed, add a blank line then the detail.
 */
typedef struct {
 char *text; /**< Brief description of this member */
 uint16_t length; /**< Brief description of this member */
} lv_example_type_t;
```

- Quando si commenta il codice, usare commenti a blocchi come questo `/* Description */`, non commenti di fine riga come questo `// Description`.

- Includere uno spazio dopo /\* o /\*\*< e prima di \*/ per migliorare la leggibilità.
- Scrivere codice leggibile per evitare commenti descrittivi come: x++; /\* Aggiunge 1 a x \*/.
- Il codice dovrebbe mostrare chiaramente cosa si sta facendo.
- Si dovrebbe scrivere il perché è stato fatto: x++; /\* Point to closing '\0' of string \*/
- Sono accettati brevi "riassunti" di poche righe: /\* Calculate new coordinates \*/
- Nei commenti, utilizzare le virgolette inverse (...) quando si fa riferimento a un elemento del codice, come una variabile, un tipo o il nome di una struttura: /\* Update value of `x\_act` \*/
- Quando si aggiungono o modificano commenti, le priorità sono (in ordine di importanza):
  1. chiarezza (la facilità con cui altri programmati possano comprendere le vostre intenzioni),
  2. leggibilità (la facilità con cui altri programmati possano leggere i vostri commenti),
  3. brevità (la qualità di usare poche parole quando si parla o si scrive).
- Le righe vuote all'interno dei commenti sono auspicabili quando migliorano la chiarezza e la leggibilità.
- Da ricordare, quando si scrive codice sorgente, non si sta solo insegnando al computer cosa fare, ma anche insegnando ad altri programmati come funziona, non solo agli utenti dell'API, ma anche ai futuri manutentori del codice sorgente. I commenti aggiungono informazioni su cosa si stava pensando quando è stato scritto il codice e perché sono state fatte le cose in quel modo, informazioni che non possono essere trasmesse dal solo codice sorgente.

## Specifiche dei Commenti di Doxygen

Doxygen è il primo programma di una catena che genera la documentazione online dell'API LVGL dai file nel repository LVGL. Doxygen rileva i file a cui prestare attenzione tramite il comando @file all'interno di un commento Doxygen. I commenti Doxygen iniziano con /\*\*. Ignora i commenti che non contengono esattamente due \*.

Di seguito è riportata l'illustrazione di un prototipo di funzione API con documentazione che illustra la maggior parte dei comandi Doxygen utilizzati in LVGL.

```
/**
 * Set alignment of Widgets placed in containers with LV_STYLE_FLEX_FLOW style.
 *
 * The values for the '..._place' arguments come from the 'lv_flex_align_t'
 * enumeration and have the same meanings as they do for flex containers in CSS.
 * @param obj
 * pointer to flex container. It must have
 * 'LV_STYLE_FLEX_FLOW' style or nothing will happen.
 * @param main_place
 * where to place items on main axis (in their track).
 * (Any value of 'lv_flex_align_t').
 * @param cross_place
 * where to place item in track on cross axis.
 * - 'LV_FLEX_ALIGN_START'
 * - 'LV_FLEX_ALIGN_END'
 * - 'LV_FLEX_ALIGN_CENTER'
 * @param track_cross_place
 * where to place tracks in cross direction.
 * (Any value of 'lv_flex_align_t').
 * Example for a title bar layout:
 * @code[c]
 * lv_obj_set_flex_align(title_bar, LV_FLEX_ALIGN_START, LV_FLEX_ALIGN_CENTER, LV_FLEX_ALIGN_CENTER);
 * @endcode
 * @see
 * - https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/
 * - see 'lv_obj_set_flex_grow()' for additional information.
 */
void lv_obj_set_flex_align(lv_obj_t * widget, lv_flex_align_t main_place, lv_flex_align_t cross_place,
 lv_flex_align_t track_cross_place);
```

- Iniziare sempre un commento Doxygen con una breve descrizione dell'elemento di codice che documenta.
- Quando sono necessari maggiori dettagli, aggiungere una riga vuota sotto la breve descrizione e aggiungere ulteriori informazioni che potrebbero essere necessarie agli utenti dell'API LVGL, incluse le precondizioni per la chiamata della funzione. Doxygen necessita della riga vuota per separare le parti "brevi" da quelle di "dettaglio" della descrizione.
- Descrivere i parametri della funzione col comando @param. Quando una funzione scrive all'indirizzo contenuto da un parametro puntatore, se non è già ovvio (ad esempio, quando il nome del parametro contiene la parola "out"), includere la direzione nel comando per chiarezza:

@param[out] param\_name descrizione.

- Descrivere i valori restituiti col comando @return.
- Aggiungere almeno 2 spazi dopo i comandi Doxygen per una migliore leggibilità.

- Utilizzare le virgolette inverse ('...') attorno agli elementi del codice (variabili, nomi di tipo, nomi di funzione). Per i nomi di tipo e di funzione, Doxygen genera un collegamento ipertestuale alla documentazione di quel membro del codice (quando esiste), con o senza le virgolette inverse singole.
- Aggiungere un "()" vuoto ai nomi di funzione. Doxygen non genererà un collegamento ipertestuale alla documentazione della funzione senza questo.
- Utilizzare una grammatica corretta per chiarezza. Le descrizioni dei parametri non necessitano di punti dopo di esse, a meno che non siano frasi complete.
- Allineare i bordi del testo attorno agli elenchi di parametri per facilitarne la lettura.
- Gli elenchi (ad esempio, dei valori dei parametri accettati) possono essere creati utilizzando il carattere '-'. Se l'elenco deve essere numerato, è possibile utilizzare anche i numeri.
- Inserire il codice di esempio in un blocco di codice circondandolo con i comandi @code{ . c} e @endcode. Doxygen non necessita della parte { . c}, ma il software a valle sì.
- Indirizzare il lettore a informazioni aggiuntive utilizzando il comando @see. Doxygen aggiunge un paragrafo "See also" [Vedere anche]. Il testo che segue il comando @see verrà indentato.
- Se si crea una nuova coppia di file .c e .h (ad esempio per un nuovo driver), assicurarsi che un commento Doxygen come questo sia presente all'inizio di ogni nuovo file. Doxygen non analizzerà il file senza il comando @file.

```
/**
 * @file filename.c
 *
 */
```

### Comandi Doxygen Supportati

- @file indica a Doxygen di analizzare questo file e, se applicabile, fornisce anche la documentazione sul file stesso (tutto ciò che lo segue nello stesso commento).
- @param name description documenta name come parametro di funzione, e description è il testo che lo segue finché Doxygen non incontra una riga vuota o un altro comando Doxygen.
- @return description documenta il valore di ritorno finché Doxygen non incontra una riga vuota o un altro comando Doxygen.
- @code{ . c}/@endcode racchiude il codice che deve essere inserito in un blocco di codice. Mentre Doxygen sa utilizzare la codifica a colori C per i blocchi di codice in un file .C, la parte a valle della sequenza di generazione della documentazione non lo fa, quindi l'aggiunta di { . c} al comando @code è necessaria.
- @note text inizia un paragrafo in cui è possibile inserire una nota. La nota termina con una riga vuota, la fine del commento o un altro comando Doxygen che inizia una nuova sezione. Se la nota contiene più di un paragrafo, è possibile aggiungerne altri utilizzando altri comandi @note. Al momento della stesura di questo documento, i comandi @par non aggiungono paragrafi aggiuntivi alle note, come indicato nella documentazione di Doxygen.
- @see text genera un paragrafo "See also" [Vedere anche] in una sezione evidenziata, utile quando si trovano altre prove delle informazioni aggiuntive su un argomento.

### 12.5.5 Convenzioni API

Per supportare la generazione automatica dei binding, l'API C LVGL deve seguire alcune convenzioni di codifica:

- Utilizzare enum invece delle macro. Se è inevitabile l'uso dei define esportarli con LV\_EXPORT\_CONST\_INT(`defined_value`) subito dopo il define.
- Negli argomenti delle funzioni, utilizzare la dichiarazione type name[] per i parametri dell'array invece di type \* name
- Utilizzare puntatori tipizzati invece di puntatori void\*
- Il costruttore del Widget deve seguire il pattern lv\_<widget\_name>\_create(lv\_obj\_t \* parent).

- Le funzioni membro del Widget devono iniziare con `lv_<widget_name>` e devono ricevere `lv_obj_t*` come primo argomento, che è un puntatore all'oggetto Widget stesso.
- Le API `struct` devono seguire le convenzioni dei widget. Questo significa ricevere un puntatore alla `struct` come primo argomento, e il prefisso del nome della `struct` dovrebbe essere usato anche come prefisso del nome della funzione (ad esempio `lv_display_set_default(lv_display_t * disp)`)
- Le funzioni e le `struct` che non fanno parte dell'API pubblica devono iniziare con un carattere di sottolineatura per essere contrassegnate come "private".
- Anche l'argomento deve essere nominato nei file H.
- Non usare `malloc` in una variabile statica o globale. Invece, dichiarare la variabile nella struttura `lv_global_t` in `lv_global.h` e contrassegnarla con `(LV_GLOBAL_DEFAULT()->variable)` quando viene utilizzata.
- Per registrare e utilizzare le callback, è necessario seguire una delle seguenti procedure.
  - Passare un puntatore a una `struct` come primo argomento sia della funzione di registrazione che del callback. Tale `struct` deve contenere il campo `void * user_data`.
  - L'ultimo argomento della funzione di registrazione deve essere `void * user_data` e lo stesso `user_data` deve essere passato come ultimo argomento della callback.

Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione di [MicroPython](#).

## 12.5.6 Formattazione

Ecco un esempio per mostrare il posizionamento delle parentesi e l'uso degli spazi:

```
/**
 * Set new text for a label. Memory will be allocated by label to store text.
 *
 * @param label pointer to label Widget
 * @param text '\0' terminated character string.
 * NULL to refresh with current text.
 */
void lv_label_set_text(lv_obj_t * label, const char * text)
{ /* Main brackets of functions in new line */

 if(label == NULL) return; /* No bracket only if command is inline with if statement */

 lv_obj_inv(label);

 lv_label_ext_t * ext = lv_obj_get_ext(label);

 /* Comment before a section */
 if(text == ext->txt || text == NULL) { /* Bracket of statements starts on same line */
 lv_label_refr_text(label);
 return;
 }

 ...
}
```

È possibile utilizzare `astyle` per formattare il codice. Eseguire `code-format.py` dalla cartella `scripts`.

## 12.5.7 Include

Vari sottosistemi di LVGL possono essere abilitati o disabilitati impostando una macro in `lv_conf.h` rispettivamente su 1 o 0. I file di codice che contengono la logica per tali sottosistemi sono spesso organizzati in modo che vi sia una direttiva `#if <ENABLING_MACRO_NAME>` all'inizio del file e la sua corrispondente `#endif` alla fine. Se si aggiunge o si modifica un sottosistema di questo tipo in LVGL, ove possibile, l'unica `#include` che dovrebbe trovarsi sopra tali direttive condizionali dovrebbe essere sufficiente a includere la macro di abilitazione/disabilitazione. In particolare:

- nel file `.c`: l'`#include` che include l'header con la corrispondenza più vicina a quel file `.c`
- nel file `.h` corrispondente: `#include "lv_conf_internal.h"`

che, a sua volta, include `lv_conf.h`. Vedere gli esempi in `lv_freetype.c`, `lv_freetype_private.h` e `lv_freetype.h`.

## 12.5.8 pre-commit

`pre-commit` è un gestore di pacchetti multilinguaggio per gli hook di pre-commit. Consultare la [guida](#) per installare il pacchetto Python di pre-commit sul computer di sviluppo.

Una volta installato `pre-commit` si dovranno configurare gli script degli hook di git con:

```
pre-commit install
```

ora pre-commit verrà eseguito automaticamente su git commit!

### 12.5.9 Hook

L'hook locale `format-source` (vedere `.pre-commit-config.yaml`) esegue `astyle` su tutti i file sorgente e header in staging (che non sono esclusi, vedere la chiave `exclude` della configurazione dell'hook) prima di inserire il messaggio di commit. Se un file viene formattato da `astyle` sarà necessario aggiungere la modifica all'area di staging ed eseguire nuovamente `git commit`.

L'hook `trailing-whitespace` corregge gli spazi vuoti finali su tutti i file.

### 12.5.10 Saltare gli hook

Si può saltare un hook in particolare, con:

```
SKIP=name-of-the-hook git commit
```

### 12.5.11 Hook di test

Non è necessario eseguire un commit per testare gli hook, si possono testare aggiungendo i file nell'area di staging ed eseguendo:

```
pre-commit run name-of-the-hook
```

# CAPITOLO 13

---

## Log delle Modifiche

---

### 13.1 v9.3.0 3 June 2025

#### 13.1.1 Summary

This is a significant release packed with exciting updates from both our community and internal team.

One of the most notable additions is **XML support**, enabling you to describe your UI in a declarative manner. This way LVGL UI can be loaded at runtime without recompiling and deploying the application. This feature is also a key requirement for the upcoming **UI editor** we're developing.

The [documentation](#) has been thoroughly reorganized and proofread.

We've also laid the groundwork to support **3D textures** as LVGL widgets.

To support our partners, we've added numerous new drivers and documentation:

- STM's DMA2D
- STM's NeoChrom GPU
- STM's LTDC LCD peripheral
- Generic NemaGFX driver
- NXP's G2D GPU
- UEFI BIOS driver
- Toradex documentation
- Torizon OS guide
- Buildroot integration
- Added dmabuf support to the [Wayland driver](#) (currently limited to G2D draw unit)
- Hotplug support in evdev with auto-discovery
- Optional use of [Linux CPU usage statistics](#)

**Text rendering** has become much more advanced:

- Our [FreeType binding](#) now supports colored glyphs and glyph outlines
- Text recoloring is back (e.g., "A #ff0000 red# word")

- Improved GPU integration to render A1/A2/A4 bitmaps directly

And finally, some other important additions:

- New color formats: RGB565\_SWAPPED (commonly used with SPI-based display controllers) and ARGB8888\_REMULITPLED (required for Wayland and Lottie animations)
- SVG support
- Double and triple click detection
- Tiled rendering to better utilize multiple CPU cores
- Multi-touch gestures (swipe, pinch, rotate)
- Global recolor style property (tint all widgets and images)
- Triple buffer support

### 13.1.2 Architectural

- **arch(font\_manager): add multiple font backend support** 8038
- **arch(demos): move new demos to lv\_demos** 8022
- **arch(cmake): add native Kconfig support to cmake** 7934

### 13.1.3 New Features

- **feat(wayland): add dmabuf support with g2d** 8122
- **feat(draw\_sw): add RGB565\_SWAPPED support** 8227
- **feat: add new lvgl examples** 8225
- **feat(barcode): support raw code** 128 8287
- **feat(draw\_opengles): add getter fn for glfw\_window and fix freeing non allocated textures** 8257
- **feat(draw): add configurable thread priority for all drawing units** 8162
- **feat(test): add Dockerfile support with CI env** 8209
- **feat(image): support symbol images with inner alignment** 8182
- **feat(disp): allow rotation with `FULL` render mode** 8107
- **feat(display): add triple buffer support** 8158
- **feat(svg): add API for getting original width and height** 8180
- **feat(cache): add new `lv\_cache\_lru\_ll` module** 8155
- **feat(cmake): disable PCPP by default** 8126
- **feat(animimage): support set source interfaces with or without parameter of reverse play** 8164
- **feat(drivers): add ft81x framebuffer driver** 7815
- **feat(animimage): support images play in a reversed order** 8085
- **feat(font): Replace SimSun font with SourceHanSansSC** 8006
- **feat(widget): Add `lv\_3dtexture` widget and 3D draw task type** 8033
- **feat(nuttx): auto enable display matrix rotation** 8119
- **feat(refr): use transform matrix to realize display rotation** 6911
- **feat(image): add LV\_IMAGE\_ALIGN\_CONTAIN & LV\_IMAGE\_ALIGN\_COVER to scale images without changing aspect ratio** 7955
- **feat(sdl): add window icon settings** 7808
- **feat(sw\_blend): add argb8888-premultiplied support** 7979
- **feat(linux/fbdev): support non-mmappable frame buffers** 8058
- **feat(disp): support subscription and unsubscription of vsync event** 7487
- **feat(demos): add WiFi credentials input to the high res demo** 7953
- **feat(scale): add id1 id2 for tick line draw descriptors. fix zero division** 7695
- **feat/scripts): Add --name parameter to LVGLImage.py** 7996

- **feat(draw/sw): add support for vector fonts** [7560](#)
- **feat(draw): add comments and unify struct names** [7878](#)
- **feat(refr): add global recolor** [7855](#)
- **feat(lz4): update lz4 to 0.10.0** [7869](#)
- **feat(test): add test cases for indev\_gesture pinch** [7947](#)
- **feat(chart): implement get\_index\_from\_x() for LV\_CHART\_TYPE\_SCATTER** [7824](#)
- **feat(demo): New smartwatch demo** [7883](#)
- **feat(indev): Add rotation and two fingers swipe gestures support** [7865](#)
- **feat(obj\_tree): indent printed object data according to its depth** [7852](#)
- **feat(draw\_sw): have only one SW draw unit with multiple threads internally** [7899](#)
- **feat(dma2d): add support for DMA2D on STM32H7RS** [7850](#)
- **feat(benchmark): add on benchmark end callback** [7814](#)
- **feat(tests): add draw 8bpp font test** [7895](#)
- **feat(spangroup): add some testcases for span rtl mode.** [7870](#)
- **feat(examples): add looping scroll example** [7714](#)
- **feat(draw/sw): allow custom handlers** [7531](#)
- **feat(nxp): add G2D support** [7625](#)
- **feat(lv\_bin\_decoder): improve error logging in file reading** [7826](#)
- **feat(blend): add blend difference mode** [7796](#)
- **feat(thorvg): use LVGL's malloc/realloc/zalloc/free** [7772](#)
- **feat(nuttx\_image\_cache): add configuration to use image cache heap for default heap** [7653](#)
- **feat(vg\_lite): optimize resource reference count management** [7809](#)
- **feat(mem): add lv\_reallocf** [7780](#)
- **feat(span): support bidi for span** [7717](#)
- **feat(draw\_vector): add fill units support** [7774](#)
- **feat(docs): new docs-build paradigm...** [7597](#)
- **feat(docs): upgrade presentation of display.rst** [7478](#)
- **feat(decoder): add svg image decoder for image widget** [7141](#)
- **feat(osal): add lv\_os\_get\_idle\_percent for linux** [7632](#)
- **feat(fs): clarify rest of docs on driver-identifier letters.** [7710](#)
- **feat(vg\_lite): enhanced the automatic diagnosis function of GPU errors** [7751](#)
- **feat(demos): add new card to high resolution demo** [7699](#)
- **feat(observer): add bind\_XXX ge/gt/le/lt and notify only when value changes** [7678](#)
- **feat(drm): add support for GBM buffer object to increase performance** [7464](#)
- **feat(draw/sw): make I1 luminance threshold configurable** [7616](#)
- **feat(drivers): add evdev discovery** [7481](#)
- **feat(docs): proofread/edit obj\_property.rst.** [7621](#)
- **feat(demo): add smartwatch demo** [7429](#)
- **feat(scripts/LVGLImage.py): adds RGB565 dithering support** [7582](#)

- **feat(draw): add lv\_draw\_letter support** [7490](#)
- **feat(anim): add a pause method** [7583](#)
- **feat(docs): batch 14 of proofread/edited docs** [7477](#)
- **feat(docs): add short bit about include pattern to CODING\_STYLE.rst** [7563](#)
- **feat(docs): batch 12 of proofread/edited docs** [7440](#)
- **feat(dma2d): add support for ARGB1555 color on top of RGB565 format** [7555](#)
- **feat(drivers): add UEFI driver** [7069](#)
- **feat(demos): High Resolution Demo Improvements** [7566](#)
- **feat(xml): add support for more properties and add more examples** [7417](#)
- **feat(libinput): map LV\_KEY\_{ESC}** [7544](#)
- **feat(docs): batch 11 of proofread/edited docs** [7361](#)
- **feat(docs): batch 10 of proofread/edited docs** [7357](#)
- **feat(docs): batch 13 of proofread docs** [7458](#)
- **feat.dropdown): add lv\_anim\_enable\_t parameter to lv\_dropdown\_set\_selected** [7310](#)
- **feat(demos): add high resolution demo** [7308](#)
- **feat(draw/sw): added support for 3 bpp font rendering** [7350](#)
- **feat(gen\_json): adds option to gen\_json to build without docstrings** [7471](#)
- **feat(docs): make docs development practical** [7414](#)
- **feat(osal): add SDL2 based threading and OS support** [7457](#)
- **feat(anim): clarify reverse play in animation API** [7338](#)
- **feat(draw): add layer memory allocation config support** [7038](#)
- **feat(NemaGFX): add freetype vector font support** [7346](#)
- **feat(refr): improve performance measurement** [7430](#)
- **feat(display): add draw buffer size getter** [7332](#)
- **feat(docs): proofread/edit batch 9** [7324](#)
- **feat(docs): widget proofread wrap-up** [7405](#)
- **feat(docs): update threading details in answer to #7313** [7342](#)
- **feat(profiler\_builtin): support nanosecond accuracy** [7415](#)
- **feat(vg\_lite): reduce unnecessary path quality settings** [7398](#)
- **feat(examples): add infinite scroll example** [7388](#)
- **feat(docs): batch 8 of proofread/edited docs** [7295](#)
- **feat(docs): document LV\_DPX(n)** [7374](#)
- **feat(file\_explorer): remove '.' and rename '..' to '&lt; Back'** [7270](#)
- **feat(sdl): add I1 color format render support** [7036](#)
- **feat(drivers/st\_ltdc): add rotation support to LTDC driver** [7254](#)
- **feat(chart,calendar): two grammar corrections** [7340](#)
- **feat(scroll): user-defined scrollbar length using LV\_STYLE\_LENGTH** [7306](#)
- **feat(draw\_sw): add image clip\_radius and mask before transformation** [7244](#)
- **feat(doc): add documentation on Torizon OS** [7280](#)

- **feat(docs): batch 6 of proofread/edited docs** [7277](#)
- **feat(scroll): adjust scroll behavior for non-elastic objects** [7336](#)
- **feat(code-format): minor enhancements** [7311](#)
- **feat(font): allow using A1,2,4 bitmaps + handle byte aligned fonts** [7234](#)
- **feat(fsdrv): set the working directory** [7272](#)
- **feat(observer): add subject snprintf** [7250](#)
- **feat(indev): add multi touch gestures** [7078](#)
- **feat(docs): batch 7 of proofread/edited docs** [7281](#)
- **feat(png): add support for files without extension** [7289](#)
- **feat(docs): scrolling doc proofread, edited and clarified...** [7170](#)
- **feat(issue): add platform description to bug-report** [7273](#)
- **feat.dropdown): add animations on rotary event** [7271](#)
- **feat(docs): batch 5 of proofread/edited docs** [7218](#)
- **feat(indev): add setter for long press repeat time** [7235](#)
- **feat(docs): buttonmatrix proofread/edit** [7194](#)
- **feat(obj): add transform matrix attribute** [7187](#)
- **feat(sdl): use SDL\_Delay for delay callback** [7243](#)
- **feat(docs): batch 4 of proofread/edited docs** [7207](#)
- **feat(observer): add null pointer check** [7183](#)
- **feat(docs): plea for proper word-wrapping in `rst` files.** [7189](#)
- **feat(thorvg): update thorvg to 0.15.3** [7103](#)
- **feat(docs): batch 3 of proofread/edited docs** [7180](#)
- **feat(sw): Add method to convert a htiled I1 buffer to vtiled** [7129](#)
- **feat(fs\_posix): add error code conversion** [7166](#)
- **feat(roller): set roller option with a string** [7143](#)
- **feat(docs): proofread and edited docs** [7144](#)
- **feat(draw\_label): Support simultaneous text selection and recolor** [7116](#)
- **feat(font): support 8 bpp font bitmaps** [7100](#)
- **feat(vg\_lite): add more detailed error dump information** [7104](#)
- **feat(ffmpeg): add playback complete event trigger** [7119](#)
- **feat(docs): reorganize docs** [7136](#)
- **feat(scale): add additional style properties** [6649](#)
- **feat(vg\_lite): add ARGB1555 ARGB4444 ARGB2222 support** [7028](#)
- **feat(sdl): add float zoom window support** [7089](#)
- **feat(scripts/gdb): add draw unit debug info support** [7095](#)
- **feat(tests): add log print callback** [7076](#)
- **feat(nuttx): add indev cursor display** [7021](#)
- **feat(libs): add SVG rendering support** [6845](#)
- **feat(drivers): add STM32 LTDC support** [7059](#)

- **feat(demo): add an ebike demo** [7019](#)
- **feat(opengl): texture caching** [6861](#)
- **feat(draw): add NemaGFX rendering backend** [7002](#)
- **feat(text): add text recolor back** [6966](#)
- **feat(vg\_lite): add profiler for vg\_lite\_set\_scissor** [7023](#)
- **feat(vg\_lite\_tvg): add vg\_lite\_set\_scissor function support** [6959](#)
- **feat(nxp): Release/nxp patches for LVGL master** [6978](#)
- **feat(render): basic of tiled rendering** [6761](#)
- **feat(sdl): speed up rotation** [6835](#)
- **feat(nuttx): move static var index to global for gdb diagnostic** [6890](#)
- **feat(style): add a "set all" function for margin** [6904](#)
- **feat(gif): add loop count control** [6839](#)
- **feat(snapshot): add argb8565 support** [6899](#)
- **feat(array): add an empty element when element is NULL** [6893](#)
- **feat(vg\_lite): add A8 and L8 dest buffer support** [6884](#)
- **feat(animimg): add getter function for underlying animation** [6838](#)
- **feat(vg\_lite): add yuy2 color format support** [6882](#)
- **feat(profiler): support different module divisions** [6834](#)
- **feat(switch): add vertical switch function** [6786](#)
- **feat(spangroup): add `lv\_spangroup\_get\_span\_by\_point` in spangroup** [6579](#)
- **feat(indev): detect double and triple click (closes #6020)** [6187](#)
- **feat(dma2d): add basic support** [6691](#)
- **feat(nuttx): add memory dump for image cache heap** [6807](#)
- **feat(vg\_lite): optimize check\_image\_is\_supported** [6802](#)
- **feat(vg\_lite): add draw border side support** [6796](#)
- **feat(freetype): add colored glyphs support** [6686](#)
- **feat(event): event supports delayed deletion ability** [6655](#)
- **feat(libs): add freetype font manager** [6482](#)
- **feat(stdlib): add lv\_calloc function** [6743](#)
- **feat(fonts) add aligned fonts for demo benchmark** [157ee6a](#)
- **feat(xml): add the basics of declarative XML support** [fc5939d](#)
- **feat(test): make LVGL's test utilities public** [8d04466](#)
- **feat(xml): add support scale, span, roller and bar** [a535063](#)
- **feat(circle\_buf): add lv\_circle\_buf\_t component** [d08d545](#)
- **feat(xml): add subject and global/local scoping support** [2ca425c](#)
- **feat(xml): add buttonmatrix** [299e31b](#)
- **feat(obj\_name): add auto-indexing with names like 'mybtn\_#'** [e4bbc4f](#)
- **feat(xml): add gradient support** [b78a9b4](#)
- **feat(gdb): add lvgl GDB plugin** [d460edb](#)

- **feat(xml): add basic callback event support** [1c9c9f6](#)
- **feat(xml): add canvas and calendar support** [79381cc](#)
- **feat(xml): add support for textarea and keyboard** [b63472d](#)
- **feat(xml): add arc and checkbox** [3095b63](#)
- **feat(xml): add obj, roller, dropdown, and arc bind\_\* properties** [82996a5](#)
- **feat(iter): add lv\_iter\_t module** [4d7f577](#)
- **feat(xml): load fonts and images from XML** [670845e](#)
- **feat(xml): add test for a complex view** [052d908](#)
- **feat(xml): add the first version of property updater** [b23a228](#)
- **feat(image\_cache): add dump info ability for image\_cache** [30f0d6c](#)
- **feat(property): support second value in property** [133b6fc](#)
- **feat(xml): support removing style properties** [ed60b20](#)
- **feat(freetype): add font kerning support** [0414c78](#)
- **feat(slider): add property interface** [4eacf15](#)
- **feat(vglite) draw\_vglite\_border add support for legacy scissor** [2e75bbd](#)
- **feat(animimage): add property support** [f5b00f5](#)
- **feat(draw\_sw): draw A8 static fonts directly in SW render** [102b633](#)
- **feat(test/freetype): add vg-lite outline font test** [feee9ae](#)
- **feat(xml): handle registering assets multiple times** [910cf08](#)
- **feat(NemaGFX): add TSC color formats** [07854b1](#)
- **feat(slider): add orientation support (based on bar)** [f23b42b](#)
- **feat(vglite) add LV\_USE\_VGLITE\_STATIC\_BITMAP option to use static glyphs for text rendering** [7ba6cf2](#)
- **feat(chart): add lv\_chart\_set\_cursor\_pos\_x/pos\_y()** [8d0a519](#)
- **feat(nuttx\_fbdev): support for complete non-/consecutive fbdev mmap processing** [340482d](#)
- **feat(label\_xml): support the format string in bind\_text** [c5022ce](#)
- **feat(xml): support styles with the same name** [7f45e2f](#)
- **feat(observer): support simple int binding to label** [c23636c](#)
- **feat(observer): rename arg to clarify correct use...** [82034cb](#)
- **feat(xml): use LVGL's malloc for parsing** [717301a](#)
- **feat(obj): add state processing in XML parser** [81eb192](#)
- **feat(xml): add support for ext\_click\_area** [d91bdc5](#)
- **feat(label\_xml): support the format string in bind\_text** [3d1beab](#)
- **feat(obj): add obj name support** [626d6b5](#)
- **feat(observer): Make `lv\_obj\_remove\_from\_subject()` legal for Widget Binding.** [9b3c365](#)
- **feat(lv\_subject\_t): re-sequence fields to reduce size from 32 => 28 bytes** [e0dfe80](#)
- **feat(indev): detect double and triple click (closes #6020) (#6187)** [651f69f](#)

### 13.1.4 Performance

- perf(blend): fix loop unrolling condition 8306
- perf(vg\_lite): relaxing the matrix transform judgment criteria 8219
- perf(label): reduce the time of calling lv\_text\_get\_size when drawing 8129
- perf(vg\_lite): switch gradient cache lru\_rb -> lru\_ll 8188
- perf(vg\_lite): add gradient pool to optimize memory allocation 8149
- perf(refr): reduce refr\_children call by check layer->opa 8133
- perf(draw): support draw task dsc alloc together to reduce the malloc call times 8070
- perf(draw): reduce empty dispatch 8073
- perf(vg\_lite): add font cache reference counting support 7407
- perf(array): make short functions inline to reduce function jumps 7890
- perf(vg\_lite): reduce ineffective D-cache flushing operations 7817
- perf(draw): optimize lv\_draw\_label() with text\_length for text\_local 7673
- perf(obj): use layer to cache the current opa stack 7523
- perf(nxp/vglite): do not recreate identity matrix at runtime 7595
- perf(vg\_lite): optimize matrix and rectangle conversion 7537
- perf(refr): reduce matrix conversion 7536
- perf(vg\_lite): improve path append data performance 7504
- perf(bin\_decoder): improve the decoding performance of a8 7494
- perf(vg\_lite): improve path data conversion performance 7470
- perf(os): optimize OS API calls without OS mode 7420
- perf(span): optimize span render performance up by 50% 7290
- perf(draw): improve execute time of obj's transforming 6638
- perf(vg\_lite): reduce redundant matrix calculations 7163
- perf(label): simplify handling of bytes overwritten with dots 7001
- perf(benchmark): use XRGB8888 image with 32bit color depth 6914
- perf(vg\_lite): optimize label drawing efficiency 6853
- perf(draw): skip area independence tests with one draw unit 6825
- perf(obj): skip repeated flag setting operations 6859
- perf(obj): reduce unnecessary border post drawing 6852
- perf(vg\_lite): reduce matrix and radius calculations 6800
- perf(vg\_lite): balancing performance and memory consumption 6823
- perf(demo): use set\_text\_static in demos to cache them in SDL and OpenGL renderers 926e3df

### 13.1.5 Fixes

- fix(nema\_gfx): fix STM32U5 compilation with NEMAGFX enabled and NEMAVG disabled 8291
- fix(vg\_lite): add nullptr check for vg\_dash\_pattern 8352
- fix(example): fix params to lv\_rand call 8324
- fix(NemaGFX): get the static bitmap even if bpp is not 8 8347

- fix(NemaGFX): new label static bitmap handling and fix area move bug 8332
- fix(esp/nuttx): add missing include 8344
- fix(display): fix divide by stride of zero value 8308
- fix(calendar): allow setting years in ascending order 8315
- fix(calendar): fixed macro comparing unsigned value to 0 8316
- fix(sysmon): define perf monitor log mode when perf monitor is not enabled 8329
- fix(themes): Fix mono theme init 8343
- fix(chart): fix variable overflow 8318
- fix(evdev): mark unused variable as unused 8330
- fix(span): fix dereference obj before checking for null 8317
- fix(draw\_img): pass correct variable to LV\_DRAW\_SW\_IMAGE 8314
- fix(draw\_sw): in ARGB8888\_PREMULTIPLIED fix rounding error and add RGB888 image blending support 8264
- fix(xml): fix tabview XML definition 8309
- fix(freetype\_image): dereference null pointer 8307
- fix(theme): fix judgment logic error. 8303
- fix(pxp): sync rotation direction with SW render 7063
- fix(draw\_vector): draw vector not calc draw\_buf offset 8262
- fix(svg): correctly parse header 8281
- fix(vg\_lite): fix strict alias warning with higher optimization levels 8136
- fix(tiny\_ttf): fix GPOS lookup list table address 8251
- fix(layout): size in cross direction was not updated when layout on parent was changed from grid to flex 8053
- fix(wayland): prevent wayland reinitialization to support multiple windows 8273
- fix(wayland): assert surface is configured after creating window 8271
- fix(bar): fix bar indicator length error 8200
- fix(vg\_lite): fix access to uninitialized members 8256
- fix(SW) build with LV\_DRAW\_SW\_COMPLEX disabled 8246
- fix(vg\_lite): enable box shadow by default 8242
- fix(dave2d): fix evaluate callback 8253
- fix: format specifier in lv\_obj\_tree.c 8244
- fix(refr): add missing area intersect check 8240
- fix(refr): fix matrix rotation precision loss 8221
- fix(bin\_decoder): fix build warnings when decompressing LZ4 compressed images 8234
- fix(vg\_lite): reset the scissor area when rendering with vg\_lite. 8232
- fix(pinyin): update candidates on the second letter too 8105
- fix(wayland): support version 2 of the XDG protocol 8201
- fix(log): fix possible level out of bounds 8216
- fix(nxp/g2d): remove useless g2d\_search\_buf\_map() when free buf 8072
- fix(wayland): Remove the XDG\_RUNTIME\_DIR check 8041

- fix(span): replace deprecated spangroup\_set\_mode fn from examples 8192
- fix(thorvg): fix incompatibility with c++20 (#8042) 8043
- fix(lottie): smooth edges on lottie animation 8189
- fix(roller): don't send click event when scrolled 8101
- fix(span): add assertion for bidi text buffer allocation 8168
- fix(display/renesas\_glcde): stride of the framebuffer can be different to the width 8177
- fix(dave2d): fix compilation error 8175
- fix(circle\_buf): don't clear array on reset 8157
- fix(refr): change clip area don't take effect on children and draw post 8117
- fix(examples): fix #warning causing examples build to fail. 8135
- fix(list): check that LV\_USE\_FLEX is enabled when using LV\_LIST 8139
- fix(opa): corrected incorrect usage of LV\_OPA\_MIN 8161
- fix(nuttx\_image\_cache): fix compilation issues 8165
- fix(NemaGFX): update STM32U5 nema lib to revC 8138
- fix(drivers/evdev): process pointer coordinates in unrotated frame 8061
- fix(vg\_lite): fix vector draw pattern matrix error 8134
- fix(arc): handle clicks on a full circle 8106
- fix(cache): prevent resource leaks in cache entry creation failure 8144
- fix(indev): fix indev gesture occasional crash 8146
- fix(ffmpeg): fix ffmpeg decoder assert 8128
- fix(makefile): Extend component.mk with missing elements 8118
- fix(tabview):fix example lv\_example\_tabview\_2 8084
- fix(vg\_lite): fix vector drawing not handling global matrix 8115
- fix: var redeclaration 8109
- fix(cmake): fix LV\_CONF\_PATH quoting consistency issue 8079
- fix(sdl): fix access fb2 NULL pointer 8096
- fix: table get cell area error 8047
- fix(test): do not enable test\_bg\_image with || 1 8081
- fix(makefile): Path fixes in component.mk 8068
- fix(area): test and fix lv\_area\_diff edge case 7907
- fix(font): allow non-constant LV\_FONT\_DEFAULT again (fixes #7788) 8059
- fix(draw asm): replace attribute syntax for asm arm files 8076
- fix(matrix): use homogeneous coordinates to transform point 7960
- fix(draw): fix "blend\_non\_normal\_pixel: Not supported blend mode" issue when using lv\_demo\_smartwatch which compiled by MSVC 8017
- fix(draw\_chart): remove raw\_end setting in draw\_series\_line 8024
- fix(draw\_sw): fix rotation typos 8050
- fix(lottie): revert example 8054
- fix(draw asm): fix GCC linker error 8055

- fix(tree): add NULL check 7972
- fix(draw\_sw): make the images invisible on full recolor to the background color 7868
- fix(text): handle recolor in lv\_text\_get\_size 8026
- fix(observer): check if observer is associated with obj on remove fn 7727
- fix(example\_anim): remove scrollable flag 8008
- fix(lv\_image): fix touch area calculation 8027
- fix(vg\_lite): check for better draw unit 8040
- fix(draw\_sw): fix letter outline multi-threading issues 8003
- fix(docs): fix Riverdi & Viewe links 8031
- fix(draw\_nema\_gfx\_triangle): use correct field names for lv\_draw\_triangle\_dsc\_t 8005
- fix(getcwd): capture return value #7991 7992
- fix(label): fix long mode clip #7922 7957
- fix(svg): adjust svg render node object for reduce memory usage. 8013
- fix(micropython): lvgl module\_deinit 7973
- fix(draw/sw): draw outline span wrong init. 8011
- fix(tests): explicitly install libudev dependency #7983 7985
- fix(scripts): initialize reserved fields of lv\_image\_dsc\_t and lv\_image\_header\_t to prevent compiler warnings 7799
- fix(demo): add LV\_USE\_LOTTIE check for demo smartwatch 8002
- fix(gif): free memory on error 7950
- fix(draw\_sw\_vector): fix thorvg canvas colorspace 7975
- fix(thorvg.h): ensure can use standard ints #7988 7989
- fix(color): add cast to LV\_OPA\_MIX macros 7956
- fix(Widgets): Optimise widget event callbacks to remove unnecessary calls to the event handler. 7954
- fix(vg\_lite): modify recolor image behavior 7977
- fix(wayland): Ensure variable is initialized before use #7986 7987
- fix(bin\_decoder): fix the crash when decoder A8 images and flush cache 7952
- fix(image\_decoder): enhance code robustness 7969
- fix(anim): fix the crash caused by delete anim in cb 7926
- fix(obj): remove all events from the object 7811
- fix(buttonmatrix): initialize auto\_free\_map in constructor 7966
- fix(draw\_sw): fix memory leaks 7964
- fix(nxp/g2d): fix memory management error in G2D buffer mapping 7875
- fix(thorvg): fix internal types of rasterXYFlip 7782
- fix(port\_releaser): always use remote when pushing and add token 7856
- fix(X11): call XCloseDisplay in delete 7904
- fix(refr): make lv\_display\_refr\_timer public again 7925
- fix(scale): remove dangling reference to stack buffer 7915
- fix(examples): add casts and change int types to fix checker warnings 7933

- fix(observer): fix lv\_subject\_notify\_if\_changed not defined when LV\_USE\_DROPDOWN = 0 [7783](#)
- fix(decoder): missing log\_trace when decoders are not found. [7790](#)
- fix(indev): remove redundant zero-initialization operations [7929](#)
- fix(scale): change return type of lv\_scale\_get\_rotation to int32\_t and update documentation [7862](#)
- fix(obj): style opa of other part is not effective [7905](#)
- fix(nuttx): incorrect draw buffer size for I1 color and bpp=1 [7885](#)
- fix(label): fix behavior when set to `LV\_LABEL\_LONG\_MODE\_SCROLL\_CIRCULAR` with BIDI [7886](#)
- fix(svg): fix SVG draw rect off by 1px bug [7902](#)
- fix(dave2d): LV to D2 colour format conversion for I8 format [7896](#)
- fix(dave2d): fix build break [7882](#)
- fix(thorvg): add missing include [7877](#)
- fix(nuttx): fix nuttx lcd release assert [7840](#)
- fix(refr): fix invalidate area calc error [7871](#)
- fix(vg\_lite): fix missed reference count release [7889](#)
- fix(freetype): add missing error handling for glyph bitmap lookup failure [7887](#)
- fix(vg\_lite): fix pending swap sequence error [7849](#)
- fix(indev): fix lv\_indev\_gesture write access error [7843](#)
- fix(SDL): error if color depth is 1 and render mode is not partial [7846](#)
- fix(draw): fix 'lv\_vector\_path\_append\_arc' not starting with a 'move to' operation. [7854](#)
- fix(release\_updater): push: if branch is specified, remote must be specified too [7863](#)
- fix(obj): cover check should consider both grad opa-s [7813](#)
- fix(indev): fix platform-specific printf format for int32\_t [7844](#)
- fix(profiler\_builtin): fix uint32\_t storage nanosecond time overflow [7818](#)
- fix(demos/smartwatch): fix image color format error [7819](#)
- fix(nema): Broken build after draw unit refactoring, draw\_label changes [7759](#)
- fix(release\_updater): minor fixes and addition of new boards [7726](#)
- fix(examples): add casts [7831](#)
- fix(indev): fix scroll\_obj not send LV\_EVENT\_INDEV\_RESET [7767](#)
- fix(kconfig): add LIBUV dependency to prevent missing configurations [7798](#)
- fix(indev): modify calculation delta\_y use p\_delta\_y, not p\_delta\_x [7791](#)
- fix(example\_grad): return value from lv\_style\_get\_prop not checked [7793](#)
- fix(indev): fix platform-specific printf format for int32\_t [7784](#)
- fix(draw\_letter): fix draw letter bg\_coords behaviour when it's NULL [7773](#)
- fix(text): fix oob read for utf8-next [7602](#)
- fix(bin\_decoder): check divisor is zero [7610](#)
- fix(nema): fix indexed image error [7744](#)
- fix(DMA2D): build issue after the draw\_unit to draw\_task refactor [7749](#)
- fix(vg\_lite): alleviate the loss of precision in obtaining path bound [7731](#)

- fix(indev): add the missing wait\_until\_release flag to clean up 7638
- fix(draw): fix wrong LV\_PROFILER tag 7737
- fix(test\_anim): fix stack-use-after-return 7730
- fix(flex): don't count item gap for leading hidden items 7720
- fix(drivers): generic MIPI add missing lv\_display\_flush\_ready 7693
- fix(file\_explorer): fix navigation when using a keypad indev 7181
- fix(area): lv\_area\_diff remove overlap 7696
- fix(indev.rst): handle lv\_obj\_is\_focused no longer exists. 7711
- fix(sysmon): disable all performance banners from screen with serial redirect 7593
- fix(draw\_sw\_mask): add ASSERT\_MALLOC check 7692
- fix(memcpy): ensure volatile qualifier for destination pointer in lv\_... 7573
- fix: warn user about deprecated LV\_DEFAULT\_DRIVE\_LETTER 7620
- fix(chart): fix last point not drawn in scatter chart 7665
- fix(canvas): initialize layer before return 7677
- fix(indev): skip press event on new object release 7612
- fix(xml): Fixed small typo 7684
- fix(docs): clarify obj hierarchy after `lv\_menu\_page\_create()` 7604
- fix(refr): lv\_obj\_invalidate\_area invalidates whole obj 7598
- fix(gif): fix bounds check 7675
- fix(docs): fix minor issues with alif.rst 7676
- fix(chart): avoid divide by zero 7609
- fix(docs): several minor doc fixes 7652
- fix(cmake): installation with custom LV\_CONF\_PATH 7624
- fix(fs\_win32): fix inconsistency using LV\_FS\_WIN32\_PATH... 7608
- fix(layout): always recalculate the layout if HIDDEN changes 7607
- fix(draw\_vector): alleviate the loss of precision in obtaining path bound 7635
- fix(refr): lv\_refr\_get\_top\_obj not check style opa 7643
- fix(vg\_lite\_math): initialize all variables to avoid error of uninitialized variables on some compilers. 7628
- fix(nuttx\_image\_cache): fix incorrect code order 7644
- fix(span): fix align text to center and right layout issues. 7615
- fix(vg\_lite): remove pattern color fill 7613
- fix(nxp): allow vglite build when LV\_USE\_DRAW\_SW is disabled 7596
- fix(wayland): use premultiplied alpha for transparent backgrounds #7543 7580
- fix(os): add support for thread names 7579
- fix(menu): add missing LV\_ASSERT\_OBJ 7605
- fix(dave2d): handle LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB888 correctly 7594
- fix(scroll): scrolling animation and finger dragging conflict during continuous sliding, causing flickering 7522
- fix(pxp,vglite): extend base structure to create vglite and pxp draw units 7578

- fix(label): add assignment to uninitialized variable [7587](#)
- fix(xml): return if XMLs can't be saved [7588](#)
- fix(sysmon): fix heap memory overflow [7576](#)
- fix(scroll): handle scroll chain with snapping too [7491](#)
- fix(widgets): fix an incorrect text replacement [7548](#)
- fix(label): limit self size by max\_height style [7542](#)
- fix(widget\_chart): add assignment to uninitialized variable [7561](#)
- fix(label): fix updating scrolling label text [7533](#)
- fix(style): fix conditional jump or move depends on uninitialized value [7571](#)
- fix(wayland): delete the allocated display and buffers [7572](#)
- fix(docs): clarify how to pass color index... [7554](#)
- fix(lv\_canvas.c): fix use of uninitialized variable [7556](#)
- fix(draw\_buf): flush D-Cache after clear buffer [7550](#)
- fix(circle\_buff): replace a none ASCII character [7538](#)
- fix(lv\_freetype): clean up includes [7524](#)
- fix(tree): add NULL check [7526](#)
- fix(anim): remove the redefinition of lv\_anim\_set\_time [7500](#)
- fix(roller): Adjust the position of the lv\_roller\_set\_str function in lv\_roller. c and lv\_roller. h [7506](#)
- fix(font): fix get glyph id bug. [7404](#)
- fix(ap): fix ap unicode 0622+0644 [7482](#)
- fix(sysmon): fix crash when enable LV\_USE\_PERF\_MONITOR and nuttx backend [7483](#)
- fix(event): remove preprocess flag when get name [7468](#)
- fix(table): mark clicks as 'Invalid' when clicking on empty spaces [7153](#)
- fix(examples): fix infinite scroll crash [7459](#)
- fix(draw\_sw\_img): avoid divide by zero [7447](#)
- fix(vg\_lite): fix path memory reallocation error [7466](#)
- fix(dma2d): Add return value to DMA2d conversion functions [7456](#)
- fix(draw\_sw\_arc): add ASSERT\_MALLOC check [7448](#)
- fix(draw\_rect): refactor to insure header is initialized [7446](#)
- fix(draw\_sw\_triangle): add null check [7449](#)
- fix(vg\_lite): remove unnecessary grad image checks [7443](#)
- fix(vg\_lite): fix corner case of bar drawing [7441](#)
- fix(osal/pthread): add missing pthread\_attr\_destroy call [7434](#)
- fix(vg\_lite): fix stroke crash when update failed [7399](#)
- fix(docs): adjust colors to address accessibility issues [7409](#)
- fix(cmake): fix msvc building error [7401](#)
- fix(ebike-demo): make it compile with Arduino [7397](#)
- fix(test\_calendar.c): fix function name change from PR #7340 [7375](#)
- fix(draw\_sw\_fill): add NULL checks on grad [7355](#)

- fix(arduino): allow including lvgl\_private.h even if the examples and demos are in the src folder 7366
- fix(draw\_sw): wrong image buffer calculation 7387
- fix(scripts): fix image conversion was scrambling palette data 7367
- fix(scale): fix angle calculation error 7362
- fix(draw\_sw\_box\_shadow): add ASSERT\_MALLOC check 7344
- fix(docs): add missing quotes 7359
- fix(theme\_default): fix omitted style for selected text in `lv\_textarea` 7322
- fix(draw): fix minor maintenance issue in lv\_draw\_label.c 7296
- fix(imagebutton): warn if middle image is not set 7224
- fix(init): adjust the freetype initial order 7363
- fix(indiv): prevent division by zero 7354
- fix(nxp-vglite): add missing '{' 7365
- fix(file\_explorer): quick access prototype outside guard 7356
- fix(lv\_conf): get rid of the LV\_CONF path building macros 7335
- fix(event): record rendering done moment after rendering finished 7228
- fix(draw\_sw): in lv\_draw\_sw\_rotate enable ARGB8888 functions for XRGB8888 too 7185
- fix(obj): use LV\_ASSERT\_NULL if LV\_ASSERT\_OBJ not enabled 7339
- fix(docs): stray space in style\_api\_gen.py and generated doc... 7309
- fix(issue): fix the platform input box not displaying fully 7316
- fix(style): missing (void\*) cast in macro LV\_STYLE\_CONST\_INIT 7304
- fix(flex): make min-width, grow, and wrap work together 7168
- fix(dave2d): required when using LVGL with LV\_COLOR\_DEPTH 32 7323
- fix(dave2d): fix implicit function definitions 7320
- fix(ffmpeg): add native filesystem API support for FFmpeg image decoder 7253
- fix(drivers/x11): fix unknown typename lv\_img\_dsc\_t 7294
- fix(ebike): add guards to the ebike demo translations 7319
- fix(vg\_lite): fix vector rendering missing image opa processing 7293
- fix(script): add ending for raw loader of ThorVG 7186
- fix(draw): fix incorrect clip area computation when clearing transparent framebuffers 7269
- fix(file\_explorer): fix path issues when returning to open other folders after opening a certain folder 7258
- fix(demo): resolve include when repository name is not 'lvgl' 7261
- fix(file\_explorer): table cell use after free 7239
- fix(roller): fix typo in scaling; prevent division by zero 7263
- fix(init): remove double call to lv\_draw\_sw\_deinit 7266
- fix(indiv): don't reset all indevs if an object is set disabled 7216
- fix(obj): fix crash with LV\_SIZE\_CONTENT parent and % positioned child 7041
- fix(draw): fix bug introduced by PR #6638 7264
- fix(sw\_blend): add null pointer check for mask\_area 7251

- fix(`lv_draw_sw_line`): fix `lv_draw_line` function causes a crash. 7248
- fix(`buttonmatrix`): add check for indev `POINTER | BUTTON` type 7125
- fix(`freertos`): compilation warning in non-IDF environments 7221
- fix(`event`) remove redundant last check 7227
- fix(`cmake`): fix installation with `cmake --install` 7161
- fix(`chart`): fix divide-by-zero and cursor error 7211
- fix(`windows`): Update document for Windows backend to clarify some features 7197
- fix(`docs`): fix bad highlight color 7199
- fix(`chart`): `lv\_malloc()` was allocating double size needed 7200
- fix(`refr`): avoid division by zero 7205
- fix(`buttonmatrix`): fix 1-off error in `lv\_buttonmatrix\_get\_button\_text()` 7193
- fix(`scale`): correct `scale_set_arc_properties` function 7113
- fix(`anim`): fix user after free if the anim. is delete in the `exec_cb` 7173
- fix(`cmake`): generate `lvgl.pc` in `CMAKE_CURRENT_BINARY_DIR` 7127
- fix(`demo`): fix ebike demo header file inclusion issue 7133
- fix(`table`): fixed NULL pointer reference 7042
- fix(`docs`): trailing underscore looked like hyperlink to Sphinx 7172
- fix(`docs`): link in `/lvgl/README.md` to supported display types 7167
- fix(`docs`): fix broken links in `./lvgl/README.md` 7146
- fix(`file_explorer`): fix navigation handling 7124
- fix(`neon`): use conventional macro syntax 6887
- fix(`docs`): fix incorrect title and filename change for `vg_lite.rst` 7148
- fix(`draw`): add assertion checks for malloc return values 7149
- fix(`script`): do not add pad if '`'araw_data_len'` can divide '`'bblk_size'` evenly. 7109
- fix(`tile`) set minimum tiles to 1 if there is no SW render unit 7130
- fix(`ebike`): make it work without lottie too 7135
- fix(`dma2d`): add missing include for descriptor structs 7122
- fix(`vg_lite`): fix linear gradient matrix error 7110
- fix(`vg_lite`): fix arc drawing boundary case drawing error 7107
- fix(`bin_decoder`): fix bug in handling premultiplied alpha flag 7106
- fix(`tests`): fix vg-lite buf address not aligned 7049
- fix(`gdb`): fix style prop getting 7088
- fix(`obj_scroll`): include handle throwing animation in scrolling judgment 7011
- fix(`tests`): fix svg test assert and add missing ref images 7079
- fix(`examples`): fix font manager example build error in docs 7085
- fix(`docs/README.md`): reworked to handle several things 6992
- fix(`codespace`): use `lv_conf.defaults` to generate `lv_conf.h` 7075
- fix(`vg_lite`): fix thorvg 32bit rendering test coordinate calculation overflow 7052
- fix(`independent_heap`): add independent heap enable option 6953

- fix(anim\_timeline): run animations which do not have an exec cb 7043
- fix(vg\_lite): fix path bonding box coordinate overflow 7037
- fix(vg\_lite\_tvg): fix shape\_set\_stroke calling order error 7039
- fix(dave2d): fix dave2d private include issue 7016
- fix(anim): compensate over time 6989
- fix(docs): fix error blocking API-doc generation under Windows 6990
- fix(scale): horizontal scale sections not visible 6982
- fix(vg\_lite\_tvg): fix int32 type mismatch 7022
- fix(png): move png\_image\_free to just before return NULL 7020
- fix(png): fix mem leak in libpng decoder 6952
- fix(drivers): add missing includes 6905
- fix(benchmark): improve responsiveness and use the LVGL logo instead of the cogwheel 6980
- fix(drivers): calculate stride align correctly 6976
- fix(rt-thread): fix compile error 6938
- fix(grid): fix naming conflicts 6963
- fix(thorvg): fix clipped clippers 6956
- fix(docs): restore missing on-line examples 6927
- fix(docs): fix most sphinx warnings 6916
- fix(layout): calculate content width using x alignment 6948
- fix(style): remove transitions when a local style property is set 6941
- fix(docs): eliminate 2 types of sphinx warnings: 6928
- fix: eliminate misc sphinx warnings... 6929
- fix(calendar): fix lv\_calendar\_gregorian\_to\_chinese compile error 6894
- fix(fs): add lv\_fs\_dir\_t to lv\_fs.h 6925
- fix(indev): fix hovering disabled obj resets indev 6855
- fix(gif): added bounds check in gif decoder 6863
- fix(freertos): sync signal from isr fixed 6793
- fix(freertos): use xSemaphoreTakeRecursive 6803
- fix.dropdown): automatically center dropdown content 6881
- fix(draw): fix sw compile error when disable LV\_DRAW\_SW\_COMPLEX 6895
- fix(textarea): fix placeholder text cannot be centered (#6879) 6917
- fix(libinput): private headers 6869
- fix(color): add missing ARGB8565 alpha check 6891
- fix(Kconfig): Fix non existent LV\_STDLIB\_BUILTIN 6851
- fix(display): remove the unused sw\_rotate field 6866
- fix(image): lv\_image\_set\_inner\_align() behaviour with LV\_IMAGE\_ALIGN\_STRETCH 6864
- fix(bar): fix bit overflow 6841
- fix(indev): don't wait until release when a new object is found 6831
- fix(cmake): fix install 6787

- fix(docbuild): update style doc to reflect Doxygen needs 6705
- fix(vg\_lite): fix image transform clipping area error 6810
- fix(glfw/opengles): fix buf\_size calculation error 6830
- fix(roller): fix stringop overflow 6826
- fix(perf): perf monitor FPS 6798
- fix(micropython): missing bidi private header feature guard 6801
- fix(draw): fix artifact when rotating ARGB8888 images 6794
- fix(sdl): check against NULL before using the driver data of a display 6799
- fix(assets): add missing strides 6790
- fix(arc): ignore hits that are outside drawn background arc 6753
- fix(vg\_lite): fixed clip\_radius image cropping error 6780
- fix(vg\_lite/vector): convert gradient matrix to global matrix 6577
- fix(spangroup): fix height calculation error 6775
- fix(buttonmatrix): use const arrays 6765
- fix(ime): fix ime crash when input\_char is too long 6767
- fix(script): follow lv\_conf\_template.h changes in generate\_lv\_conf.py 6769
- fix(vg\_lite): select blend mode based on premultiplication 6766
- fix(docbuild): reformat comments for Doxygen in `lv\_conf\_template.h` 6673
- fix(draw): cast color\_format in LV\_DRAW\_BUF\_INIT\_STATIC 6729
- fix(sdl): nested comment is not allowed 6748
- fix(ime\_pinyin): fix letter count wrong when using some dictionary 6752
- fix(anim): use correct variable `repeat\_cnt` 6757
- fix(xml): add missing style properties d2ed41d
- fix(font): impore static bitmap handling with stride ccbbfcc
- fix(vglite) upstream comments a2b687c
- fix(label): use LV\_LABEL\_LONG\_MODE\_\* instead of LV\_LABEL\_LONG\_\* db11e7b
- fix(vglite) do not apply scissor cut if border is complete 29e3da2
- fix(refr): if tile\_cnt == 1 don't create new layers. d5b02fe
- fix(sdl): fix caching with absolute coordinates d469d65
- fix(xml): use opa type for opacity reapted style props 21e3350
- fix(nxp) coverity issues a107090
- fix(xml): handle nested 'extends' handling with components 1964dfe
- fix(xml): minor fixes of typos and cleanups c0a7eff
- fix(vglite) add VGLITE\_CHECK\_ERROR for all vg\_lite functions 69f7599
- fix(label): improve the position keeping of updated scrolling texts aff9ad3
- fix(xml): fix xml property propagation issues 5652914
- fix(chart): fix saving the address of a local variable in lv\_example\_chart\_3() 37ea110
- fix(xml\_style): add min/max\_width/height and recolor 4518d34
- fix(event): allow using components without registering events 22e0ebb

- fix(vglite) Do not dispatch any task if draw unit is busy with "wait\_for\_finish". b89958a
- fix(vglite) update triangle and line dsc to align with upstream changes 0a0fad4
- fix(vglite) add checks for alignment, stride and static bitmap 5564b5b
- fix(xml): handle not existing subjects gracefully 0b44606
- fix(NemaGFX): arc angles 6492096
- fix(xml): fix typos in lv\_bar.xml and lv\_slider.xml 59bc690
- fix(draw): do not dispatch if no unit took the task 3c07bd9
- fix(font): add the missing flush cache operation dcf934d
- fix(xml): make the XML parser work on MCUs too 2e7d17f
- fix(nuttx\_fbdev): fix memory buffer handling b662802
- fix(xml): fix enum type for lv\_obj bind\_state\_if 859b2e8
- fix(chart): add more error handling in XML 7256ba0
- fix(xml): add missing align and layout values fc4f8fa
- fix(nxp) solve all build warnings be9b6a2
- fix(xml): support <view ...> 1d71728
- fix(ffmpeg): clear the first image data eecebd2
- fix(anim): make sure the resumed animation doesn't skip the first update eeb1fef
- fix(vglite) ARGB8565 color format support 284e7a4
- fix(benchmark): better handle font dependencies 0bbded7
- fix(nuttx/cache): add invalidate\_cache and flush\_cache into image\_cache\_draw\_buf\_handlers ea538de
- fix(pxp) disable pxp draw tile image d6850a8
- fix(vglite) initialize the paths empty 890cec7
- fix(observer): fix 2 warnings emitted by VS C compiler... bae25ad
- fix(vglite) run without DRAW\_THREAD 5426204
- fix(xml): fix roller's XML to reflect better on the C API b27fe9d
- fix(observer.c): fix inconsistency of whitespace around conditional directives c28c7e8
- fix(scale): fix typo in XML ea18026
- fix(xml): chart and slider minor fixes ed7c3be
- fix(xml): fix widget xmls ecfe334
- fix(vglite) fix stride calculation 9e5039c
- fix(vglite) skip VG\_LITE\_PATTERN\_REPEAT tasks on GC255 655f744
- fix(pxp) draw\_img src\_area parameter 33de407
- fix(demo): Add missing Kconfig symbols for ebike and high res 7d088e2
- fix(sdl): make it work with canvas rendering too 5d9064c
- fix(draw): fix not reallocating draw\_buf-s for glyphs 2d0f6be
- fix(vglite) do not draw tiled images when using blit split 9e9d821
- fix(vglite) draw\_pattern starts the GPU after setting the command buffer a23bdbd
- fix(sw\_blend) make sure mask\_stride is initialized 86d4385
- fix(core):fix overflow\_const issue 1dc4096

- fix(vglite) update get\_glyph function for static bitmaps [18cdb6a](#)
- fix(obj\_tree): support NULL parent in lv\_obj\_find\_by\_name [2e5931b](#)
- fix(test): print n-s in logs correctly [f317067](#)
- fix(span): fix the type of the span element [9b061e8](#)
- fix(vglite) vglite draw thread stack size increase for gcFEATURE\_VG\_SIMPLIFIED\_BEZIER [b67bfee](#)
- fix(ebike): fix include path [255352b](#)
- fix(draw): init mask\_stride when sw draw triangle [15db6f0](#)
- fix(table): refresh cell size after ctrl change [47f3c65](#)
- fix(obj\_style): fix transition anim of style\_recolor [f63b275](#)
- fix(style): skip figma\_node\_id attribute [4b23bae](#)
- fix(ffmpeg): free packet [3605c32](#)
- fix(observer): protect against possible negative arg value [43b3234](#)
- fix(font): allow non-constant LV\_FONT\_DEFAULT again (fixes #7788) (#8059) [9f090d2](#)
- feat(obj): add obj name support [626d6b5](#)
- fix(observer): fix bug in `lv\_obj\_bind\_checked()` function [02c3d7c](#)
- fix(event): consider NULL as a wildcard for callback arg in lv\_obj\_remove\_event\_cb\_with\_user\_data() [0ae888b](#)
- fix: add +1 but for enum bitfields to avoid overflow to negative [253981a](#)
- fix(sdl): add static\_text flag to to lv\_draw\_label\_dsc\_t [7808070](#)

### 13.1.6 Esempi

- example(keyboard): add draw event example to customize each button [8172](#)
- example(freetype): fix docs build error [8001](#)
- example(checkbox): Correct checkbox enable comment [7763](#)

### 13.1.7 Docs

- docs(coordinates.rst): fix erroneous function... [8283](#)
- docs(Renesas): add docs for Renesas RZ/A3M [8285](#)
- docs(XML): proofread XML docs (batch 2 of 2) [8185](#)
- docs(NuttX): Add more NuttX docs [8235](#)
- docs(ft81x.rst): move under ./docs/src/ directory [8231](#)
- docs(Renesas): make "Supported Boards" table cells narrower [8214](#)
- docs(misc fixes): fix misc items (details below)... [8186](#)
- docs(Renesas): Renesas G2UL docs change video link [8183](#)
- docs(XML): proofread XML docs (batch 1 of 2) [8184](#)
- docs: fix Doxygen parsing of attribute prefixes [8179](#)
- docs(doxxygen): exclude deprecated CJK fonts for Doxygen. [8141](#)
- docs(table css): fix table formatting... [8196](#)
- docs(stm32): Fix errors in FreeRTOS Example Code [8163](#)
- docs(conf.py): fix URL path to viewing doc source on GitHub [8167](#)

- **docs(Renesas): Reorganize Renesas docs** [8153](#)
- **docs(3dtexture.rst): get this doc into TOC and proofread** [8143](#)
- **docs(viewe): Update docs** [8103](#)
- **docs(gdb\_plugin): add missing info draw\_unit command** [8078](#)
- **docs: add missing pcpp dependency** [8069](#)
- **docs(introduction.rst): fix bug in API links...** [8049](#)
- **docs(observer.rst): remove now-unnecessary warnings** [8048](#)
- **docs(build.py): enhance build-output readability** [8028](#)
- **docs(doc-gen): eliminate several breathe errors** [8036](#)
- **docs(misc): misc clean-up...** [8016](#)
- **docs(draw\_layers): combine draw-layers topics...** [8034](#)
- **docs(doc-gen): eliminate all non-API-page errors** [8035](#)
- **docs(sdl): Add SDL docs** [8023](#)
- **docs(draw.rst): restructure and proofread from PR #7241** [7976](#)
- **docs(timer): document LV\_NO\_TIMER\_READY** [7920](#)
- **docs(README\_zh.md): add missing examples section** [7897](#)
- **docs: remove non-ASCII bytes -- batch 1** [7974](#)
- **docs: fix erroneous api links** [7967](#)
- **docs(getting\_started.rst): fix typos (replaces PR #7829)** [7970](#)
- **docs: fix previously-broken api links** [7971](#)
- **docs(readme): fix broken links** [7961](#)
- **docs(doc\_builder.py): overhaul, remove bugs, clean up, modularize** [7913](#)
- **docs(test.rst): proofread test doc, minor edits** [7906](#)
- **docs(viewe): add Viewe docs** [7916](#)
- **docs(test): fix the location of test.rst** [7900](#)
- **docs: fix doc-build failure** [7879](#)
- **docs(restructure): restructure TOC and contents for ease of use** [7847](#)
- **docs(introduction): update active state of v8.3** [7867](#)
- **docs(boards): proofread batch 21** [7769](#)
- **docs: convert 4 `rst` files back to `md` files since not part of doc-gen** [7839](#)
- **docs(misc): pre-re-org wrap-up...** [7804](#)
- **docs(bindings): proofread batch 20** [7764](#)
- **docs(xml): fix Sphinx errors in XML-component docs** [7820](#)
- **docs(libs): proofread docs batch 19** [7709](#)
- **docs(intro): fix typo** [7812](#)
- **docs(libs): proofread docs batch18** [7688](#)
- **docs(roller): fix roller API-docs spelling error** [7735](#)
- **docs(xml): fix not using the docs** [7785](#)
- **docs(event): add warning not to modify Widgets during draw events.** [7685](#)

- **docs(licenses): add the missing license files** [7668](#)
- **docs(fbdev): add information about resolution issue** [7025](#)
- **docs(Alif): add docs for Alif chip vendor** [7622](#)
- **docs: general typo fix on the NXP related docs.** [7626](#)
- **docs(Riverdi): Add Riverdi board docs** [7629](#)
- **docs(fs): pin diagram dependency version** [7453](#)
- **docs: clarify what C functions are used in storage operations** [7627](#)
- **docs(timer): fix usage of timer user data** [7575](#)
- **docs(arduino): add Arduino Giga Display Shield reference** [7584](#)
- **docs(layer): fix layer rst function error** [7541](#)
- **docs(label): add documentation and example for text recolor** [7460](#)
- **docs(intro): fix typos** [7485](#)
- **docs(details): fix typos** [7484](#)
- **docs(profiler): remove tick unit** [7433](#)
- **docs(disp): add rotation examples** [7314](#)
- **docs: chinese translation link only on the homepage** [7370](#)
- **docs(buildroot): add guide to build and embed lvgl on br image** [7084](#)
- **docs(font): add a typesetting section** [7351](#)
- **docs: update LV\_OBJ\_FLAG\_OVERFLOW\_VISIBLE usage** [7101](#)
- **docs: update api\_json.rst** [7318](#)
- **docs(display): correct spelling** [7225](#)
- **docs: fix typo in Introduction: "similator" to "simulator"** [7162](#)
- **docs(driver): fix link to example code in gen\_mipi.rst** [7128](#)
- **docs(font\_manager): add documentation and test cases** [7058](#)
- **docs(scale): fix rst** [7045](#)
- **docs(license): add font license files** [6971](#)
- **docs(yocto): add guide to integrate lvgl recipe in Yocto** [7024](#)
- **docs: fix broken links** [6910](#)
- **docs: update macro LV\_TA\_CURSOR\_LAST => LV\_TEXTAREA\_CURSOR\_LAST** [6995](#)
- **docs(display): mention how to manipulate the invalidated area** [6836](#)
- **docs(event): minor naming fixes** [6939](#)
- **docs: fix typo in introduction** [6871](#)
- **docs(os): fix formatting** [6829](#)
- **docs(arm): add to index and update Arm2D docs** [6768](#)
- **docs(xml): reorganize and extend the XML docs** [ad8a9d9](#)
- **docs(observer): proofread/edit/clarify `observer.rst`** [efcdff7](#)
- **docs(observer): re-work API (and some internal) documentation** [a0e37a3](#)
- **docs(index): sort the index links alphabetically** [032c2c3](#)
- **docs(iter): add docstrings for lv\_iter\_t** [189102d](#)

- **docs(xml): document events** [4dfdd18](#)
- **docs(observer.rst): break up so internal TOC is...** [0944979](#)
- **docs(API): make API TOCs easier to use** [b5dc041](#)
- **docs(ffmpeg): images always loaded with lvgl fs** [850426b](#)
- **docs(index): complete the missing link in the index** [4d929f3](#)

### 13.1.8 CI and tests

- **test(screenshot): use lodepng instead of libpng** [8275](#)
- **ci: build examples with c++ compiler** [8261](#)
- **ci: move docs build config to main repo** [8137](#)
- **ci(release\_updater): Add bi-weekly schedule. Only update master branches on schedule** [8074](#)
- **ci(docs): remove concurrency clause** [8102](#)
- **ci(docs): fix commit ref when workflow is triggered by master push** [8100](#)
- **ci: build docs on pr** [8089](#)
- **ci(micropython): fix MicroPython github build action** [7945](#)
- **ci(Windows): vcpkg url patch** [7948](#)
- **ci(ubuntu): ci use ubuntu24.04** [6241](#)
- **ci: add 8bit build option** [7574](#)
- **ci: fix port release branch updater git config command** [7722](#)
- **ci: Port release updater update master as well** [7650](#)
- **ci: cancel previous workflow run on new commit** [7619](#)
- **ci: add port release updater** [7590](#)
- **ci(esp): add esp32s3 build workflow** [7242](#)
- **ci(ref\_imgs): make the CI fail if there not all ref. images are added** [7086](#)
- **ci(Kconfig): error on leading spaces (should be tabs)** [92d424e](#)
- **ci(ccpp): add --auto-clean flag to lower disk space usage** [970ca51](#)
- **ci: fix a reference image** [1506779](#)

### 13.1.9 Others

- **chore(cmsis-pack): update cmsis-pack for v9.3.0 release** [8113](#)
- **revert.dropdown): add lv\_anim\_enable\_t parameter to lv\_dropdown\_set\_selected (#7310)** [8304](#)
- **chore: use keyword arguments in regex calls to avoid warnings** [8288](#)
- **chore: remove extraneous file from repository** [8284](#)
- **build(makefile): add class, instance and xml** [8233](#)
- **build: restructure cmake** [8210](#)
- **chore(draw/sw): minor cleanup** [8083](#)
- **refactor(cache): rename and restructure cache-related files** [8148](#)
- **chore(profiler): add built-in profiler default enable config** [8120](#)
- **doc(freetype) add ftstroke.c to example Makefile** [8114](#)
- **Update basics.rst to fix wrong variable name** [8112](#)

- **arch(font\_manager): add multiple font backend support** 8038
- **build: remove pcpp dependency** 8090
- **chore(uefi): fix typos** 8094
- **arch(demos): move new demos to lv\_demos** 8022
- **build(custom): fix include path of lv\_conf.cmake** 8052
- **arch(cmake): add native Kconfig support to cmake** 7934
- **Bugfix and improvement for the logging** 8025
- **chore(.gitignore): move tests directory ignores to ./tests/.gitignore** 7995
- **chore(bin\_decoder): add check for image source type in `decode\_compressed`** 7980
- **refact(vg\_lite): refactoring vector rendering** 7928
- **chore(Kconfig): set vg\_lite stroke default cache size to 8** 7939
- **chore(deps): bump JamesIves/github-pages-deploy-action from 4.7.2 to 4.7.3** 7873
- **chore(deps): bump espressif/upload-components-ci-action from 1 to 2** 7874
- **Dont's squash - gradient updates** 7646
- **chore(lv\_conf\_template): replace tab with space** 7736
- **chore(obj): make lv\_obj\_get\_scroll\_{left,right,top,bottom}() const** 7674
- **Feat(docs): proofread docs batch17** 7680
- **refactor(draw): use task instead of draw\_unit as argument to draw functions** 7240
- **chore(draw): fix unused function warning** 7611
- **chore(deps): bump JamesIves/github-pages-deploy-action from 4.7.1 to 4.7.2** 7534
- **chore(deps): bump carlosperate/arm-none-eabi-gcc-action from 1.9.1 to 1.10.0** 7535
- **chore: fix typos in libs** 7516
- **chore(pr-template): add 'Fixes' to the template** 7462
- **chore: fix typos in lv\_draw\_label.h** 7511
- **chore: fix typos in lv\_display.h** 7512
- **chore: fix typos in lv\_text.c** 7513
- **chore: fix typos in others** 7514
- **chore: fix typos in drivers** 7517
- **chore: fix typos in some header files** 7518
- **chore: fix typos in nema\_gfx** 7519
- **chore: fix typos in core** 7510
- **chore(tests): assert array size with LV\_ARRAY\_DEFAULT\_CAPACITY** 7497
- **chore(demos): fix spelling error in demos** 7479
- **chore(indev\_gesture): add missing config and fix warning** 7461
- **chore(deps): bump JamesIves/github-pages-deploy-action from 4.6.8 to 4.7.1** 7392
- **chore(display.rst): fix typo** 7376
- **chore(example\_tabview): fix typo** 7377
- **chore: removes BOM** 6961

- **chore(draw\_sw): add warning if the required color format is not enabled during image transformations** 7315
- **chore(nema): fix build warning** 7301
- **refactor(draw): extract function to improve readability** 7229
- **chore(api): prevent API leaks (cache and thread)** 7220
- **Feature/nema updates** 7245
- **chore(NemaGFX): add missing header, correct the docs, provided HAL is optional** 7174
- **chore(deps): bump arduino/arduino-lint-action from 1 to 2** 7209
- **chore(deps): bump actions/upload-artifact from 3 to 4** 7210
- **chore(cmsis-pack): ensure the v9.2.2 cmsis-pack is visible on keil.arm.com** 7201
- **chore(fs): treat '/' as valid driver letter** 6986
- **chore(obj\_scroll): improve function documentation** 7150
- **chore(svg): LV\_USE\_SVG: document and enforce dependency on LV\_USE\_VECTOR\_GRAPHIC** 7120
- **refactor(gdb): refactor gdb Debugger to be a gdb command** 7140
- **chore(vg\_lite): fix path bounding\_box typo** 7134
- **refactor(gdb): refactor gdb script** 7123
- **chore(demos/ebike): fixed chinese translation errors** 7102
- **chore(cmsis-pack): update cmsis pack for v9.3.0-dev** 7080
- **chore(qrcode): replaced libc includes** 7077
- **chore(docs): fix font manager example index typo** 7083
- **chore: fix minor compile warnings** 6987
- **chore(test): add missing label\_recolor ref images** 7064
- **chore: remove UTF-8 BOMs** 6942
- **chore(stale): use the correct labels** 7017
- **chore(deps): bump JamesIves/github-pages-deploy-action from 4.6.3 to 4.6.8** 6984
- **chore: use the new labels in GitHub actions and docs** 6940
- **chore(lv\_conf\_internal): avoid LV\_CONF\_SKIP redefinition warning** 6960
- **chore: fix compile warnings** 6817
- **chore(widgets): add comments to the tileview and win** 6856
- **chore(vg\_lite): remove unnecessary buffer checks** 6921
- **chore(Kconfig): add version info to Kconfig file to check mismatch** 6789
- **chore(array): move array typedef to lv\_types.h** 6850
- **chore: add underscore prefix for names after struct and enum** 6688
- **chore(scripts): allow to run update\_version.py with python3.8** 6788
- **chore(font\_manager): update to v9.1 API** 6776
- **chore(deps): bump carlosperate/arm-none-eabi-gcc-action from 1.9.0 to 1.9.1** 6779
- **chore(tests): fix build break on macOS** 6773
- **chore: bump version to v9.3.0-dev** 6764
- **Revert "perf(draw): skip empty draw tasks (#6720)"** 6758

- **chore(NemaGFX): update library** [7232ad7](#)
- **refactor(xml): rename ctx to scope as it better describes its meaning** [8e19bb4](#)
- **refactor(vglite) use dynamic paths for drawing** [e1ccefa](#)
- **refactor(chart): add 'series' keyword in value setters/getters for consistency** [5f2888d](#)
- **refactor(obj): use lv\_obj\_set\_flag instead of lv\_obj\_update\_flag** [3b394ac](#)
- **refactor(vglite) use dynamic path\_data for drawing** [4fab9de](#)
- **refactor(vglite) remove vg from variable names** [90fa702](#)
- **chore(class): use lv\_ prefixed s to avoid naming conflicts with the user widgets** [6d99933](#)
- **refactor(vglite) remove unnecessary arguments of draw functions** [696693b](#)
- **refactor(iter): use circle\_buf to simplify codes** [b3bf2ab](#)
- **refactor(objid): rename lv\_obj\_get\_child\_by\_id to lv\_obj\_find\_by\_id for consistency** [56c44bf](#)
- **chore(iter): add more safe checker and const qualifier** [23add00](#)
- **refactor(vglite) use dynamic gradients for drawing** [fc43e07](#)
- **chore(doc): add new debugging folder** [a0d3efe](#)
- **refactor(table): convert lv\_table\_add\_cell\_ctrl to a setter** [39c4011](#)
- **refactor(pxp) remove unnecessary arguments of draw functions** [7a7edb5](#)
- **revert(xml): revert the accidentally modified view.xml** [09d0d10](#)
- **refactor(vglite) fix NON ASYNC mode** [8b56df4](#)
- **chore(xml): minor fixes** [3523270](#)
- **chore(anim): define anim on/off as true/false** [2d8ff35](#)
- **chore(obj): deprecate lv\_obj\_find\_by\_id in favor of lv\_obj\_find\_by\_name** [346395d](#)
- **chore(xml): fix warning** [868d7b5](#)
- **chore(obj): add style\_border\_side XML support** [c65eaf2](#)
- **refactor(chart): add 'series' keyword in value setters/getters for consistency** [e90cfb7](#)
- **chore(tests): Enable -Wunused-function** [b6adc8f](#)

### 14.1 lv\_api\_map\_v8.h

#### Define

```
LV_DISP_ROTATION_0
LV_DISP_ROTATION_90
LV_DISP_ROTATION_180
LV_DISP_ROTATION_270
LV_DISP_RENDER_MODE_PARTIAL
LV_DISP_RENDER_MODE_DIRECT
LV_DISP_RENDER_MODE_FULL
LV_BTNMATRIX_BTN_NONE
LV_BTNMATRIX_CTRL_HIDDEN
LV_BTNMATRIX_CTRL_NO_REPEAT
LV_BTNMATRIX_CTRL_DISABLED
LV_BTNMATRIX_CTRL_CHECKABLE
```

`LV_BTNMATRIX_CTRL_CHECKED`

`LV_BTNMATRIX_CTRL_CLICK_TRIG`

`LV_BTNMATRIX_CTRL_POPOVER`

`LV_BTNMATRIX_CTRL_CUSTOM_1`

`LV_BTNMATRIX_CTRL_CUSTOM_2`

`LV_IMGBTN_STATE_RELEASED`

`LV_IMGBTN_STATE_PRESSED`

`LV_IMGBTN_STATE_DISABLED`

`LV_IMGBTN_STATE_CHECKED_RELEASED`

`LV_IMGBTN_STATE_CHECKED_PRESSED`

`LV_IMGBTN_STATE_CHECKED_DISABLED`

`LV_RES_OK`

`LV_RES_INV`

`LV_INDEV_STATE_PR`

`LV_INDEV_STATE_REL`

`lv_obj_del`

`lv_obj_del_async`

`lv_obj_clear_flag`

`lv_obj_clear_state`

`lv_indev_set_disp`

`lv_indev_get_act`

`lv_scr_act`

`lv_disp_remove`

```
lv_disp_set_default

lv_disp_get_default

lv_disp_get_next

lv_disp_set_rotation

lv_disp_get_hor_res

lv_disp_get_ver_res

lv_disp_get_physical_hor_res

lv_disp_get_physical_ver_res

lv_disp_get_offset_x

lv_disp_get_offset_y

lv_disp_get_rotation

lv_disp_get_dpi

lv_disp_get_antialiasing

lv_disp_flush_ready

lv_disp_flush_is_last

lv_disp_get_scr_act

lv_disp_get_scr_prev

lv_disp_load_scr

lv_scr_load

lv_scr_load_anim

lv_disp_get_layer_top

lv_disp_get_layer_sys

lv_disp_send_event
```

```
lv_disp_set_theme

lv_disp_get_theme

lv_disp_get_inactive_time

lv_disp_trig_activity

lv_disp_enable_invalidation

lv_disp_is_invalidation_enabled

lv_disp_refr_timer

lv_disp_get_refr_timer

lv_timer_del

lv_anim_del

lv_anim_del_all

lv_anim_set_ready_cb

lv_group_del

lv_txt_get_size

lv_txt_get_width

lv_img_create

lv_img_set_src

lv_img_set_offset_x

lv_img_set_offset_y

lv_img_set_angle

lv_img_set_pivot

lv_img_set_zoom

lv_img_set_antialias
```

```
lv_img_get_src

lv_img_get_offset_x

lv_img_get_offset_y

lv_img_get_angle

lv_img_get_pivot

lv_img_get_zoom

lv_img_get_antialias

lv_imgbtn_create

lv_imgbtn_set_src

lv_imgbtn_set_state

lv_imgbtn_get_src_left

lv_imgbtn_get_src_middle

lv_imgbtn_get_src_right

lv_list_set_btn_text

lv_list_get_btn_text

lv_list_add_btn

lv_btn_create

lv_btndmatrix_create

lv_btndmatrix_set_map

lv_btndmatrix_set_ctrl_map

lv_btndmatrix_set_selected_btn

lv_btndmatrix_set_btn_ctrl

lv_btndmatrix_clear_btn_ctrl
```

```
lv_btnmatrix_set_btn_ctrl_all

lv_btnmatrix_clear_btn_ctrl_all

lv_btnmatrix_set_btn_width

lv_btnmatrix_set_one_checked

lv_btnmatrix_get_map

lv_btnmatrix_get_selected_btn

lv_btnmatrix_get_btn_text

lv_btnmatrix_has_button_ctrl

lv_btnmatrix_get_one_checked

lv_tabview_get_tab_btns

lv_tabview_get_tab_act

lv_tabview_set_act

lv_tileview_get_tile_act

lv_obj_set_tile_id

lv_obj_set_tile

lv_roller_set_visible_row_cnt

lv_roller_get_option_cnt

lv_table_set_col_cnt

lv_table_set_row_cnt

lv_table_get_col_cnt

lv_table_get_row_cnt

lv_table_set_col_width

lv_table_get_col_width
```

`lv_dropdown_get_option_cnt`

`lv_obj_get_child_cnt`

`lv_obj_get_disp`

`lv_obj_delete_anim_ready_cb`

`LV_STYLE_ANIM_TIME`

`LV_STYLE_IMG_OPA`

`LV_STYLE_IMG_RECOLOR`

`LV_STYLE_IMG_RECOLOR_OPA`

`LV_STYLE_SHADOW_OFS_X`

`LV_STYLE_SHADOW_OFS_Y`

`LV_STYLE_TRANSFORM_ANGLE`

`lv_obj_get_style_anim_time`

`lv_obj_get_style_img_opa`

`lv_obj_get_style_img_recolor`

`lv_obj_get_style_img_recolor_filtered`

`lv_obj_get_style_img_recolor_opa`

`lv_obj_get_style_shadow_ofs_x`

`lv_obj_get_style_shadow_ofs_y`

`lv_obj_get_style_transform_angle`

`lv_obj_get_style_bg_img_src`

`lv_obj_get_style_bg_img_recolor`

`lv_obj_get_style_bg_img_recolor_opa`

`lv_obj_set_style_anim_time`

```
lv_obj_set_style_img_opa

lv_obj_set_style_img_recolor

lv_obj_set_style_img_recolor_opa

lv_obj_set_style_shadow_ofs_x

lv_obj_set_style_shadow_ofs_y

lv_obj_set_style_transform_zoom

lv_obj_set_style_transform_angle

lv_obj_set_style_bg_img_src

lv_obj_set_style_bg_img_recolor

lv_obj_set_style_bg_img_recolor_opa

lv_style_set_anim_time

lv_style_set_img_opa

lv_style_set_img_recolor

lv_style_set_img_recolor_opa

lv_style_set_shadow_ofs_x

lv_style_set_shadow_ofs_y

lv_style_set_transform_angle

lv_style_set_transform_zoom

lv_style_set_bg_img_src

lv_style_set_bg_img_recolor

lv_style_set_bg_img_recolor_opa

lv_keyboard_get_selected_btn

lv_keyboard_get_btn_text
```

**LV\_ZOOM\_NONE**

**lv\_image\_decoder\_built\_in\_open**

**lv\_image\_decoder\_built\_in\_close**

**LV\_IMG\_DECLARE(var\_name)**

Use this macro to declare an image in a C file

## Typedef

typedef int32\_t **lv\_coord\_t**

typedef lv\_result\_t **lv\_res\_t**

typedef *lv\_image\_dsc\_t* **lv\_img\_dsc\_t**

typedef lv\_display\_t **lv\_disp\_t**

typedef *lv\_display\_rotation\_t* **lv\_disp\_rotation\_t**

typedef *lv\_display\_render\_mode\_t* **lv\_disp\_render\_t**

typedef *lv\_anim\_completed\_cb\_t* **lv\_anim\_ready\_cb\_t**

typedef *lv\_screen\_load\_anim\_t* **lv\_scr\_load\_anim\_t**

typedef *lv\_buttonmatrix\_ctrl\_t* **lv\_btnmatrix\_ctrl\_t**

## Funzioni

static inline uint32\_t **lv\_task\_handler**(void)

static inline void **lv\_obj\_move\_foreground**(lv\_obj\_t \*obj)

Move the object to the foreground. It will look like if it was created as the last child of its parent. It also means it can cover any of the siblings.

### Parametri

**obj** -- pointer to an object

static inline void **lv\_obj\_move\_background**(lv\_obj\_t \*obj)

Move the object to the background. It will look like if it was created as the first child of its parent. It also means any of the siblings can cover the object.

### Parametri

**obj** -- pointer to an object

## 14.2 lv\_api\_map\_v9\_0.h

### Define

**lv\_image\_set\_align**

```
lv_image_get_align

lv_button_bind_checked

LV_DRAW_BUF_DEFINE

_lv_utils_bsearch

lv_draw_buf_align_user

lv_draw_buf_create_user

lv_draw_buf_width_to_stride_user

lv_draw_buf_dup_user

lv_draw_buf_invalidate_cache_user(handlers, drawbuf, area)
lv_draw_buf_flush_cache_user(handlers, drawbuf, area)
lv_draw_buf_destroy_user(handlers, drawbuf)
```

## 14.3 lv\_api\_map\_v9\_1.h

### Define

```
_LV_EVENT_LAST

_lv_event_code_t

_lv_event_mark_deleted

lv_obj_add_event

_LV_STYLE_LAST_BUILT_IN_PROP

_LV_FLEX_REVERSE

_LV_FLEX_WRAP

_LV_FLEX_COLUMN

_lv_area_is_equal

_lv_area_is_in

_lv_area_intersect
```

```
_lv_area_is_point_on

_lv_area_join

_lv_image_buf_get_transformed_area

_lv_ll_init

_lv_ll_ins_head

_lv_ll_ins_prev

_lv_ll_ins_tail

_lv_ll_get_head

_lv_ll_get_tail

_lv_ll_get_next

_lv_ll_get_prev

_lv_ll_get_len

_lv_ll_move_before

_lv_ll_is_empty

_lv_ll_clear

_lv_ll_remove

_lv_ll_chg_list

_LV_LL_READ

_LV_LL_READ_BACK

_lv_obj_scroll_by_raw

_lv_obj_get_ext_draw_size

_lv_indev_scroll_handler

_lv_display_refr_timer
```

```
_lv_disp_refr_timer

_lv_disp_get_refr_timer

lv_obj_get_child_by_id

lv_obj_update_flag

_lv_inv_area

lv_chart_set_all_value

lv_calendar_set_showed_date

lv_chart_set_range

lv_chart_set_value_by_id

lv_chart_get_x_array

lv_chart_get_y_array

lv_chart_set_ext_x_array

lv_chart_set_ext_y_array

LV_LABEL_LONG_WRAP

LV_LABEL_LONG_DOT

LV_LABEL_LONG_SCROLL

LV_LABEL_LONG_SCROLL_CIRCULAR

LV_LABEL_LONG_CLIP

lv_anim_set_time

lv_anim_set_playback_time

lv_anim_set_playback_delay

lv_anim_set_playback_duration

lv_gradient_init_stops
```

`lv_gradient_stop_t`

`lv_spangroup_new_span`

`lv_spangroup_refr_mode`

`lv_slider_set_left_value`

`lv_calendar_header_arrow_create`

`lv_calendar_header_dropdown_create`

## 14.4 lv\_api\_map\_v9\_2.h

### Define

`LV_SCR_LOAD_ANIM_NONE`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OVER_LEFT`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OVER_RIGHT`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OVER_TOP`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OVER_BOTTOM`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_MOVE_LEFT`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_MOVE_RIGHT`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_MOVE_TOP`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_MOVE_BOTTOM`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_FADE_IN`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_FADE_ON`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_FADE_OUT`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OUT_LEFT`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OUT_RIGHT`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OUT_TOP`

`LV_SCR_LOAD_ANIM_OUT_BOTTOM`

`lv_ft81x_spi_operation`

## 14.5 lv\_api\_map\_v9\_3.h

### Define

`lv_draw_buf_malloc_cb`

`lv_draw_buf_free_cb`

`lv_draw_buf_copy_cb`

`lv_draw_buf_align_cb`

`lv_draw_buf_cache_operation_cb`

`lv_draw_buf_width_to_stride_cb`

## 14.6 lv\_conf\_internal.h

GENERATED FILE, DO NOT EDIT IT!

This file ensures all defines of lv\_conf.h have a default value.

### Define

`LV_OS_NONE`

`LV_OS_PTHREAD`

`LV_OS_FREERTOS`

`LV_OS_CMSIS_RTOS2`

`LV_OS_RTTHREAD`

`LV_OS_WINDOWS`

`LV_OS_MQX`

`LV_OS SDL2`

`LV_OS_CUSTOM`

**LV\_STDLIB\_BUILTIN**

**LV\_STDLIB\_CLIB**

**LV\_STDLIB\_MICROPYTHON**

**LV\_STDLIB\_RTTHREAD**

**LV\_STDLIB\_CUSTOM**

**LV\_DRAW\_SW\_ASM\_NONE**

**LV\_DRAW\_SW\_ASM\_NEON**

**LV\_DRAW\_SW\_ASM\_HELIUM**

**LV\_DRAW\_SW\_ASM\_CUSTOM**

**LV\_NEMA\_HAL\_CUSTOM**

**LV\_NEMA\_HAL\_STM32**

**LV\_COLOR\_DEPTH**

Handle special Kconfig options. Color depth: 1 (I1), 8 (L8), 16 (RGB565), 24 (RGB888), 32 (XRGB8888)

**LV\_USE\_STDLIB\_MALLOC**

Possible values

- **LV\_STDLIB\_BUILTIN**: LVGL's built in implementation
- **LV\_STDLIB\_CLIB**: Standard C functions, like malloc, strlen, etc
- **LV\_STDLIB\_MICROPYTHON**: MicroPython implementation
- **LV\_STDLIB\_RTTHREAD**: RT-Thread implementation
- **LV\_STDLIB\_CUSTOM**: Implement the functions externally

**LV\_USE\_STDLIB\_STRING**

Possible values

- **LV\_STDLIB\_BUILTIN**: LVGL's built in implementation
- **LV\_STDLIB\_CLIB**: Standard C functions, like malloc, strlen, etc
- **LV\_STDLIB\_MICROPYTHON**: MicroPython implementation
- **LV\_STDLIB\_RTTHREAD**: RT-Thread implementation
- **LV\_STDLIB\_CUSTOM**: Implement the functions externally

**LV\_USE\_STDLIB\_SPRINTF**

Possible values

- **LV\_STDLIB\_BUILTIN**: LVGL's built in implementation
- **LV\_STDLIB\_CLIB**: Standard C functions, like malloc, strlen, etc
- **LV\_STDLIB\_MICROPYTHON**: MicroPython implementation
- **LV\_STDLIB\_RTTHREAD**: RT-Thread implementation
- **LV\_STDLIB\_CUSTOM**: Implement the functions externally

**LV\_STDINT\_INCLUDE****LV\_STDDEF\_INCLUDE****LV\_STDBOOL\_INCLUDE****LV\_INTTYPES\_INCLUDE****LV\_LIMITS\_INCLUDE****LV\_STDARG\_INCLUDE****LV\_MEM\_SIZE**Size of memory available for `lv_malloc()` in bytes (>= 2kB) [bytes]**LV\_MEM\_POOL\_EXPAND\_SIZE**Size of the memory expand for `lv_malloc()` in bytes**LV\_MEM\_ADDR**Set an address for the memory pool instead of allocating it as a normal array. Can be in external SRAM too.  
0: unused**LV\_DEF\_REFR\_PERIOD**

Default display refresh, input device read and animation step period. [ms]

**LV\_DPI\_DEF**

Default Dots Per Inch. Used to initialize default sizes such as widgets sized, style paddings. (Not so important, you can adjust it to modify default sizes and spaces.) [px/inch]

**LV\_USE\_OS**

Select operating system to use. Possible options:

- LV\_OS\_NONE
- LV\_OS\_PTHREAD
- LV\_OS\_FREERTOS
- LV\_OS\_CMSIS\_RTOS2
- LV\_OS\_RTTHREAD
- LV\_OS\_WINDOWS
- LV\_OS\_MQX
- LV\_OS SDL2
- LV\_OS\_CUSTOM

**LV\_DRAW\_BUF\_STRIDE\_ALIGN**

Align stride of all layers and images to this bytes

**LV\_DRAW\_BUF\_ALIGN**

Align start address of draw\_buf addresses to this bytes

**LV\_DRAW\_TRANSFORM\_USE\_MATRIX**

Using matrix for transformations. Requirements:

- LV\_USE\_MATRIX = 1.

- Rendering engine needs to support 3x3 matrix transformations.

**LV\_DRAW\_LAYER\_SIMPLE\_BUF\_SIZE**

The target buffer size for simple layer chunks. [bytes]

**LV\_DRAW\_LAYER\_MAX\_MEMORY**

No limit by default [bytes]

**LV\_DRAW\_THREAD\_STACK\_SIZE**

Stack size of drawing thread. NOTE: If FreeType or ThorVG is enabled, it is recommended to set it to 32KB or more. [bytes]

**LV\_DRAW\_THREAD\_PRIO**

Thread priority of the drawing task. Higher values mean higher priority. Can use values from lv\_thread\_prio\_t enum in lv\_os.h: LV\_THREAD\_PRIO\_LOWEST, LV\_THREAD\_PRIO\_LOW, LV\_THREAD\_PRIO\_MID, LV\_THREAD\_PRIO\_HIGH, LV\_THREAD\_PRIO\_HIGHEST Make sure the priority value aligns with the OS-specific priority levels. On systems with limited priority levels (e.g., FreeRTOS), a higher value can improve rendering performance but might cause other tasks to starve.

**LV\_USE\_DRAW\_SW****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_RGB565****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_RGB565\_SWAPPED****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_RGB565A8****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_RGB888****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_XRGB8888****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_ARGB8888****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_ARGB8888\_PREMULTIPLIED****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_L8****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_AL88****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_A8****LV\_DRAW\_SW\_SUPPORT\_I1****LV\_DRAW\_SW\_I1\_LUM\_THRESHOLD****LV\_DRAW\_SW\_DRAW\_UNIT\_CNT**

Set number of draw units.

- > 1 requires operating system to be enabled in LV\_USE\_OS.
- > 1 means multiple threads will render the screen in parallel.

**LV\_USE\_DRAW\_ARM2D\_SYNC**

Use Arm-2D to accelerate software (sw) rendering.

**LV\_USE\_NATIVE\_HELIUM\_ASM**

Enable native helium assembly to be compiled.

**LV\_DRAW\_SW\_COMPLEX**

- 0: Use a simple renderer capable of drawing only simple rectangles with gradient, images, text, and straight lines only.
- 1: Use a complex renderer capable of drawing rounded corners, shadow, skew lines, and arcs too.

**LV\_DRAW\_SW\_SHADOW\_CACHE\_SIZE**

Allow buffering some shadow calculation. LV\_DRAW\_SW\_SHADOW\_CACHE\_SIZE is the maximum shadow size to buffer, where shadow size is `shadow_width + radius`. Caching has  $LV\_DRAW\_SW\_SHADOW\_CACHE\_SIZE^2$  RAM cost.

**LV\_DRAW\_SW\_CIRCLE\_CACHE\_SIZE**

Set number of maximally-cached circle data. The circumference of 1/4 circle are saved for anti-aliasing. `radius * 4` bytes are used per circle (the most often used radii are saved).

- 0: disables caching

**LV\_USE\_DRAW\_SW\_ASM****LV\_USE\_DRAW\_SW\_COMPLEX\_GRADIENTS**

Enable drawing complex gradients in software: linear at an angle, radial or conical

**LV\_USE\_NEMA\_GFX****LV\_USE\_DRAW\_VGLITE**

Use NXP's VG-Lite GPU on iMX RTxxx platforms.

**LV\_USE\_PXP**

Use NXP's PXP on iMX RTxxx platforms.

**LV\_USE\_DRAW\_G2D**

Use NXP's G2D on MPU platforms.

**LV\_USE\_DRAW\_DAVE2D**

Use Renesas Dave2D on RA platforms.

**LV\_USE\_DRAW SDL**

Draw using cached SDL textures

**LV\_USE\_DRAW\_VG\_LITE**

Use VG-Lite GPU.

**LV\_USE\_DRAW\_DMA2D**

Accelerate blends, fills, etc. with STM32 DMA2D

**LV\_USE\_DRAW\_OPENGLS**

Draw using cached OpenGL ES textures

**LV\_USE\_PPA**

Draw using espressif PPA accelerator

**LV\_USE\_DRAW\_EVE****LV\_USE\_LOG**

Enable log module

**LV\_USE\_ASSERT\_NULL**

Check if the parameter is NULL. (Very fast, recommended)

**LV\_USE\_ASSERT\_MALLOC**

Checks if the memory is successfully allocated or no. (Very fast, recommended)

**LV\_USE\_ASSERT\_STYLE**

Check if the styles are properly initialized. (Very fast, recommended)

**LV\_USE\_ASSERT\_MEM\_INTEGRITY**

Check the integrity of `lv_mem` after critical operations. (Slow)

**LV\_USE\_ASSERT\_OBJ**

Check the object's type and existence (e.g. not deleted). (Slow)

**LV\_ASSERT\_HANDLER\_INCLUDE**

Add a custom handler when assert happens e.g. to restart MCU.

**LV\_ASSERT\_HANDLER**

Halt by default

**LV\_USE\_REFR\_DEBUG**

1: Draw random colored rectangles over the redrawn areas.

**LV\_USE\_LAYER\_DEBUG**

1: Draw a red overlay for ARGB layers and a green overlay for RGB layers

**LV\_USE\_PARALLEL\_DRAW\_DEBUG**

1: Adds the following behaviors for debugging:

- Draw overlays with different colors for each draw\_unit's tasks.
- Draw index number of draw unit on white background.
- For layers, draws index number of draw unit on black background.

**LV\_ENABLE\_GLOBAL\_CUSTOM****LV\_CACHE\_DEF\_SIZE**

Default cache size in bytes. Used by image decoders such as `lv_lodepng` to keep the decoded image in memory. If size is not set to 0, the decoder will fail to decode when the cache is full. If size is 0, the cache function is not enabled and the decoded memory will be released immediately after use.

**LV\_IMAGE\_HEADER\_CACHE\_DEF\_CNT**

Default number of image header cache entries. The cache is used to store the headers of images. The main logic is like `LV_CACHE_DEF_SIZE` but for image headers.

**LV\_GRADIENT\_MAX\_STOPS**

Number of stops allowed per gradient. Increase this to allow more stops. This adds `(sizeof(lv_color_t) + 1)` bytes per additional stop.

**LV\_COLOR\_MIX\_ROUND\_OFS**

Adjust color mix functions rounding. GPUs might calculate color mix (blending) differently.

- 0: round down,
- 64: round up from x.75,
- 128: round up from half,
- 192: round up from x.25,
- 254: round up

**LV\_OBJ\_STYLE\_CACHE**

Add 2 x 32-bit variables to each `lv_obj_t` to speed up getting style properties

**LV\_USE\_OBJ\_ID**

Add `id` field to `lv_obj_t`

**LV\_USE\_OBJ\_NAME**

Enable support widget names

**LV\_OBJ\_ID\_AUTO\_ASSIGN**

Automatically assign an ID when obj is created

**LV\_USE\_OBJ\_ID\_BUILTIN**

Use builtin obj ID handler functions:

- `lv_obj_assign_id`: Called when a widget is created. Use a separate counter for each widget class as an ID.
- `lv_obj_id_compare`: Compare the ID to decide if it matches with a requested value.
- `lv_obj_stringify_id`: Return string-ified identifier, e.g. "button3".
- `lv_obj_free_id`: Does nothing, as there is no memory allocation for the ID. When disabled these functions needs to be implemented by the user.

**LV\_USE\_OBJ\_PROPERTY**

Use obj property set/get API.

**LV\_USE\_OBJ\_PROPERTY\_NAME**

Enable property name support.

**LV\_USE\_VG\_LITE\_THORVG****LV\_USE\_GESTURE\_RECOGNITION****LV\_BIG\_ENDIAN\_SYSTEM**

For big endian systems set to 1

**LV\_ATTRIBUTE\_MEM\_ALIGN\_SIZE**

Define a custom attribute for lv\_tick\_inc function Define a custom attribute for lv\_timer\_handler function Define a custom attribute for lv\_display\_flush\_ready function Align VG\_LITE buffers on this number of bytes.

**Nota**

*vglite\_src\_buf\_aligned()* uses this value to validate alignment of passed buffer pointers.

**LV\_EXPORT\_CONST\_INT(int\_value)**

Will be added where memory needs to be aligned (with -Os data might not be aligned to boundary by default). E.g. **attribute((aligned(4)))** Attribute to mark large constant arrays, for example for font bitmaps Compiler prefix for a large array declaration in RAM Place performance critical functions into a faster memory (e.g RAM) Export integer constant to binding. This macro is used with constants in the form of LV\_<CONST> that should also appear on LVGL binding API such as MicroPython. The default value just prevents GCC warning

**LV\_USE\_FLOAT**

Prefix all global extern data with this Use float as lv\_value\_precise\_t

**LV\_USE\_MATRIX**

- Enable matrix support
- Requires LV\_USE\_FLOAT = 1

**LV\_USE\_PRIVATE\_API**

Include lvgl\_private.h in lvgl.h to access internal data and functions by default

**LV\_FONT\_MONTserrat\_8****LV\_FONT\_MONTserrat\_10****LV\_FONT\_MONTserrat\_12****LV\_FONT\_MONTserrat\_14****LV\_FONT\_MONTserrat\_16****LV\_FONT\_MONTserrat\_18****LV\_FONT\_MONTserrat\_20****LV\_FONT\_MONTserrat\_22****LV\_FONT\_MONTserrat\_24****LV\_FONT\_MONTserrat\_26****LV\_FONT\_MONTserrat\_28**

**LV\_FONT\_MONTserrat\_30****LV\_FONT\_MONTserrat\_32****LV\_FONT\_MONTserrat\_34****LV\_FONT\_MONTserrat\_36****LV\_FONT\_MONTserrat\_38****LV\_FONT\_MONTserrat\_40****LV\_FONT\_MONTserrat\_42****LV\_FONT\_MONTserrat\_44****LV\_FONT\_MONTserrat\_46****LV\_FONT\_MONTserrat\_48****LV\_FONT\_MONTserrat\_28\_COMPRESSED**

bpp = 3

**LV\_FONT\_DEJAVU\_16\_PERSIAN\_HEBREW**

Hebrew, Arabic, Persian letters and all their forms

**LV\_FONT\_SOURCE\_HAN\_SANS\_SC\_14\_CJK**

1338 most common CJK radicals

**LV\_FONT\_SOURCE\_HAN\_SANS\_SC\_16\_CJK**

1338 most common CJK radicals

**LV\_FONT\_UNSCII\_8**

Pixel perfect monospaced fonts

**LV\_FONT\_UNSCII\_16****LV\_FONT\_CUSTOM\_DECLARE**

Optionally declare custom fonts here.

You can use any of these fonts as the default font too and they will be available globally. Example:

```
#define LV_FONT_CUSTOM_DECLARE LV_FONT_DECLARE(my_font_1) LV_FONT_DECLARE(my_font_2)
```

**LV\_FONT\_DEFAULT**

Always set a default font

**LV\_FONT\_FMT\_TXT\_LARGE**

Enable handling large font and/or fonts with a lot of characters. The limit depends on the font size, font face and bpp. A compiler error will be triggered if a font needs it.

**LV\_USE\_FONT\_COMPRESSED**

Enables/disables support for compressed fonts.

**LV\_USE\_FONT\_PLACEHOLDER**

Enable drawing placeholders when glyph dsc is not found.

**LV\_TXT\_ENC**

Select a character encoding for strings. Your IDE or editor should have the same character encoding.

- LV\_TXT\_ENC\_UTF8
- LV\_TXT\_ENC\_ASCII

**LV\_TXT\_BREAK\_CHARS**

While rendering text strings, break (wrap) text on these chars.

**LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_LEN**

If a word is at least this long, will break wherever "prettiest". To disable, set to a value  $\leq 0$ .

**LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_PRE\_MIN\_LEN**

Minimum number of characters in a long word to put on a line before a break. Depends on LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_LEN.

**LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_POST\_MIN\_LEN**

Minimum number of characters in a long word to put on a line after a break. Depends on LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_LEN.

**LV\_USE\_BIDI**

Support bidirectional text. Allows mixing Left-to-Right and Right-to-Left text. The direction will be processed according to the Unicode Bidirectional Algorithm: <https://www.w3.org/International/articles/inline-bidi-markup/uba-basics>

**LV\_USE\_ARABIC\_PERSIAN\_CHARS**

Enable Arabic/Persian processing In these languages characters should be replaced with another form based on their position in the text

**LV\_TXT\_COLOR\_CMD****LV\_WIDGETS\_HAS\_DEFAULT\_VALUE**

1: Causes these widgets to be given default values at creation time.

- lv\_buttonmatrix\_t: Get default maps: {"Btn1", "Btn2", "Btn3", "\n", "Btn4", "Btn5", ""}, else map not set.
- lv\_checkbox\_t : String label set to "Check box", else set to empty string.
- lv\_dropdown\_t : Options set to "Option 1", "Option 2", "Option 3", else no values are set.
- lv\_roller\_t : Options set to "Option 1", "Option 2", "Option 3", "Option 4", "Option 5", else no values are set.
- lv\_label\_t : Text set to "Text", else empty string.
- lv\_arclabel\_t : Text set to "Arced Text", else empty string.

**LV\_USE\_ANIMIMG**

**LV\_USE\_ARC**

**LV\_USE\_ARCLABEL**

**LV\_USE\_BAR**

**LV\_USE\_BUTTON**

**LV\_USE\_BUTTONMATRIX**

**LV\_USE\_CALENDAR**

**LV\_CALENDAR\_WEEK\_STARTS\_MONDAY**

**LV\_CALENDAR\_DEFAULT\_DAY\_NAMES**

**LV\_CALENDAR\_DEFAULT\_MONTH\_NAMES**

**LV\_USE\_CALENDAR\_HEADER\_ARROW**

**LV\_USE\_CALENDAR\_HEADER\_DROPDOWN**

**LV\_USE\_CALENDAR\_CHINESE**

**LV\_USE\_CANVAS**

**LV\_USE\_CHART**

**LV\_USE\_CHECKBOX**

**LV\_USE\_DROPDOWN**

Requires: lv\_label

**LV\_USE\_IMAGE**

Requires: lv\_label

**LV\_USE\_IMAGEBUTTON**

**LV\_USE\_KEYBOARD**

**LV\_USE\_LABEL**

**LV\_LABEL\_TEXT\_SELECTION**

Enable selecting text of the label

**LV\_LABEL\_LONG\_TXT\_HINT**

Store some extra info in labels to speed up drawing of very long text

**LV\_LABEL\_WAIT\_CHAR\_COUNT**

The count of wait chart

**LV\_USE\_LED****LV\_USE\_LINE****LV\_USE\_LIST****LV\_USE\_LOTTIE**

Requires: lv\_canvas, thorvg

**LV\_USE\_MENU****LV\_USE\_MSGBOX****LV\_USE\_ROLLER**

Requires: lv\_label

**LV\_USE\_SCALE****LV\_USE\_SLIDER**

Requires: lv\_bar

**LV\_USE\_SPAN****LV\_SPAN\_SNIPPET\_STACK\_SIZE**

A line of text can contain this maximum number of span descriptors.

**LV\_USE\_SPINBOX****LV\_USE\_SPINNER****LV\_USE\_SWITCH****LV\_USE\_TABLE****LV\_USE\_TABVIEW****LV\_USE\_TEXTAREA**

Requires: lv\_label

**LV\_TEXTAREA\_DEF\_PWD\_SHOW\_TIME**

[ms]

**LV\_USE\_TILEVIEW**

**LV\_USE\_WIN**

**LV\_USE\_3DTEXTURE**

**LV\_USE\_THEME\_DEFAULT**

A simple, impressive and very complete theme

**LV\_THEME\_DEFAULT\_DARK**

0: Light mode; 1: Dark mode

**LV\_THEME\_DEFAULT\_GROW**

1: Enable grow on press

**LV\_THEME\_DEFAULT\_TRANSITION\_TIME**

Default transition time in ms.

**LV\_USE\_THEME\_SIMPLE**

A very simple theme that is a good starting point for a custom theme

**LV\_USE\_THEME\_MONO**

A theme designed for monochrome displays

**LV\_USE\_FLEX**

A layout similar to Flexbox in CSS.

**LV\_USE\_GRID**

A layout similar to Grid in CSS.

**LV\_FS\_DEFAULT\_DRIVER LETTER**

Setting a default driver letter allows skipping the driver prefix in filepaths. Documentation about how to use the below driver-identifier letters can be found at <https://docs.lvgl.io/master/details/main-modules/fs.html#lv-fs-identifier-letters>.

**LV\_USE\_FS\_STDIO**

API for fopen, fread, etc.

**LV\_USE\_FS\_POSIX**

API for open, read, etc.

**LV\_USE\_FS\_WIN32**

API for CreateFile, ReadFile, etc.

**LV\_USE\_FS\_FATFS**

API for FATFS (needs to be added separately). Uses f\_open, f\_read, etc.

**LV\_USE\_FS\_MEMFS**

API for memory-mapped file access.

**LV\_USE\_FS\_LITTLEFS**

API for LittleFs.

**LV\_USE\_FS\_ARDUINO\_ESP\_LITTLEFS**

API for Arduino LittleFs.

**LV\_USE\_FS\_ARDUINO\_SD**

API for Arduino Sd.

**LV\_USE\_FS\_UEFI**

API for UEFI

**LV\_USE\_LODEPNG**

LODEPNG decoder library

**LV\_USE\_LIBPNG**

PNG decoder(libpng) library

**LV\_USE\_BMP**

BMP decoder library

**LV\_USE\_TJPGD**

JPG + split JPG decoder library. Split JPG is a custom format optimized for embedded systems.

**LV\_USE\_LIBJPEG\_TURBO**

libjpeg-turbo decoder library.

- Supports complete JPEG specifications and high-performance JPEG decoding.

**LV\_USE\_GIF**

GIF decoder library

**LV\_BIN\_DECODER\_RAM\_LOAD**

Decode bin images to RAM

**LV\_USE\_RLE**

RLE decompress library

**LV\_USE\_QRCODE**

QR code library

**LV\_USE\_BARCODE**

Barcode code library

**LV\_USE\_FREETYPE**

FreeType library

**LV\_USE\_TINY\_TTF**

Built-in TTF decoder

**LV\_USE\_RLOTTIE**

Rlottie library

**LV\_USE\_VECTOR\_GRAPHIC**

Enable Vector Graphic APIs

- Requires `LV_USE_MATRIX = 1`

**LV\_USE\_THORVG\_INTERNAL**

Enable ThorVG (vector graphics library) from the src/libs folder

**LV\_USE\_THORVG\_EXTERNAL**

Enable ThorVG by assuming that its installed and linked to the project

**LV\_USE\_LZ4\_INTERNAL**

Use lvgl built-in LZ4 lib

**LV\_USE\_LZ4\_EXTERNAL**

Use external LZ4 library

**LV\_USE\_SVG**

**LV\_USE\_SVG\_ANIMATION**

**LV\_USE\_SVG\_DEBUG**

**LV\_USE\_FFMPEG**

FFmpeg library for image decoding and playing videos. Supports all major image formats so do not enable other image decoder with it.

**LV\_USE\_SNAPSHOT**

1: Enable API to take snapshot for object

**LV\_USE\_SYSMON**

1: Enable system monitor component

**LV\_USE\_PROFILER**

1: Enable runtime performance profiler

**LV\_USE\_MONKEY**

1: Enable Monkey test

**LV\_USE\_GRIDNAV**

1: Enable grid navigation

**LV\_USE\_FRAGMENT**

1: Enable lv\_obj fragment logic

**LV\_USE\_IMGFONT**

1: Support using images as font in label or span widgets

**LV\_USE\_OBSERVER**

1: Enable an observer pattern implementation

**LV\_USE\_IME\_PINYIN**

1: Enable Pinyin input method

- Requires: lv\_keyboard

**LV\_USE\_FILE\_EXPLORER**

1: Enable file explorer.

- Requires: lv\_table

**LV\_USE\_FONT\_MANAGER**

1: Enable Font manager

**LV\_USE\_TEST**

Enable emulated input devices, time emulation, and screenshot compares.

**LV\_USE\_XML**

Enable loading XML UIs runtime

**LV\_USE\_TRANSLATION**

1: Enable text translation support

**LV\_USE\_COLOR\_FILTER**

**LV\_USE SDL**

Use SDL to open window on PC and handle mouse and keyboard.

**LV\_USE\_X11**

Use X11 to open window on Linux desktop and handle mouse and keyboard

**LV\_USE\_WAYLAND**

Use Wayland to open a window and handle input on Linux or BSD desktops

**LV\_USE\_LINUX\_FBDEV**

Driver for /dev/fb

**LV\_USE\_NUTTX**

Use Nuttx to open window and handle touchscreen

**LV\_USE\_LINUX\_DRM**

Driver for /dev/dri/card

**LV\_USE\_TFT\_ESPI**

Interface for TFT\_eSPI

**LV\_USE\_EVDEV**

Driver for evdev input devices

**LV\_USE\_LIBINPUT**

Driver for libinput input devices

**LV\_USE\_ST7735**

**LV\_USE\_ST7789**

**LV\_USE\_ST7796**

**LV\_USE\_ILI9341**

**LV\_USE\_FT81X**

**LV\_USE\_GENERIC\_MIPI**

**LV\_USE\_RENESAS\_GLCD**

Driver for Renesas GLCD

**LV\_USE\_ST\_LTDC**

Driver for ST LTDC

**LV\_USE\_NXP\_ELCDIF**

Driver for NXP ELCDIF

**LV\_USE\_WINDOWS**

LVGL Windows backend

**LV\_USE\_UEFI**

LVGL UEFI backend

**LV\_USE\_OPENGLS**

Use OpenGL to open window on PC and handle mouse and keyboard

**LV\_USE\_QNX**

QNX Screen display and input drivers

**LV\_BUILD\_EXAMPLES**

Enable examples to be built with the library.

**LV\_BUILD\_DEMOS**

Build the demos

**LV\_USE\_DEMO\_WIDGETS**

Show some widgets. This might be required to increase LV\_MEM\_SIZE.

**LV\_USE\_DEMO\_KEYPAD\_AND\_ENCODER**

Demonstrate usage of encoder and keyboard.

**LV\_USE\_DEMO\_BENCHMARK**

Benchmark your system

**LV\_USE\_DEMO\_RENDER**

Render test for each primitive.

- Requires at least 480x272 display.

**LV\_USE\_DEMO\_STRESS**

Stress test for LVGL

**LV\_USE\_DEMO\_MUSIC**

Music player demo

**LV\_USE\_DEMO\_VECTOR\_GRAPHIC**

Vector graphic demo

**LV\_USE\_DEMO\_FLEX\_LAYOUT**

Flex layout demo

**LV\_USE\_DEMO\_MULTILANG**

Smart-phone like multi-language demo

**LV\_USE\_DEMO\_TRANSFORM**

Widget transformation demo

**LV\_USE\_DEMO\_SCROLL**

Demonstrate scroll settings

**LV\_USE\_DEMO\_EBIKE**

**LV\_USE\_DEMO\_HIGH\_RES**

High-resolution demo

**LV\_USE\_DEMO\_SMARTWATCH**

**LV\_USE\_ANIMIMAGE**

**LV\_LOG\_LEVEL**

**LV\_LOG\_TRACE\_MEM**

**LV\_LOG\_TRACE\_TIMER**

**LV\_LOG\_TRACE\_INDEV**

**LV\_LOG\_TRACE\_DISP\_REFR**

**LV\_LOG\_TRACE\_EVENT****LV\_LOG\_TRACE\_OBJ\_CREATE****LV\_LOG\_TRACE\_LAYOUT****LV\_LOG\_TRACE\_ANIM****LV\_WAYLAND\_USE\_DMABUF****LV\_WAYLAND\_WINDOW\_DECORATIONS****LV\_WAYLAND\_WL\_SHELL****LV\_USE\_PERF\_MONITOR****LV\_USE\_MEM\_MONITOR****LV\_USE\_PERF\_MONITOR\_LOG\_MODE****LV\_USE\_LZ4****LV\_USE\_THORVG****LV\_FS\_IS\_VALID\_LETTER()**

## 14.7 lv\_conf\_kconfig.h

- \* Configs that need special handling when LVGL is used with Kconfig

## 14.8 lv\_init.h

### Funzioni

**void lv\_init(void)**

Initialize LVGL library. Should be called before any other LVGL related function.

**void lv\_deinit(void)**

Deinit the 'lv' library

**bool lv\_is\_initialized(void)**

Returns whether the 'lv' library is currently initialized

## 14.9 lvgl.h

Questo file esiste solo per essere compatibile con la struttura della libreria di Arduino

## 14.10 lvgl\_private.h

Questo file esiste solo per essere compatibile con la struttura della libreria di Arduino

### 14.11 core

#### 14.11.1 lv\_global.h

##### Define

`ZERO_MEM_SENTINEL`

`LV_GLOBAL_DEFAULT()`

##### Typedef

`typedef struct _lv_global_t lv_global_t`

##### Variabili

`lv_global_t lv_global`

`struct _lv_global_t`

##### Membri Pubblici

`bool init`

`bool deinits_in_progress`

Can be used e.g. in the LV\_EVENT\_DELETE to deinits the drivers too

`lv_ll_t disp_ll`

`lv_display_t *disp_refresh`

`lv_display_t *disp_default`

`lv_ll_t style_trans_ll`

`bool style_refresh`

`uint32_t style_custom_table_size`

`uint32_t style_last_custom_prop_id`

`uint8_t *style_custom_prop_flag_lookup_table`

`lv_ll_t group_ll`

```
lv_group_t *group_default

lv_ll_t indev_ll

lv_indev_t *indev_active

lv_obj_t *indev_obj_active

uint32_t layout_count

lv_layout_dsc_t *layout_list

bool layout_update_mutex

uint32_t memory_zero

uint32_t math_rand_seed

lv_event_t *event_header

uint32_t event_last_register_id

lv_timer_state_t timer_state

lv_anim_state_t anim_state

lv_tick_state_t tick_state

lv_draw_buf_handlers_t draw_buf_handlers

lv_draw_buf_handlers_t font_draw_buf_handlers

lv_draw_buf_handlers_t image_cache_draw_buf_handlers

 Ensure that all assigned draw buffers can be managed by image cache.

lv_ll_t img_decoder_ll

lv_cache_t *img_cache

lv_cache_t *img_header_cache

lv_draw_global_info_t draw_info

lv_ll_t draw_sw_blend_handler_ll
```

```
lv_draw_sw_mask_radius_circle_dsc_arr_t sw_circle_cache

lv_log_print_g_cb_t custom_log_print_cb

uint32_t log_last_log_time

void *theme_simple

void *theme_default

void *theme_mono

lv_tlsf_state_t tlsf_state

lv_ll_t fsdrv_ll

lv_fs_drv_t stdio_fs_drv

lv_fs_drv_t posix_fs_drv

lv_fs_drv_t fatfs_fs_drv

lv_fs_drv_t win32_fs_drv

lv_fs_drv_t uefi_fs_drv

lv_fs_drv_t littlefs_fs_drv

lv_fs_drv_t arduino_esp_littlefs_fs_drv

lv_fs_drv_t arduino_sd_fs_drv

struct _lv_freetype_context_t *ft_context

lv_font_fmt_rle_t font_fmt_rle

struct _snippet_stack *span_snippet_stack

lv_style_t fe_list_button_style

lv_sysmon_backend_data_t sysmon_mem

size_time_cand_len

void *objid_array
```

```

uint32_t objid_count

lv_test_state_t test_state

lv_ll_t translation_packs_ll

const char *translation_selected_lang

struct _lv_nuttx_ctx_t *nuttx_ctx

lv_evdev_discovery_t *evdev_discovery

const char *xml_path_prefix

uint32_t lv_event_xml_store_timeline

lv_draw_eve_unit_t *draw_eve_unit

void *user_data

```

## 14.11.2 lv\_group.h

### Typedef

typedef void (\*lv\_group\_focus\_cb\_t)(lv\_group\_t\*)

typedef void (\*lv\_group\_edge\_cb\_t)(lv\_group\_t\*, bool)

### Enum

#### enum lv\_key\_t

Predefined keys to control which Widget has focus via lv\_group\_send(group, c)

*Values:*

enumerator LV\_KEY\_UP

enumerator LV\_KEY\_DOWN

enumerator LV\_KEY\_RIGHT

enumerator LV\_KEY\_LEFT

enumerator LV\_KEY\_ESC

enumerator LV\_KEY\_DEL

enumerator **LV\_KEY\_BACKSPACE**

enumerator **LV\_KEY\_ENTER**

enumerator **LV\_KEY\_NEXT**

enumerator **LV\_KEY\_PREV**

enumerator **LV\_KEY\_HOME**

enumerator **LV\_KEY\_END**

enum **lv\_group\_refocus\_policy\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_GROUP\_REFOCUS\_POLICY\_NEXT**

enumerator **LV\_GROUP\_REFOCUS\_POLICY\_PREV**

## Funzioni

**lv\_group\_t \*lv\_group\_create(void)**

Create new Widget group.

**Ritorna**

pointer to the new Widget group

**void lv\_group\_delete(lv\_group\_t \*group)**

Delete group object.

**Parametri**

**group** -- pointer to a group

**void lv\_group\_set\_default(lv\_group\_t \*group)**

Set default group. New Widgets will be added to this group if it's enabled in their class with `add_to_def_group = true`.

**Parametri**

**group** -- pointer to a group (can be NULL)

**lv\_group\_t \*lv\_group\_get\_default(void)**

Get default group.

**Ritorna**

pointer to the default group

**void lv\_group\_add\_obj(lv\_group\_t \*group, lv\_obj\_t \*obj)**

Add an Widget to group.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group
- **obj** -- pointer to a Widget to add

**void lv\_group\_swap\_obj(lv\_obj\_t \*obj1, lv\_obj\_t \*obj2)**

Swap 2 Widgets in group. Widgets must be in the same group.

**Parametri**

- **obj1** -- pointer to a Widget
- **obj2** -- pointer to another Widget

`void lv_group_remove_obj(lv_obj_t *obj)`

Remove a Widget from its group.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget to remove

`void lv_group_remove_all_objs(lv_group_t *group)`

Remove all Widgets from a group.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group

`void lv_group_focus_obj(lv_obj_t *obj)`

Focus on a Widget (defocus the current).

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget to focus on

`void lv_group_focus_next(lv_group_t *group)`

Focus on next Widget in a group (defocus the current).

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group

`void lv_group_focus_prev(lv_group_t *group)`

Focus on previous Widget in a group (defocus the current).

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group

`void lv_group_focus_freeze(lv_group_t *group, bool en)`

Do not allow changing focus from current Widget.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group
- **en** -- true: freeze, false: release freezing (normal mode)

`lv_result_t lv_group_send_data(lv_group_t *group, uint32_t c)`

Send a control character to Widget that has focus in a group.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group
- **c** -- a character (use LV\_KEY\_... to navigate)

**Ritorna**

result of Widget with focus in group.

`void lv_group_set_focus_cb(lv_group_t *group, lv_group_focus_cb_t focus_cb)`

Set a function for a group which will be called when a new Widget has focus.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group
- **focus\_cb** -- the call back function or NULL if unused

`void lv_group_set_edge_cb(lv_group_t *group, lv_group_edge_cb_t edge_cb)`

Set a function for a group which will be called when a focus edge is reached

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group
- **edge\_cb** -- the call back function or NULL if unused

`void lv_group_set_refocus_policy(lv_group_t *group, lv_group_refocus_policy_t policy)`

Set whether the next or previous Widget in a group gets focus when Widget that has focus is deleted.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group
- **policy** -- new refocus policy enum

`void lv_group_set_editing(lv_group_t *group, bool edit)`

Manually set the current mode (edit or navigate).

**Parametri**

- **group** -- pointer to group

- **edit** -- true: edit mode; false: navigate mode

`void lv_group_set_wrap(lv_group_t *group, bool en)`

Set whether moving focus to next/previous Widget will allow wrapping from first->last or last->first Widget.

**Parametri**

- **group** -- pointer to group
- **en** -- true: wrapping enabled; false: wrapping disabled

`lv_obj_t *lv_group_get_focused(const lv_group_t *group)`

Get Widget that has focus, or NULL if there isn't one.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group

**Ritorna**

pointer to Widget with focus

`lv_group_focus_cb_t lv_group_get_focus_cb(const lv_group_t *group)`

Get focus callback function of a group.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group

**Ritorna**

the call back function or NULL if not set

`lv_group_edge_cb_t lv_group_get_edge_cb(const lv_group_t *group)`

Get edge callback function of a group.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group

**Ritorna**

the call back function or NULL if not set

`bool lv_group_get_editing(const lv_group_t *group)`

Get current mode (edit or navigate).

**Parametri**

- **group** -- pointer to group

**Ritorna**

true: edit mode; false: navigate mode

`bool lv_group_get_wrap(lv_group_t *group)`

Get whether moving focus to next/previous Widget will allow wrapping from first->last or last->first Widget.

**Parametri**

- **group** -- pointer to group

`uint32_t lv_group_get_obj_count(lv_group_t *group)`

Get number of Widgets in group.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group

**Ritorna**

number of Widgets in the group

`lv_obj_t *lv_group_get_obj_by_index(lv_group_t *group, uint32_t index)`

Get nth Widget within group.

**Parametri**

- **group** -- pointer to a group
- **index** -- index of Widget within the group

**Ritorna**

pointer to Widget

`uint32_t lv_group_get_count(void)`

Get the number of groups.

**Ritorna**

number of groups

`lv_group_t *lv_group_by_index(uint32_t index)`

Get a group by its index.

**Parametri**

`index` -- index of the group

**Ritorna**

pointer to the group

### 14.11.3 lv\_group\_private.h

#### Funzioni

`void lv_group_init(void)`

Init the group module

**Remark**

Internal function, do not call directly.

`void lv_group_deinit(void)`

Deinit the group module

**Remark**

Internal function, do not call directly.

`struct _lv_group_t`

#include <lv\_group\_private.h> Groups can be used to logically hold objects so that they can be individually focused. They are NOT for laying out objects on a screen (try layouts for that).

#### Membri Pubblici

`lv_ll_t obj_ll`

Linked list to store the objects in the group

`lv_obj_t **obj_focus`

The object in focus

`lv_group_focus_cb_t focus_cb`

A function to call when a new object is focused (optional)

`lv_group_edge_cb_t edge_cb`

A function to call when an edge is reached, no more focus targets are available in this direction (to allow edge feedback like a sound or a scroll bounce)

`void *user_data`

`uint8_t frozen`

1: can't focus to new object

`uint8_t editing`

1: Edit mode, 0: Navigate mode

---

```
uint8_t refocus_policy
```

1: Focus prev if focused on deletion. 0: Focus next if focused on deletion.

```
uint8_t wrap
```

1: Focus next/prev can wrap at end of list. 0: Focus next/prev stops at end of list.

#### 14.11.4 lv\_obj.h

##### Define

```
LV_ASSERT_OBJ(obj_p, obj_class)
```

```
LV_TRACE_OBJ_CREATE(...)
```

##### Enum

enum **lv\_obj\_flag\_t**

On/Off features controlling the object's behavior. OR-ed values are possible

Note: update obj flags corresponding properties below whenever add/remove flags or change bit definition of flags.

*Values:*

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN**

Make the object hidden. (Like it wasn't there at all)

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_CLICKABLE**

Make the object clickable by the input devices

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_CLICK\_FOCUSABLE**

Add focused state to the object when clicked

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_CHECKABLE**

Toggle checked state when the object is clicked

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLLABLE**

Make the object scrollable

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ELASTIC**

Allow scrolling inside but with slower speed

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_MOMENTUM**

Make the object scroll further when "thrown"

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ONE**

Allow scrolling only one snappable children

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_HOR**

Allow propagating the horizontal scroll to a parent

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_VER**

Allow propagating the vertical scroll to a parent

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN**

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ON\_FOCUS**

Automatically scroll object to make it visible when focused

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_WITH\_ARROW**

Allow scrolling the focused object with arrow keys

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SNAPPABLE**

If scroll snap is enabled on the parent it can snap to this object

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_PRESS\_LOCK**

Keep the object pressed even if the press slid from the object

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_EVENT\_BUBBLE**

Propagate the events to the parent too

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_GESTURE\_BUBBLE**

Propagate the gestures to the parent

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_ADV\_HITTEST**

Allow performing more accurate hit (click) test. E.g. consider rounded corners.

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_IGNORE\_LAYOUT**

Make the object not positioned by the layouts

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_FLOATING**

Do not scroll the object when the parent scrolls and ignore layout

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_SEND\_DRAW\_TASK\_EVENTS**

Send LV\_EVENT\_DRAW\_TASK\_ADDED events

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_OVERFLOW\_VISIBLE**

Do not clip the children to the parent's ext draw size

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_EVENT\_TRICKLE**

Propagate the events to the children too

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_STATE\_TRICKLE**

Propagate the states to the children too

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_LAYOUT\_1**

Custom flag, free to use by layouts

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_LAYOUT\_2**

Custom flag, free to use by layouts

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_FLEX\_IN\_NEW\_TRACK**

Start a new flex track on this item

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_WIDGET\_1**

Custom flag, free to use by widget

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_WIDGET\_2**

Custom flag, free to use by widget

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_1**

Custom flag, free to use by user

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_2**

Custom flag, free to use by user

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_3**

Custom flag, free to use by user

enumerator **LV\_OBJ\_FLAG\_USER\_4**

Custom flag, free to use by user

enum **\_lv\_signed\_prop\_id\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_START**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_CLICKABLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_CLICK\_FOCUSABLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_CHECKABLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLLABLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ELASTIC**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_MOMENTUM**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ONE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_HOR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_CHAIN\_VER**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_ON\_FOCUS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SCROLL\_WITH\_ARROW**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SNAPPABLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_PRESS\_LOCK**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_EVENT\_BUBBLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_GESTURE\_BUBBLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_ADV\_HITTEST**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_IGNORE\_LAYOUT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_FLOATING**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_SEND\_DRAW\_TASK\_EVENTS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_OVERFLOW\_VISIBLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_EVENT\_TRICKLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_STATE\_TRICKLE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_LAYOUT\_1**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_LAYOUT\_2**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_FLEX\_IN\_NEW\_TRACK**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_WIDGET\_1**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_WIDGET\_2**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_USER\_1**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_USER\_2**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_USER\_3**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_USER\_4**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_FLAG\_END**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_START**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_CHECKED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_FOCUSED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_FOCUS\_KEY**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_EDITED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_HOVERED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_PRESSED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_SCROLLED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_DISABLED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_USER\_1**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_USER\_2**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_USER\_3**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_USER\_4**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_ANY**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_STATE\_END**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_PARENT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_X**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_Y**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_W**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_H**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_CONTENT\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_CONTENT\_HEIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_LAYOUT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_ALIGN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLLBAR\_MODE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_DIR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_SNAP\_X**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_SNAP\_Y**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_X**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_Y**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_TOP**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_BOTTOM**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_LEFT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_RIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCROLL\_END**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_EXT\_DRAW\_SIZE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_EVENT\_COUNT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_SCREEN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_DISPLAY**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_CHILD\_COUNT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_INDEX**

enumerator **LV\_PROPERTY\_OBJ\_END**

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_obj_create(lv_obj_t *parent)`

Create a base object (a rectangle)

### Parametri

`parent` -- pointer to a parent object. If NULL then a screen will be created.

### Ritorna

pointer to the new object

`void lv_obj_add_flag(lv_obj_t *obj, lv_obj_flag_t f)`

Set one or more flags

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **f** -- OR-ed values from `lv_obj_flag_t` to set.

`void lv_obj_remove_flag(lv_obj_t *obj, lv_obj_flag_t f)`

Remove one or more flags

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **f** -- OR-ed values from `lv_obj_flag_t` to clear.

`void lv_obj_set_flag(lv_obj_t *obj, lv_obj_flag_t f, bool v)`

Set add or remove one or more flags.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **f** -- OR-ed values from `lv_obj_flag_t` to update.
- **v** -- true: add the flags; false: remove the flags

`void lv_obj_add_state(lv_obj_t *obj, lv_state_t state)`

Add one or more states to the object. The other state bits will remain unchanged. If specified in the styles, transition animation will be started from the previous state to the current.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **state** -- the states to add. E.g `LV_STATE_PRESSED | LV_STATE_FOCUSED`

`void lv_obj_remove_state(lv_obj_t *obj, lv_state_t state)`

Remove one or more states to the object. The other state bits will remain unchanged. If specified in the styles, transition animation will be started from the previous state to the current.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **state** -- the states to add. E.g `LV_STATE_PRESSED | LV_STATE_FOCUSED`

`void lv_obj_set_state(lv_obj_t *obj, lv_state_t state, bool v)`

Add or remove one or more states to the object. The other state bits will remain unchanged.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **state** -- the states to add. E.g `LV_STATE_PRESSED | LV_STATE_FOCUSED`
- **v** -- true: add the states; false: remove the states

`void lv_obj_set_user_data(lv_obj_t *obj, void *user_data)`

Set the user\_data field of the object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **user\_data** -- pointer to the new user\_data.

`bool lv_obj_has_flag(const lv_obj_t *obj, lv_obj_flag_t f)`

Check if a given flag or all the given flags are set on an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **f** -- the flag(s) to check (OR-ed values can be used)

**Ritorna**

true: all flags are set; false: not all flags are set

`bool lv_obj_has_flag_any(const lv_obj_t *obj, lv_obj_flag_t f)`

Check if a given flag or any of the flags are set on an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **f** -- the flag(s) to check (OR-ed values can be used)

**Ritorna**

true: at least one flag is set; false: none of the flags are set

`lv_state_t lv_obj_get_state(const lv_obj_t *obj)`

Get the state of an object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the state (OR-ed values from `lv_state_t`)

`bool lv_obj_has_state(const lv_obj_t *obj, lv_state_t state)`

Check if the object is in a given state or not.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **state** -- a state or combination of states to check

**Ritorna**

true: obj is in state; false: obj is not in state

`lv_group_t *lv_obj_get_group(const lv_obj_t *obj)`

Get the group of the object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the pointer to group of the object

`void *lv_obj_get_user_data(lv_obj_t *obj)`

Get the user\_data field of the object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the pointer to the user\_data of the object

`void lv_obj_allocate_spec_attr(lv_obj_t *obj)`

Allocate special data for an object if not allocated yet.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

`bool lv_obj_check_type(const lv_obj_t *obj, const lv_obj_class_t *class_p)`

Check the type of obj.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **class\_p** -- a class to check (e.g. `lv_slider_class`)

**Ritorna**

true: class\_p is the obj class.

`bool lv_obj_has_class(const lv_obj_t *obj, const lv_obj_class_t *class_p)`

Check if any object has a given class (type). It checks the ancestor classes too.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **class\_p** -- a class to check (e.g. `lv_slider_class`)

**Ritorna**

true: obj has the given class

`const lv_obj_class_t *lv_obj_get_class(const lv_obj_t *obj)`

Get the class (type) of the object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the class (type) of the object

`bool lv_obj_is_valid(const lv_obj_t *obj)`

Check if any object is still "alive".

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

true: valid

`void lv_obj_null_on_delete(lv_obj_t **obj_ptr)`

Utility to set an object reference to NULL when it gets deleted. The reference should be in a location that will not become invalid during the object's lifetime, i.e. static or allocated.

**Parametri**

- **obj\_ptr** -- a pointer to a pointer to an object

`void lv_obj_add_screen_load_event(lv_obj_t *obj, lv_event_code_t trigger, lv_obj_t *screen,`

`lv_screen_load_anim_t anim_type, uint32_t duration, uint32_t delay)`

Add an event handler to a widget that will load a screen on a trigger.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to widget which should load the screen
- **trigger** -- an event code, e.g. LV\_EVENT\_CLICKED
- **screen** -- the screen to load (must be a valid widget)
- **anim\_type** -- element of `lv_screen_load_anim_t` the screen load animation
- **duration** -- duration of the animation in milliseconds
- **delay** -- delay before the screen load in milliseconds

`void lv_obj_add_screen_create_event(lv_obj_t *obj, lv_event_code_t trigger, lv_screen_create_cb_t`

`screen_create_cb, lv_screen_load_anim_t anim_type, uint32_t duration,`  
`uint32_t delay)`

Add an event handler to a widget that will create a screen on a trigger. The created screen will be deleted when it's unloaded

**Parametri**

- **obj** -- pointer to widget which should load the screen
- **trigger** -- an event code, e.g. LV\_EVENT\_CLICKED
- **screen\_create\_cb** -- a callback to create the screen, e.g. `lv_obj_t *myscreen_create(void)`
- **anim\_type** -- element of `lv_screen_load_anim_t` the screen load animation
- **duration** -- duration of the animation in milliseconds
- **delay** -- delay before the screen load in milliseconds

`void lv_obj_add_play_timeline_event(lv_obj_t *obj, lv_event_code_t trigger, lv_anim_timeline_t *at, uint32_t`  
`delay, bool reverse)`

Play a timeline animation on a trigger

**Parametri**

- **obj** -- pointer to widget which should trigger playing the animation
- **trigger** -- an event code, e.g. LV\_EVENT\_CLICKED
- **at** -- pointer to an animation timeline
- **delay** -- wait time before starting the animation
- **reverse** -- true: play in reverse

`void lv_obj_set_id(lv_obj_t *obj, void *id)`

Set an id for an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **id** -- the id of the object

`void *lv_obj_get_id(const lv_obj_t *obj)`

Get the id of an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the id of the object

---

```
lv_obj_t *lv_obj_find_by_id(const lv_obj_t *obj, const void *id)
```

DEPRECATED IDs are used only to print the widget trees. To find a widget use `lv_obj_find_by_name`

Get the child object by its id. It will check children and grandchildren recursively. Function `lv_obj_id_compare` is used to matched obj id with given id.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **id** -- the id of the child object

**Ritorna**

pointer to the child object or NULL if not found

```
void lv_obj_assign_id(const lv_obj_class_t *class_p, lv_obj_t *obj)
```

Assign id to object if not previously assigned. This function gets called automatically when `LV_OBJ_ID_AUTO_ASSIGN` is enabled.

Set `LV_USE_OBJ_ID_BUILTIN` to use the builtin method to generate object ID. Otherwise, these functions including `lv_obj_[set|assign|free|stringify]_id` and `lv_obj_id_compare` should be implemented externally.

**Parametri**

- **class\_p** -- the class this obj belongs to. Note `obj->class_p` is the class currently being constructed.
- **obj** -- pointer to an object

```
void lv_obj_free_id(lv_obj_t *obj)
```

Free resources allocated by `lv_obj_assign_id` or `lv_obj_set_id`. This function is also called automatically when object is deleted.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

```
int lv_obj_id_compare(const void *id1, const void *id2)
```

Compare two obj id, return 0 if they are equal.

Set `LV_USE_OBJ_ID_BUILTIN` to use the builtin method for compare. Otherwise, it must be implemented externally.

**Parametri**

- **id1** -- the first id
- **id2** -- the second id

**Ritorna**

0 if they are equal, non-zero otherwise.

```
const char *lv_obj_stringify_id(lv_obj_t *obj, char *buf, uint32_t len)
```

Format an object's id into a string.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **buf** -- buffer to write the string into
- **len** -- length of the buffer

```
void lv_objid_builtin_destroy(void)
```

Free resources used by builtin ID generator.

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_obj_class
```

Make the base object's class publicly available.

## 14.11.5 lv\_obj\_class.h

### Typedef

```
typedef void (*lv_obj_class_event_cb_t)(lv_obj_class_t *class_p, lv_event_t *e)
```

## Enum

enum **lv\_obj\_class\_editable\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_EDITABLE\_INHERIT**

Check the base class. Must have 0 value to let zero initialized class inherit

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_EDITABLE\_TRUE**

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_EDITABLE\_FALSE**

enum **lv\_obj\_class\_group\_def\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_GROUP\_DEF\_INHERIT**

Check the base class. Must have 0 value to let zero initialized class inherit

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_GROUP\_DEF\_TRUE**

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_GROUP\_DEF\_FALSE**

enum **lv\_obj\_class\_theme\_inheritable\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_THEME\_INHERITABLE\_FALSE**

Do not inherit theme from base class.

enumerator **LV\_OBJ\_CLASS\_THEME\_INHERITABLE\_TRUE**

## Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_obj\_class\_create\_obj**(const lv\_obj\_class\_t \*class\_p, lv\_obj\_t \*parent)

Create an object form a class descriptor

### Parametri

- **class\_p** -- pointer to a class
- **parent** -- pointer to an object where the new object should be created

### Ritorna

pointer to the created object

**void lv\_obj\_class\_init\_obj**(lv\_obj\_t \*obj)

**bool lv\_obj\_is\_editable**(lv\_obj\_t \*obj)

**bool lv\_obj\_is\_group\_def**(lv\_obj\_t \*obj)

## 14.11.6 lv\_obj\_class\_private.h

### Funzioni

**void lv\_obj\_destruct**(lv\_obj\_t \*obj)

struct **\_lv\_obj\_class\_t**

#include <lv\_obj\_class\_private.h> Describe the common methods of every object. Similar to a C++ class.

**Membri Pubblici**

`const lv_obj_class_t *base_class`

`void (*constructor_cb)(const lv_obj_class_t *class_p, lv_obj_t *obj)`

class\_p is the final class while obj->class\_p is the class currently being [de]constructed.

`void (*destructor_cb)(const lv_obj_class_t *class_p, lv_obj_t *obj)`

`void (*event_cb)(const lv_obj_class_t *class_p, lv_event_t *e)`

class\_p is the class in which event is being processed. Widget type specific event function

`uint32_t prop_index_start`

`uint32_t prop_index_end`

`const lv_property_ops_t *properties`

`uint32_t properties_count`

`const lv_property_name_t *property_names`

`uint32_t names_count`

`void *user_data`

`const char *name`

`int32_t width_def`

`int32_t height_def`

`uint32_t editable`

Value from `lv_obj_class_editable_t`

`uint32_t group_def`

Value from `lv_obj_class_group_def_t`

`uint32_t instance_size`

`uint32_t theme_inheritable`

Value from `lv_obj_class_theme_inheritable_t`

**14.11.7 lv\_obj\_draw.h****Enum**

**enum lv\_layer\_type\_t**

Store the type of layer required to render a widget.

*Values:*

**enumerator LV\_LAYER\_TYPE\_NONE**

No layer is needed.

**enumerator LV\_LAYER\_TYPE\_SIMPLE**

Simple layer means that the layer can be rendered in chunks. For example with `opa_layered = 140` it's possible to render only 10 lines from the layer. When it's ready go the the next 10 lines. It avoids large memory allocations for the layer buffer. The buffer size for a chunk can be set by `LV_DRAW_LAYER_SIMPLE_BUF_SIZE` in `lv_conf.h`.

**enumerator LV\_LAYER\_TYPE\_TRANSFORM**

The widget is transformed and cannot be rendered in chunks. It's because - due to the transformations - pixel outside of a given area will also contribute to the final image. In this case there is no limitation on the buffer size. LVGL will allocate as large buffer as needed to render the transformed area.

**Funzioni**

**void lv\_obj\_init\_draw\_rect\_dsc(lv\_obj\_t \*obj, lv\_part\_t part, lv\_draw\_rect\_dsc\_t \*draw\_dsc)**

Initialize a rectangle draw descriptor from an object's styles in its current state

**Nota**

Only the relevant fields will be set. E.g. if `border width == 0` the other border properties won't be evaluated.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- part of the object, e.g. `LV_PART_MAIN`, `LV_PART_SCROLLBAR`, `LV_PART_KNOB`, etc
- **draw\_dsc** -- the descriptor to initialize. If an `..._opa` field is set to `LV_OPA_TRANSP` the related properties won't be initialized. Should be initialized with `lv_draw_rect_dsc_init(draw_dsc)`.

**void lv\_obj\_init\_draw\_label\_dsc(lv\_obj\_t \*obj, lv\_part\_t part, lv\_draw\_label\_dsc\_t \*draw\_dsc)**

Initialize a label draw descriptor from an object's styles in its current state

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- part of the object, e.g. `LV_PART_MAIN`, `LV_PART_SCROLLBAR`, `LV_PART_KNOB`, etc
- **draw\_dsc** -- the descriptor to initialize. If the `opa` field is set to or the property is equal to `LV_OPA_TRANSP` the rest won't be initialized. Should be initialized with `lv_draw_label_dsc_init(draw_dsc)`.

**void lv\_obj\_init\_draw\_image\_dsc(lv\_obj\_t \*obj, lv\_part\_t part, lv\_draw\_image\_dsc\_t \*draw\_dsc)**

Initialize an image draw descriptor from an object's styles in its current state

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- part of the object, e.g. `LV_PART_MAIN`, `LV_PART_SCROLLBAR`, `LV_PART_KNOB`, etc
- **draw\_dsc** -- the descriptor to initialize. Should be initialized with `lv_draw_image_dsc_init(draw_dsc)`.

`void lv_obj_init_draw_line_dsc(lv_obj_t *obj, lv_part_t part, lv_draw_line_dsc_t *draw_dsc)`

Initialize a line draw descriptor from an object's styles in its current state

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- part of the object, e.g. LV\_PART\_MAIN, LV\_PART\_SCROLLBAR, LV\_PART\_KNOB, etc
- **draw\_dsc** -- the descriptor to initialize. Should be initialized with `lv_draw_line_dsc_init(draw_dsc)`.

`void lv_obj_init_draw_arc_dsc(lv_obj_t *obj, lv_part_t part, lv_draw_arc_dsc_t *draw_dsc)`

Initialize an arc draw descriptor from an object's styles in its current state

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- part of the object, e.g. LV\_PART\_MAIN, LV\_PART\_SCROLLBAR, LV\_PART\_KNOB, etc
- **draw\_dsc** -- the descriptor to initialize. Should be initialized with `lv_draw_arc_dsc_init(draw_dsc)`.

`int32_t lv_obj_calculate_ext_draw_size(lv_obj_t *obj, lv_part_t part)`

Get the required extra size (around the object's part) to draw shadow, outline, value etc.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- part of the object

**Ritorna**

the extra size required around the object

`void lv_obj_refresh_ext_draw_size(lv_obj_t *obj)`

Send a 'LV\_EVENT\_REFR\_EXT\_DRAW\_SIZE' Call the ancestor's event handler to the object to refresh the value of the extended draw size. The result will be saved in obj.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

## 14.11.8 lv\_obj\_draw\_private.h

### Funzioni

`int32_t lv_obj_get_ext_draw_size(const lv_obj_t *obj)`

Get the extended draw area of an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the size extended draw area around the real coordinates

`lv_layer_type_t lv_obj_get_layer_type(const lv_obj_t *obj)`

## 14.11.9 lv\_obj\_event.h

### Enum

enum `lv_cover_res_t`

Cover check results.

*Values:*

enumerator `LV_COVER_RES_COVER`

enumerator `LV_COVER_RES_NOT_COVER`

enumerator **LV\_COVER\_RES\_MASKED**

## Funzioni

**lv\_result\_t lv\_obj\_send\_event(lv\_obj\_t \*obj, lv\_event\_code\_t event\_code, void \*param)**

Send an event to the object

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object
- **event\_code** -- the type of the event from `lv_event_t`
- **param** -- arbitrary data depending on the widget type and the event. (Usually NULL)

### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: obj was not deleted in the event; LV\_RESULT\_INVALID: obj was deleted in the event\_code

**lv\_result\_t lv\_obj\_event\_base(const lv\_obj\_class\_t \*class\_p, lv\_event\_t \*e)**

Used by the widgets internally to call the ancestor widget types's event handler

### Parametri

- **class\_p** -- pointer to the class of the widget (NOT the ancestor class)
- **e** -- pointer to the event descriptor

### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: the target object was not deleted in the event; LV\_RESULT\_INVALID: it was deleted in the event\_code

**lv\_obj\_t \*lv\_event\_get\_current\_target\_obj(lv\_event\_t \*e)**

Get the current target of the event. It's the object which event handler being called. If the event is not bubbled it's the same as "original" target.

### Parametri

- **e** -- pointer to the event descriptor

### Ritorna

the target of the event\_code

**lv\_obj\_t \*lv\_event\_get\_target\_obj(lv\_event\_t \*e)**

Get the object originally targeted by the event. It's the same even if the event is bubbled.

### Parametri

- **e** -- pointer to the event descriptor

### Ritorna

pointer to the original target of the event\_code

**lv\_event\_dsc\_t \*lv\_obj\_add\_event\_cb(lv\_obj\_t \*obj, lv\_event\_cb\_t event\_cb, lv\_event\_code\_t filter, void \*user\_data)**

Add an event handler function for an object. Used by the user to react on event which happens with the object. An object can have multiple event handler. They will be called in the same order as they were added.

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object
- **filter** -- an event code (e.g. `LV_EVENT_CLICKED`) on which the event should be called. `LV_EVENT_ALL` can be used to receive all the events.
- **event\_cb** -- the new event function
- **user\_data** -- custom data will be available in event\_cb

### Ritorna

handler to the event. It can be used in `lv_obj_remove_event_dsc`.

**uint32\_t lv\_obj\_get\_event\_count(lv\_obj\_t \*obj)**

**lv\_event\_dsc\_t \*lv\_obj\_get\_event\_dsc(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t index)**

**bool lv\_obj\_remove\_event(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t index)**

**bool lv\_obj\_remove\_event\_dsc(lv\_obj\_t \*obj, lv\_event\_dsc\_t \*dsc)**

`uint32_t lv_obj_remove_event_cb(lv_obj_t *obj, lv_event_cb_t event_cb)`

Remove an event\_cb from an object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a obj
- **event\_cb** -- the event\_cb of the event to remove

**Ritorna**

the count of the event removed

`uint32_t lv_obj_remove_event_cb_with_user_data(lv_obj_t *obj, lv_event_cb_t event_cb, void *user_data)`

Remove an event\_cb with user\_data

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a obj
- **event\_cb** -- the event\_cb of the event to remove
- **user\_data** -- user\_data

**Ritorna**

the count of the event removed

`lv_indev_t *lv_event_get_indev(lv_event_t *e)`

Get the input device passed as parameter to indev related events.

**Parametri**

- **e** -- pointer to an event

**Ritorna**

the indev that triggered the event or NULL if called on a not indev related event

`lv_layer_t *lv_event_get_layer(lv_event_t *e)`

Get the draw context which should be the first parameter of the draw functions. Namely:  
LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN/POST, LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN/POST\_BEGIN, LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN/POST\_END

**Parametri**

- **e** -- pointer to an event

**Ritorna**

pointer to a draw context or NULL if called on an unrelated event

`const lv_area_t *lv_event_get_old_size(lv_event_t *e)`

Get the old area of the object before its size was changed. Can be used in LV\_EVENT\_SIZE\_CHANGED

**Parametri**

- **e** -- pointer to an event

**Ritorna**

the old absolute area of the object or NULL if called on an unrelated event

`uint32_t lv_event_get_key(lv_event_t *e)`

Get the key passed as parameter to an event. Can be used in LV\_EVENT\_KEY

**Parametri**

- **e** -- pointer to an event

**Ritorna**

the triggering key or NULL if called on an unrelated event

`int32_t lv_event_get_rotary_diff(lv_event_t *e)`

Get the signed rotary encoder diff. passed as parameter to an event. Can be used in LV\_EVENT\_ROTARY

**Parametri**

- **e** -- pointer to an event

**Ritorna**

the triggering key or NULL if called on an unrelated event

`lv_anim_t *lv_event_get_scroll_anim(lv_event_t *e)`

Get the animation descriptor of a scrolling. Can be used in LV\_EVENT\_SCROLL\_BEGIN

**Parametri**

- **e** -- pointer to an event

**Ritorna**

the animation that will scroll the object. (can be modified as required)

```
void lv_event_set_ext_draw_size(lv_event_t *e, int32_t size)
```

Set the new extra draw size. Can be used in `LV_EVENT_REFR_EXT_DRAW_SIZE`

**Parametri**

- `e` -- pointer to an event
- `size` -- The new extra draw size

```
lv_point_t *lv_event_get_self_size_info(lv_event_t *e)
```

Get a pointer to an `lv_point_t` variable in which the self size should be saved (width in `point->x` and height `point->y`). Can be used in `LV_EVENT_GET_SELF_SIZE`

**Parametri**

- `e` -- pointer to an event

**Ritorna**

pointer to `lv_point_t` or NULL if called on an unrelated event

```
lv_hit_test_info_t *lv_event_get_hit_test_info(lv_event_t *e)
```

Get a pointer to an `lv_hit_test_info_t` variable in which the hit test result should be saved. Can be used in `LV_EVENT_HIT_TEST`

**Parametri**

- `e` -- pointer to an event

**Ritorna**

pointer to `lv_hit_test_info_t` or NULL if called on an unrelated event

```
const lv_area_t *lv_event_get_cover_area(lv_event_t *e)
```

Get a pointer to an area which should be examined whether the object fully covers it or not. Can be used in `LV_EVENT_HIT_TEST`

**Parametri**

- `e` -- pointer to an event

**Ritorna**

an area with absolute coordinates to check

```
void lv_event_set_cover_res(lv_event_t *e, lv_cover_res_t res)
```

Set the result of cover checking. Can be used in `LV_EVENT_COVER_CHECK`

**Parametri**

- `e` -- pointer to an event
- `res` -- an element of `::lv_cover_check_info_t`

```
lv_draw_task_t *lv_event_get_draw_task(lv_event_t *e)
```

Get the draw task which was just added. Can be used in `LV_EVENT_DRAW_TASK_ADDED` event

**Parametri**

- `e` -- pointer to an event

**Ritorna**

the added draw task

### 14.11.10 lv\_obj\_event\_private.h

```
struct _lv_hit_test_info_t
```

#include <lv\_obj\_event\_private.h> Used as the event parameter of `LV_EVENT_HIT_TEST` to check if an point can click the object or not. `res` should be set like this:

- If already set to `false` another event wants that point non clickable. If you want to respect it leave it as `false` or set `true` to overwrite it.
- If already set `true` and point shouldn't be clickable set to `false`
- If already set to `true` you agree that point can click the object leave it as `true`

#### Membri Pubblici

```
const lv_point_t *point
```

A point relative to screen to check if it can click the object or not

```
bool res
 true: point can click the object; false: it cannot

struct _lv_cover_check_info_t
#include <lv_obj_event_private.h> Used as the event parameter of LV_EVENT_COVER_CHECK to
check if an area is covered by the object or not. In the event use const lv_area_t * area =
lv_event_get_cover_area(e) to get the area to check and lv_event_set_cover_res(e, res) to set the
result.
```

## Membri Pubblici

**lv\_cover\_res\_t** res

const **lv\_area\_t** \*area

## 14.11.11 lv\_obj\_pos.h

### Enum

enum **lv\_obj\_point\_transform\_flag\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_OBJ\_POINT\_TRANSFORM\_FLAG\_NONE**

No flags

enumerator **LV\_OBJ\_POINT\_TRANSFORM\_FLAG\_RECURSIVE**

Consider the transformation properties of the parents too

enumerator **LV\_OBJ\_POINT\_TRANSFORM\_FLAG\_INVERSE**

Execute the inverse of the transformation (-angle and 1/zoom)

enumerator **LV\_OBJ\_POINT\_TRANSFORM\_FLAG\_INVERSE\_RECURSIVE**

Both inverse and recursive

### Funzioni

void **lv\_obj\_set\_pos**(**lv\_obj\_t** \*obj, **int32\_t** x, **int32\_t** y)

Set the position of an object relative to the set alignment.

**i Nota**

With default alignment it's the distance from the top left corner

**i Nota**

E.g. **LV\_ALIGN\_CENTER** alignment it's the offset from the center of the parent

**i Nota**

The position is interpreted on the content area of the parent

**i Nota**

The values can be set in pixel or in percentage of parent size with `lv_pct(v)`

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **x** -- new x coordinate
- **y** -- new y coordinate

`void lv_obj_set_x(lv_obj_t *obj, int32_t x)`

Set the x coordinate of an object

**i Nota**

With default alignment it's the distance from the top left corner

**i Nota**

E.g. `LV_ALIGN_CENTER` alignment it's the offset from the center of the parent

**i Nota**

The position is interpreted on the content area of the parent

**i Nota**

The values can be set in pixel or in percentage of parent size with `lv_pct(v)`

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **x** -- new x coordinate

`void lv_obj_set_y(lv_obj_t *obj, int32_t y)`

Set the y coordinate of an object

**i Nota**

With default alignment it's the distance from the top left corner

**i Nota**

E.g. `LV_ALIGN_CENTER` alignment it's the offset from the center of the parent

**i Nota**

The position is interpreted on the content area of the parent

**i Nota**

The values can be set in pixel or in percentage of parent size with `lv_pct(v)`

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **y** -- new y coordinate

`void lv_obj_set_size(lv_obj_t *obj, int32_t w, int32_t h)`

Set the size of an object.

**i Nota**

possible values are: pixel simple set the size accordingly LV\_SIZE\_CONTENT set the size to involve all children in the given direction `lv_pct(x)` to set size in percentage of the parent's content area size (the size without paddings). x should be in [0..1000)% range

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **w** -- the new width
- **h** -- the new height

`bool lv_obj_refr_size(lv_obj_t *obj)`

Recalculate the size of the object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

true: the size has been changed

`void lv_obj_set_width(lv_obj_t *obj, int32_t w)`

Set the width of an object

**i Nota**

possible values are: pixel simple set the size accordingly LV\_SIZE\_CONTENT set the size to involve all children in the given direction `lv_pct(x)` to set size in percentage of the parent's content area size (the size without paddings). x should be in [0..1000)% range

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **w** -- the new width

`void lv_obj_set_height(lv_obj_t *obj, int32_t h)`

Set the height of an object

**i Nota**

possible values are: pixel simple set the size accordingly LV\_SIZE\_CONTENT set the size to involve all children in the given direction `lv_pct(x)` to set size in percentage of the parent's content area size (the size without paddings). x should be in [0..1000)% range

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **h** -- the new height

**void lv\_obj\_set\_content\_width(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t w)**

Set the width reduced by the left and right padding and the border width.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **w** -- the width without paddings in pixels

**void lv\_obj\_set\_content\_height(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t h)**

Set the height reduced by the top and bottom padding and the border width.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **h** -- the height without paddings in pixels

**void lv\_obj\_set\_layout(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t layout)**

Set a layout for an object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **layout** -- pointer to a layout descriptor to set

**bool lv\_obj\_is\_layout\_positioned(const lv\_obj\_t \*obj)**

Test whether the and object is positioned by a layout or not

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object to test

**Ritorna**

true: positioned by a layout; false: not positioned by a layout

**void lv\_obj\_mark\_layout\_as\_dirty(lv\_obj\_t \*obj)**

Mark the object for layout update.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object whose children need to be updated

**void lv\_obj\_update\_layout(const lv\_obj\_t \*obj)**

Update the layout of an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object whose position and size needs to be updated

**void lv\_obj\_set\_align(lv\_obj\_t \*obj, lv\_align\_t align)**

Change the alignment of an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object to align
- **align** -- type of alignment (see '[lv\\_align\\_t](#)' enum) LV\_ALIGN\_OUT\_... can't be used.

**void lv\_obj\_align(lv\_obj\_t \*obj, lv\_align\_t align, int32\_t x\_ofs, int32\_t y\_ofs)**

Change the alignment of an object and set new coordinates. Equivalent to: `lv_obj_set_align(obj, align); lv_obj_set_pos(obj, x_ofs, y_ofs);`

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object to align
- **align** -- type of alignment (see '[lv\\_align\\_t](#)' enum) LV\_ALIGN\_OUT\_... can't be used.
- **x\_ofs** -- x coordinate offset after alignment
- **y\_ofs** -- y coordinate offset after alignment

**void lv\_obj\_align\_to(lv\_obj\_t \*obj, const lv\_obj\_t \*base, lv\_align\_t align, int32\_t x\_ofs, int32\_t y\_ofs)**

Align an object to another object.

 **Nota**

if the position or size of **base** changes **obj** needs to be aligned manually again

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object to align
- **base** -- pointer to another object (if NULL objs parent is used). 'obj' will be aligned to it.
- **align** -- type of alignment (see '*lv\_align\_t*' enum)
- **x\_ofs** -- x coordinate offset after alignment
- **y\_ofs** -- y coordinate offset after alignment

`void lv_obj_center(lv_obj_t *obj)`

Align an object to the center on its parent.

 **Nota**

if the parent size changes obj needs to be aligned manually again

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object to align

`void lv_obj_set_transform(lv_obj_t *obj, const lv_matrix_t *matrix)`

Set the transform matrix of an object

 **Nota**

`LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX` needs to be enabled.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **matrix** -- pointer to a matrix to set

`void lv_obj_reset_transform(lv_obj_t *obj)`

Reset the transform matrix of an object to identity matrix

 **Nota**

`LV_DRAW_TRANSFORM_USE_MATRIX` needs to be enabled.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

`void lv_obj_get_coords(const lv_obj_t *obj, lv_area_t *coords)`

Copy the coordinates of an object to an area

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **coords** -- pointer to an area to store the coordinates

`int32_t lv_obj_get_x(const lv_obj_t *obj)`

Get the x coordinate of object.

 **Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

 **Nota**

Zero return value means the object is on the left padding of the parent, and not on the left edge.

#### **i Nota**

Scrolling of the parent doesn't change the returned value.

#### **i Nota**

The returned value is always the distance from the parent even if obj is positioned by a layout.

#### **Parametri**

**obj** -- pointer to an object

#### **Ritorna**

distance of obj from the left side of its parent plus the parent's left padding

```
int32_t lv_obj_get_x2(const lv_obj_t *obj)
```

Get the x2 coordinate of object.

#### **i Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

#### **i Nota**

Zero return value means the object is on the right padding of the parent, and not on the right edge.

#### **i Nota**

Scrolling of the parent doesn't change the returned value.

#### **i Nota**

The returned value is always the distance from the parent even if obj is positioned by a layout.

#### **Parametri**

**obj** -- pointer to an object

#### **Ritorna**

distance of obj from the right side of its parent plus the parent's right padding

```
int32_t lv_obj_get_y(const lv_obj_t *obj)
```

Get the y coordinate of object.

#### **i Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

**i Nota**

Zero return value means the object is on the top padding of the parent, and not on the top edge.

**i Nota**

Scrolling of the parent doesn't change the returned value.

**i Nota**

The returned value is always the distance from the parent even if obj is positioned by a layout.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

distance of obj from the top side of its parent plus the parent's top padding

```
int32_t lv_obj_get_y2(const lv_obj_t *obj)
```

Get the y2 coordinate of object.

**i Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

**i Nota**

Zero return value means the object is on the bottom padding of the parent, and not on the bottom edge.

**i Nota**

Scrolling of the parent doesn't change the returned value.

**i Nota**

The returned value is always the distance from the parent even if obj is positioned by a layout.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

distance of obj from the bottom side of its parent plus the parent's bottom padding

```
int32_t lv_obj_get_x_aligned(const lv_obj_t *obj)
```

Get the actually set x coordinate of object, i.e. the offset from the set alignment

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the set x coordinate

```
int32_t lv_obj_get_y_aligned(const lv_obj_t *obj)
```

Get the actually set y coordinate of object, i.e. the offset from the set alignment

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the set y coordinate

```
int32_t lv_obj_get_width(const lv_obj_t *obj)
```

Get the width of an object

**Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the width in pixels

```
int32_t lv_obj_get_height(const lv_obj_t *obj)
```

Get the height of an object

**Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the height in pixels

```
int32_t lv_obj_get_content_width(const lv_obj_t *obj)
```

Get the width reduced by the left and right padding and the border width.

**Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the width which still fits into its parent without causing overflow (making the parent scrollable)

```
int32_t lv_obj_get_content_height(const lv_obj_t *obj)
```

Get the height reduced by the top and bottom padding and the border width.

**Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the height which still fits into the parent without causing overflow (making the parent scrollable)

```
void lv_obj_get_content_coords(const lv_obj_t *obj, lv_area_t *area)
```

Get the area reduced by the paddings and the border width.

 **Nota**

The position of the object is recalculated only on the next redraw. To force coordinate recalculation call `lv_obj_update_layout(obj)`.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **area** -- the area which still fits into the parent without causing overflow (making the parent scrollable)

```
int32_t lv_obj_get_self_width(const lv_obj_t *obj)
```

Get the width occupied by the "parts" of the widget. E.g. the width of all columns of a table.

 **Nota**

This size independent from the real size of the widget. It just tells how large the internal ("virtual") content is.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an objects

**Ritorna**

the width of the virtually drawn content

```
int32_t lv_obj_get_self_height(const lv_obj_t *obj)
```

Get the height occupied by the "parts" of the widget. E.g. the height of all rows of a table.

 **Nota**

This size independent from the real size of the widget. It just tells how large the internal ("virtual") content is.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an objects

**Ritorna**

the width of the virtually drawn content

```
bool lv_obj_refresh_self_size(lv_obj_t *obj)
```

Handle if the size of the internal ("virtual") content of an object has changed.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

false: nothing happened; true: refresh happened

```
void lv_obj_refr_pos(lv_obj_t *obj)
```

```
void lv_obj_move_to(lv_obj_t *obj, int32_t x, int32_t y)
```

```
void lv_obj_move_children_by(lv_obj_t *obj, int32_t x_diff, int32_t y_diff, bool ignore_floating)
```

```
const lv_matrix_t *lv_obj_get_transform(const lv_obj_t *obj)
```

Get the transform matrix of an object

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

pointer to the transform matrix or NULL if not set

```
void lv_obj_transform_point(const lv_obj_t *obj, lv_point_t *p, lv_obj_point_transform_flag_t flags)
```

Transform a point using the angle and zoom style properties of an object

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object whose style properties should be used
- p** -- a point to transform, the result will be written back here too
- flags** -- OR-ed valued of :cpp:enum:*lv\_obj\_point\_transform\_flag\_t*

```
void lv_obj_transform_point_array(const lv_obj_t *obj, lv_point_t points[], size_t count,
 lv_obj_point_transform_flag_t flags)
```

Transform an array of points using the angle and zoom style properties of an object

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object whose style properties should be used
- points** -- the array of points to transform, the result will be written back here too
- count** -- number of points in the array
- flags** -- OR-ed valued of :cpp:enum:*lv\_obj\_point\_transform\_flag\_t*

```
void lv_obj_get_transformed_area(const lv_obj_t *obj, lv_area_t *area, lv_obj_point_transform_flag_t flags)
```

Transform an area using the angle and zoom style properties of an object

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object whose style properties should be used
- area** -- an area to transform, the result will be written back here too
- flags** -- OR-ed valued of :cpp:enum:*lv\_obj\_point\_transform\_flag\_t*

```
void lv_obj_invalidate_area(const lv_obj_t *obj, const lv_area_t *area)
```

Mark an area of an object as invalid. The area will be truncated to the object's area and marked for redraw.

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object
- area** -- the area to redraw

```
void lv_obj_invalidate(const lv_obj_t *obj)
```

Mark the object as invalid to redrawn its area

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object

```
bool lv_obj_area_is_visible(const lv_obj_t *obj, lv_area_t *area)
```

Tell whether an area of an object is visible (even partially) now or not

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object
- area** -- the are to check. The visible part of the area will be written back here.

**Ritorna**

true visible; false not visible (hidden, out of parent, on other screen, etc)

```
bool lv_obj_is_visible(const lv_obj_t *obj)
```

Tell whether an object is visible (even partially) now or not

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

true: visible; false not visible (hidden, out of parent, on other screen, etc)

```
void lv_obj_set_ext_click_area(lv_obj_t *obj, int32_t size)
```

Set the size of an extended clickable area

**Parametri**

- obj** -- pointer to an object
- size** -- extended clickable area in all 4 directions [px]

```
void lv_obj_get_click_area(const lv_obj_t *obj, lv_area_t *area)
```

Get the an area where to object can be clicked. It's the object's normal area plus the extended click area.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **area** -- store the result area here

```
bool lv_obj_hit_test(lv_obj_t *obj, const lv_point_t *point)
```

Hit-test an object given a particular point in screen space.

**Parametri**

- **obj** -- object to hit-test
- **point** -- screen-space point (absolute coordinate)

**Ritorna**

true: if the object is considered under the point

```
int32_t lv_clamp_width(int32_t width, int32_t min_width, int32_t max_width, int32_t ref_width)
```

Clamp a width between min and max width. If the min/max width is in percentage value use the ref\_width

**Parametri**

- **width** -- width to clamp
- **min\_width** -- the minimal width
- **max\_width** -- the maximal width
- **ref\_width** -- the reference width used when min/max width is in percentage

**Ritorna**

the clamped width

```
int32_t lv_clamp_height(int32_t height, int32_t min_height, int32_t max_height, int32_t ref_height)
```

Clamp a height between min and max height. If the min/max height is in percentage value use the ref\_height

**Parametri**

- **height** -- height to clamp
- **min\_height** -- the minimal height
- **max\_height** -- the maximal height
- **ref\_height** -- the reference height used when min/max height is in percentage

**Ritorna**

the clamped height

## 14.11.12 lv\_obj\_private.h

```
struct _lv_obj_spec_attr_t
```

#include <lv\_obj\_private.h> Special, rarely used attributes. They are allocated automatically if any elements is set.

### Membri Pubblici

lv\_obj\_t \*\***children**

Store the pointer of the children in an array.

lv\_group\_t \***group\_p**

*lv\_event\_list\_t* **event\_list**

const char \***name**

Pointer to the name

*lv\_point\_t* **scroll**

The current X/Y scroll offset

**int32\_t ext\_click\_pad**

Extra click padding in all direction

**int32\_t ext\_draw\_size**

EXTend the size in every direction for drawing.

**uint16\_t child\_cnt**

Number of children

**uint16\_t scrollbar\_mode**

How to display scrollbars, see [lv\\_scrollbar\\_mode\\_t](#)

**uint16\_t scroll\_snap\_x**

Where to align the snappable children horizontally, see [lv\\_scroll\\_snap\\_t](#)

**uint16\_t scroll\_snap\_y**

Where to align the snappable children vertically

**uint16\_t scroll\_dir**

The allowed scroll direction(s), see [lv\\_dir\\_t](#)

**uint16\_t layer\_type**

Cache the layer type here. Element of [lv\\_intermediate\\_layer\\_type\\_t](#)

**uint16\_t name\_static**

1: name was not dynamically allocated

struct **\_lv\_obj\_t**

## Membri Pubblici

const lv\_obj\_class\_t \***class\_p**

lv\_obj\_t \***parent**

lv\_obj\_spec\_attr\_t \***spec\_attr**

lv\_obj\_style\_t \***styles**

void \***user\_data**

void \***id**

*lv\_area\_t* **coords**

*lv\_obj\_flag\_t* **flags**

```

uint16_t state

uint16_t layout_inv

uint16_t readjust_scroll_after_layout

uint16_t scr_layout_inv

uint16_t skip_trans

uint16_t style_cnt

uint16_t h_layout

uint16_t w_layout

uint16_t is_deleting

```

### 14.11.13 lv\_obj\_scroll.h

#### Enum

enum **lv\_scrollbar\_mode\_t**

Scrollbar modes: shows when scrollbars be visible

*Values:*

enumerator **LV\_SCROLLBAR\_MODE\_OFF**

Never show scrollbars

enumerator **LV\_SCROLLBAR\_MODE\_ON**

Always show scrollbars

enumerator **LV\_SCROLLBAR\_MODE\_ACTIVE**

Show scroll bars when Widget is being scrolled

enumerator **LV\_SCROLLBAR\_MODE\_AUTO**

Show scroll bars when the content is large enough to be scrolled

enum **lv\_scroll\_snap\_t**

Scroll span align options. Tells where to align the snappable children when scroll stops.

*Values:*

enumerator **LV\_SCROLL\_SNAP\_NONE**

Do not align, leave where it is

enumerator **LV\_SCROLL\_SNAP\_START**

Align to the left/top

enumerator **LV\_SCROLL\_SNAP\_END**

Align to the right/bottom

enumerator **LV\_SCROLL\_SNAP\_CENTER**

Align to the center

## Funzioni

**void lv\_obj\_set\_scrollbar\_mode(lv\_obj\_t \*obj, lv\_scrollbar\_mode\_t mode)**

Set how the scrollbars should behave.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **mode** -- LV\_SCROLL\_MODE\_ON/OFF/AUTO/ACTIVE

**void lv\_obj\_set\_scroll\_dir(lv\_obj\_t \*obj, lv\_dir\_t dir)**

Set direction Widget can be scrolled

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **dir** -- one or more bit-wise OR-ed values of **lv\_dir\_t** enumeration

**void lv\_obj\_set\_scroll\_snap\_x(lv\_obj\_t \*obj, lv\_scroll\_snap\_t align)**

Set where to snap the children when scrolling ends horizontally

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **align** -- value from **lv\_scroll\_snap\_t** enumeration

**void lv\_obj\_set\_scroll\_snap\_y(lv\_obj\_t \*obj, lv\_scroll\_snap\_t align)**

Set where to snap the children when scrolling ends vertically

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **align** -- value from **lv\_scroll\_snap\_t** enumeration

**lv\_scrollbar\_mode\_t lv\_obj\_get\_scrollbar\_mode(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the current scroll mode (when to hide the scrollbars)

**Parametri**

**obj** -- pointer to Widget

**Ritorna**

the current scroll mode from **lv\_scrollbar\_mode\_t**

**lv\_dir\_t lv\_obj\_get\_scroll\_dir(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get directions Widget can be scrolled (set with **lv\_obj\_set\_scroll\_dir()**)

**Parametri**

**obj** -- pointer to Widget

**Ritorna**

current scroll direction bit(s)

**lv\_scroll\_snap\_t lv\_obj\_get\_scroll\_snap\_x(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get where to snap child Widgets when horizontal scrolling ends.

**Parametri**

**obj** -- pointer to Widget

**Ritorna**

current snap value from **lv\_scroll\_snap\_t**

**lv\_scroll\_snap\_t lv\_obj\_get\_scroll\_snap\_y(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get where to snap child Widgets when vertical scrolling ends.

**Parametri**

**obj** -- pointer to Widget

**Ritorna**

current snap value from **lv\_scroll\_snap\_t**

```
int32_t lv_obj_get_scroll_x(const lv_obj_t *obj)
```

Get current X scroll position. Identical to `lv_obj_get_scroll_left()`.

**Parametri**

`obj` -- pointer to scrollable container Widget

**Ritorna**

current scroll position from left edge

- If Widget is not scrolled return 0.
- If scrolled return > 0.
- If scrolled inside (elastic scroll) return < 0.

```
int32_t lv_obj_get_scroll_y(const lv_obj_t *obj)
```

Get current Y scroll position. Identical to `lv_obj_get_scroll_top()`.

**Parametri**

`obj` -- pointer to scrollable container Widget

**Ritorna**

current scroll position from top edge

- If Widget is not scrolled return 0.
- If scrolled return > 0.
- If scrolled inside (elastic scroll) return < 0.

```
int32_t lv_obj_get_scroll_top(const lv_obj_t *obj)
```

Number of pixels a scrollable container Widget can be scrolled down before its top edge appears. When `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC` flag is set in Widget, this value can go negative while Widget is being dragged below its normal top-edge boundary.

**Parametri**

`obj` -- pointer to scrollable container Widget

**Ritorna**

pixels Widget can be scrolled down before its top edge appears

```
int32_t lv_obj_get_scroll_bottom(const lv_obj_t *obj)
```

Number of pixels a scrollable container Widget can be scrolled up before its bottom edge appears. When `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC` flag is set in Widget, this value can go negative while Widget is being dragged above its normal bottom-edge boundary.

**Parametri**

`obj` -- pointer to scrollable container Widget

**Ritorna**

pixels Widget can be scrolled up before its bottom edge appears

```
int32_t lv_obj_get_scroll_left(const lv_obj_t *obj)
```

Number of pixels a scrollable container Widget can be scrolled right before its left edge appears. When `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC` flag is set in Widget, this value can go negative while Widget is being dragged farther right than its normal left-edge boundary.

**Parametri**

`obj` -- pointer to scrollable container Widget

**Ritorna**

pixels Widget can be scrolled right before its left edge appears

```
int32_t lv_obj_get_scroll_right(const lv_obj_t *obj)
```

Number of pixels a scrollable container Widget can be scrolled left before its right edge appears. When `LV_OBJ_FLAG_SCROLL_ELASTIC` flag is set in Widget, this value can go negative while Widget is being dragged farther left than its normal right-edge boundary.

**Parametri**

`obj` -- pointer to scrollable container Widget

**Ritorna**

pixels Widget can be scrolled left before its right edge appears

```
void lv_obj_get_scroll_end(lv_obj_t *obj, lv_point_t *end)
```

Get the X and Y coordinates where the scrolling will end for Widget if a scrolling animation is in progress. If no scrolling animation, give the current x or y scroll position.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to scrollable Widget
- **end** -- pointer to *lv\_point\_t* object in which to store result

`void lv_obj_scroll_by(lv_obj_t *obj, int32_t dx, int32_t dy, lv_anim_enable_t anim_en)`

Scroll by given amount of pixels.

#### Nota

> 0 value means scroll right/bottom (show the more content on the right/bottom)

#### Nota

e.g. dy = -20 means scroll down 20 px

#### Parametri

- **obj** -- pointer to scrollable Widget to scroll
- **dx** -- pixels to scroll horizontally
- **dy** -- pixels to scroll vertically
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON: scroll with animation; LV\_ANIM\_OFF: scroll immediately

`void lv_obj_scroll_by_bounded(lv_obj_t *obj, int32_t dx, int32_t dy, lv_anim_enable_t anim_en)`

Scroll by given amount of pixels. dx and dy will be limited internally to allow scrolling only on the content area.

#### Nota

e.g. dy = -20 means scroll down 20 px

#### Parametri

- **obj** -- pointer to scrollable Widget to scroll
- **dx** -- pixels to scroll horizontally
- **dy** -- pixels to scroll vertically
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON: scroll with animation; LV\_ANIM\_OFF: scroll immediately

`void lv_obj_scroll_to(lv_obj_t *obj, int32_t x, int32_t y, lv_anim_enable_t anim_en)`

Scroll to given coordinate on Widget. x and y will be limited internally to allow scrolling only on the content area.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to scrollable Widget to scroll
- **x** -- pixels to scroll horizontally
- **y** -- pixels to scroll vertically
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON: scroll with animation; LV\_ANIM\_OFF: scroll immediately

`void lv_obj_scroll_to_x(lv_obj_t *obj, int32_t x, lv_anim_enable_t anim_en)`

Scroll to X coordinate on Widget. x will be limited internally to allow scrolling only on the content area.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to scrollable Widget to scroll
- **x** -- pixels to scroll horizontally
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON: scroll with animation; LV\_ANIM\_OFF: scroll immediately

`void lv_obj_scroll_to_y(lv_obj_t *obj, int32_t y, lv_anim_enable_t anim_en)`

Scroll to Y coordinate on Widget. y will be limited internally to allow scrolling only on the content area.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to scrollable Widget to scroll
- **y** -- pixels to scroll vertically
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON: scroll with animation; LV\_ANIM\_OFF: scroll immediately

**void lv\_obj\_scroll\_to\_view(lv\_obj\_t \*obj, lv\_anim\_enable\_t anim\_en)**

Scroll obj's parent Widget until obj becomes visible.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget to scroll into view
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON: scroll with animation; LV\_ANIM\_OFF: scroll immediately

**void lv\_obj\_scroll\_to\_view\_recursive(lv\_obj\_t \*obj, lv\_anim\_enable\_t anim\_en)**

Scroll obj's parent Widgets recursively until obj becomes visible. Widget will be scrolled into view even it has nested scrollable parents.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget to scroll into view
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON: scroll with animation; LV\_ANIM\_OFF: scroll immediately

**bool lv\_obj\_is\_scrolling(const lv\_obj\_t \*obj)**

Tell whether Widget is being scrolled or not at this moment

**Parametri**

**obj** -- pointer to Widget

**Ritorna**

true: obj is being scrolled

**void lv\_obj\_stop\_scroll\_anim(const lv\_obj\_t \*obj)**

Stop scrolling the current object

**Parametri**

**obj** -- The object being scrolled

**void lv\_obj\_update\_snap(lv\_obj\_t \*obj, lv\_anim\_enable\_t anim\_en)**

Check children of obj and scroll obj to fulfill scroll\_snap settings.

**Parametri**

- **obj** -- Widget whose children need to be checked and snapped
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON/OFF

**void lv\_obj\_get\_scrollbar\_area(lv\_obj\_t \*obj, lv\_area\_t \*hor, lv\_area\_t \*ver)**

Get the area of the scrollbars

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **hor** -- pointer to store the area of the horizontal scrollbar
- **ver** -- pointer to store the area of the vertical scrollbar

**void lv\_obj\_scrollbar\_invalidate(lv\_obj\_t \*obj)**

Invalidate the area of the scrollbars

**Parametri**

**obj** -- pointer to Widget

**void lv\_obj\_readjust\_scroll(lv\_obj\_t \*obj, lv\_anim\_enable\_t anim\_en)**

Checks if the content is scrolled "in" and adjusts it to a normal position.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON/OFF

## 14.11.14 lv\_obj\_scroll\_private.h

### Funzioni

`lv_result_t lv_obj_scroll_by_raw(lv_obj_t *obj, int32_t x, int32_t y)`

Low level function to scroll by given x and y coordinates. `LV_EVENT_SCROLL` is sent.

#### Parametri

- `obj` -- pointer to an object to scroll
- `x` -- pixels to scroll horizontally
- `y` -- pixels to scroll vertically

#### Ritorna

`LV_RESULT_INVALID`: if object was deleted in `LV_EVENT_SCROLL`; `LV_RESULT_OK`: if the object is still valid

## 14.11.15 lv\_obj\_style.h

### Typedef

`typedef uint32_t lv_style_selector_t`

A joint type for `lv_part_t` and `lv_state_t`. Example values

- 0: means `LV_PART_MAIN | LV_STATE_DEFAULT`
- `LV_STATE_PRSSED`
- `LV_PART_KNOB`
- `LV_PART_KNOB | LV_STATE_PRESSED | LV_STATE_CHECKED`

### Enum

enum `lv_state_t`

Possible states of a widget. OR-ed values are possible

*Values:*

enumerator `LV_STATE_DEFAULT`

enumerator `LV_STATE_CHECKED`

enumerator `LV_STATE_FOCUSED`

enumerator `LV_STATE_FOCUS_KEY`

enumerator `LV_STATE_EDITED`

enumerator `LV_STATE_HOVERED`

enumerator `LV_STATE_PRESSED`

enumerator `LV_STATE_SCROLLED`

enumerator `LV_STATE_DISABLED`

enumerator `LV_STATE_USER_1`

enumerator **LV\_STATE\_USER\_2**

enumerator **LV\_STATE\_USER\_3**

enumerator **LV\_STATE\_USER\_4**

enumerator **LV\_STATE\_ANY**

Special value can be used in some functions to target all states

#### enum **lv\_part\_t**

The possible parts of widgets. The parts can be considered as the internal building block of the widgets. E.g. slider = background + indicator + knob Not all parts are used by every widget

*Values:*

enumerator **LV\_PART\_MAIN**

A background like rectangle

enumerator **LV\_PART\_SCROLLBAR**

The scrollbar(s)

enumerator **LV\_PART\_INDICATOR**

Indicator, e.g. for slider, bar, switch, or the tick box of the checkbox

enumerator **LV\_PART\_KNOB**

Like handle to grab to adjust the value

enumerator **LV\_PART\_SELECTED**

Indicate the currently selected option or section

enumerator **LV\_PART\_ITEMS**

Used if the widget has multiple similar elements (e.g. table cells)

enumerator **LV\_PART\_CURSOR**

Mark a specific place e.g. for text area's cursor or on a chart

enumerator **LV\_PART\_CUSTOM\_FIRST**

Extension point for custom widgets

enumerator **LV\_PART\_ANY**

Special value can be used in some functions to target all parts

#### enum **lv\_style\_state\_cmp\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_STYLE\_STATE\_CMP\_SAME**

The style properties in the 2 states are identical

enumerator **LV\_STYLE\_STATE\_CMP\_DIFF\_REDRAW**

The differences can be shown with a simple redraw

enumerator **LV\_STYLE\_STATE\_CMP\_DIFF\_DRAW\_PAD**

The differences can be shown with a simple redraw

enumerator **LV\_STYLE\_STATE\_CMP\_DIFF\_LAYOUT**

The differences can be shown with a simple redraw

## Funzioni

**void lv\_obj\_add\_style(lv\_obj\_t \*obj, const lv\_style\_t \*style, lv\_style\_selector\_t selector)**

Add a style to an object.

Examples:

```
lv_obj_add_style(btn, &style_btn, 0); //Default button style
lv_obj_add_style(btn, &btn_red, LV_STATE_PRESSED); //Overwrite only some colors to red when pressed
```

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object
- **style** -- pointer to a style to add
- **selector** -- OR-ed value of parts and state to which the style should be added

**bool lv\_obj\_replace\_style(lv\_obj\_t \*obj, const lv\_style\_t \*old\_style, const lv\_style\_t \*new\_style, lv\_style\_selector\_t selector)**

Replaces a style of an object, preserving the order of the style stack (local styles and transitions are ignored).

Examples:

```
lv_obj_replace_style(obj, &yellow_style, &blue_style, LV_PART_ANY | LV_STATE_ANY); //Replace a specific style
lv_obj_replace_style(obj, &yellow_style, &blue_style, LV_PART_MAIN | LV_STATE_PRESSED); //Replace a specific style assigned to the main part when it is pressed
```

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object
- **old\_style** -- pointer to a style to replace.
- **new\_style** -- pointer to a style to replace the old style with.
- **selector** -- OR-ed values of states and a part to replace only styles with matching selectors. LV\_STATE\_ANY and LV\_PART\_ANY can be used

**void lv\_obj\_remove\_style(lv\_obj\_t \*obj, const lv\_style\_t \*style, lv\_style\_selector\_t selector)**

Remove a style from an object.

Examples:

```
lv_obj_remove_style(obj, &style, LV_PART_ANY | LV_STATE_ANY); //Remove a specific style
lv_obj_remove_style(obj, NULL, LV_PART_MAIN | LV_STATE_ANY); //Remove all styles from the main part
lv_obj_remove_style(obj, NULL, LV_PART_ANY | LV_STATE_ANY); //Remove all styles
```

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object
- **style** -- pointer to a style to remove. Can be NULL to check only the selector
- **selector** -- OR-ed values of states and a part to remove only styles with matching selectors. LV\_STATE\_ANY and LV\_PART\_ANY can be used

**void lv\_obj\_remove\_style\_all(lv\_obj\_t \*obj)**

Remove all styles from an object

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object

`void lv_obj_report_style_change(lv_style_t *style)`

Notify all object if a style is modified

**Parametri**

- **style** -- pointer to a style. Only the objects with this style will be notified (NULL to notify all objects)

`void lv_obj_refresh_style(lv_obj_t *obj, lv_part_t part, lv_style_prop_t prop)`

Notify an object and its children about its style is modified.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- the part whose style was changed. E.g. LV\_PART\_ANY, LV\_PART\_MAIN
- **prop** -- LV\_STYLE\_PROP\_ANY or an LV\_STYLE\_... property. It is used to optimize what needs to be refreshed. LV\_STYLE\_PROP\_INV to perform only a style cache update

`void lv_obj_style_set_disabled(lv_obj_t *obj, const lv_style_t *style, lv_style_selector_t selector, bool dis)`

Temporary disable a style for a selector. It will look like is the style wasn't added

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **style** -- pointer to a style
- **selector** -- the selector of a style (e.g. LV\_STATE\_PRESSED | LV\_PART\_KNOB)
- **dis** -- true: disable the style, false: enable the style

`bool lv_obj_style_get_disabled(lv_obj_t *obj, const lv_style_t *style, lv_style_selector_t selector)`

Get if a given style is disabled on an object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **style** -- pointer to a style
- **selector** -- the selector of a style (e.g. LV\_STATE\_PRESSED | LV\_PART\_KNOB)

**Ritorna**

true: disable the style, false: enable the style

`void lv_obj_enable_style_refresh(bool en)`

Enable or disable automatic style refreshing when a new style is added/removed to/from an object or any other style change happens.

**Parametri**

- **en** -- true: enable refreshing; false: disable refreshing

`lv_style_value_t lv_obj_get_style_prop(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part, lv_style_prop_t prop)`

Get the value of a style property. The current state of the object will be considered. Inherited properties will be inherited. If a property is not set a default value will be returned.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **part** -- a part from which the property should be get
- **prop** -- the property to get

**Ritorna**

the value of the property. Should be read from the correct field of the `lv_style_value_t` according to the type of the property.

`bool lv_obj_has_style_prop(const lv_obj_t *obj, lv_style_selector_t selector, lv_style_prop_t prop)`

Check if an object has a specified style property for a given style selector.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **selector** -- the style selector to be checked, defining the scope of the style to be examined.
- **prop** -- the property to be checked.

**Ritorna**

true if the object has the specified selector and property, false otherwise.

```
void lv_obj_set_local_style_prop(lv_obj_t *obj, lv_style_prop_t prop, lv_style_value_t value,
 lv_style_selector_t selector)
```

Set local style property on an object's part and state.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an object
- **prop** -- the property
- **value** -- value of the property. The correct element should be set according to the type of the property
- **selector** -- OR-ed value of parts and state for which the style should be set

```
lv_style_res_t lv_obj_get_local_style_prop(lv_obj_t *obj, lv_style_prop_t prop, lv_style_value_t *value,
 lv_style_selector_t selector)
```

```
bool lv_obj_remove_local_style_prop(lv_obj_t *obj, lv_style_prop_t prop, lv_style_selector_t selector)
```

Remove a local style property from a part of an object with a given state.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an object
- **prop** -- a style property to remove.
- **selector** -- OR-ed value of parts and state for which the style should be removed

#### Ritorna

true the property was found and removed; false: the property was not found

```
lv_style_value_t lv_obj_style_apply_color_filter(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part, lv_style_value_t v)
```

Used internally for color filtering

```
void lv_obj_fade_in(lv_obj_t *obj, uint32_t time, uint32_t delay)
```

Fade in an an object and all its children.

#### Parametri

- **obj** -- the object to fade in
- **time** -- time of fade
- **delay** -- delay to start the animation

```
void lv_obj_fade_out(lv_obj_t *obj, uint32_t time, uint32_t delay)
```

Fade out an an object and all its children.

#### Parametri

- **obj** -- the object to fade out
- **time** -- time of fade
- **delay** -- delay to start the animation

```
static inline lv_state_t lv_obj_style_get_selector_state(lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline lv_part_t lv_obj_style_get_selector_part(lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_pad_all(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_pad_hor(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_pad_ver(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_margin_all(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_margin_hor(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_margin_ver(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_pad_gap(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_size(lv_obj_t *obj, int32_t width, int32_t height, lv_style_selector_t
 selector)
```

```
static inline void lv_obj_set_style_transform_scale(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
static inline int32_t lv_obj_get_style_space_left(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_space_right(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_space_top(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_space_bottom(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

lv_text_align_t lv_obj_calculate_style_text_align(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part, const char *txt)
static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_scale_x_safe(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_scale_y_safe(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

lv_opa_t lv_obj_get_style_opa_recursive(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
```

Get the opa style property from all parents and multiply and >> 8 them.

#### Parametri

- **obj** -- the object whose opacity should be get
- **part** -- the part whose opacity should be get. Non-MAIN parts will consider the opa of the MAIN part too

#### Ritorna

the final opacity considering the parents' opacity too

```
lv_color32_t lv_obj_style_apply_recolor(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part, lv_color32_t color)
```

Apply recolor effect to the input color based on the object's style properties.

#### Parametri

- **obj** -- the target object containing recolor style properties
- **part** -- the part to retrieve recolor styles.
- **color** -- the original color to be modified

#### Ritorna

the blended color after applying recolor and opacity

```
lv_color32_t lv_obj_get_style_recolor_recursive(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
```

Get the recolor style property from all parents and blend them recursively.

#### Parametri

- **obj** -- the object whose recolor value should be retrieved
- **part** -- the target part to check. Non-MAIN parts will also consider the recolor value from the MAIN part during calculation

#### Ritorna

the final blended recolor value combining all parent's recolor values

### 14.11.16 lv\_obj\_style\_gen.h

#### Funzioni

```
static inline int32_t lv_obj_get_style_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_min_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_max_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_height(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_min_height(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_max_height(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_length(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_x(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_y(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
```

```

static inline lv_align_t lv_obj_get_style_align(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_height(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_translate_x(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_translate_y(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_translate_radial(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_scale_x(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_scale_y(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_rotation(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_pivot_x(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_pivot_y(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_skew_x(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_transform_skew_y(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_pad_top(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_pad_bottom(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_pad_left(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_pad_right(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_pad_row(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_pad_column(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_pad_radial(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_margin_top(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_margin_bottom(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_margin_left(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_margin_right(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline lv_color_t lv_obj_get_style_bg_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline lv_color_t lv_obj_get_style_bg_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_bg_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline lv_color_t lv_obj_get_style_bg_grad_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline lv_color_t lv_obj_get_style_bg_grad_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline lv_grad_dir_t lv_obj_get_style_bg_grad_dir(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_bg_main_stop(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline int32_t lv_obj_get_style_bg_grad_stop(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_bg_main_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

```

```
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_bg_grad_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const lv_grad_dsc_t *lv_obj_get_style_bg_grad(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const void *lv_obj_get_style_bg_image_src(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_bg_image_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_bg_image_recolor(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_bg_image_recolor_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_bg_image_recolor_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline bool lv_obj_get_style_bg_image_tiled(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_border_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_border_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_border_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_border_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_border_side_t lv_obj_get_style_border_side(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline bool lv_obj_get_style_border_post(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_outline_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_outline_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_outline_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_outline_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_outline_pad(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_shadow_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_shadow_offset_x(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_shadow_offset_y(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_shadow_spread(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_shadow_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_shadow_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_shadow_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_image_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_image_recolor(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_image_recolor_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_image_recolor_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_line_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_line_dash_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_line_dash_gap(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
```

```

static inline bool lv_obj_get_style_line_rounded(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_line_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_line_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_line_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_arc_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline bool lv_obj_get_style_arc_rounded(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_arc_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_arc_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_arc_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const void *lv_obj_get_style_arc_image_src(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_text_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_text_color_filtered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_text_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const lv_font_t *lv_obj_get_style_text_font(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_text_letter_space(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_text_line_space(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_text_decor_t lv_obj_get_style_text_decor(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_text_align_t lv_obj_get_style_text_align(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_text_outline_stroke_color(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_text_outline_stroke_color_filtered(const lv_obj_t *obj,
lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_text_outline_stroke_width(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_text_outline_stroke_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_radius(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_radial_offset(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline bool lv_obj_get_style_clip_corner(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_opa_layered(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const lv_color_filter_dsc_t *lv_obj_get_style_color_filter_dsc(const lv_obj_t *obj, lv_part_t
part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_color_filter_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_color_t lv_obj_get_style_recolor(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_opa_t lv_obj_get_style_recolor_opa(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const lv_anim_t *lv_obj_get_style_anim(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

```

```

static inline uint32_t lv_obj_get_style_anim_duration(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const lv_style_transition_dsc_t *lv_obj_get_style_transition(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_blend_mode_t lv_obj_get_style_blend_mode(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline uint16_t lv_obj_get_style_layout(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_base_dir_t lv_obj_get_style_base_dir(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const void *lv_obj_get_style_bitmap_mask_src(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline uint32_t lv_obj_get_style_rotary_sensitivity(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_flex_flow_t lv_obj_get_style_flex_flow(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_flex_align_t lv_obj_get_style_flex_main_place(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_flex_align_t lv_obj_get_style_flex_cross_place(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_flex_align_t lv_obj_get_style_flex_track_place(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline uint8_t lv_obj_get_style_flex_grow(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const int32_t *lv_obj_get_style_grid_column_dsc_array(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_grid_align_t lv_obj_get_style_grid_column_align(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline const int32_t *lv_obj_get_style_grid_row_dsc_array(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_grid_align_t lv_obj_get_style_grid_row_align(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_grid_cell_column_pos(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_grid_align_t lv_obj_get_style_grid_cell_x_align(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_grid_cell_column_span(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_grid_cell_row_pos(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline lv_grid_align_t lv_obj_get_style_grid_cell_y_align(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)
static inline int32_t lv_obj_get_style_grid_cell_row_span(const lv_obj_t *obj, lv_part_t part)

void lv_obj_set_style_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_min_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_max_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_height(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_min_height(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_max_height(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_length(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_x(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_y(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_align(lv_obj_t *obj, lv_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)

```

```
void lv_obj_set_style_transform_height(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_translate_x(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_translate_y(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_translate_radial(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_scale_x(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_scale_y(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_rotation(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_pivot_x(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_pivot_y(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_skew_x(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transform_skew_y(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_pad_top(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_pad_bottom(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_pad_left(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_pad_right(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_pad_row(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_pad_column(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_pad_radial(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_margin_top(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_margin_bottom(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_margin_left(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_margin_right(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_grad_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_grad_dir(lv_obj_t *obj, lv_grad_dir_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_main_stop(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_grad_stop(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_main_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_grad_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_grad(lv_obj_t *obj, const lv_grad_dsc_t *value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_image_src(lv_obj_t *obj, const void *value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_image_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```
void lv_obj_set_style_bg_image_recolor(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_image_recolor_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bg_image_tiled(lv_obj_t *obj, bool value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_border_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_border_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_border_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_border_side(lv_obj_t *obj, lv_border_side_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_border_post(lv_obj_t *obj, bool value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_outline_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_outline_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_outline_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_outline_pad(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_shadow_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_shadow_offset_x(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_shadow_offset_y(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_shadow_spread(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_shadow_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_shadow_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_image_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_image_recolor(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_image_recolor_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_line_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_line_dash_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_line_dash_gap(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_line_rounded(lv_obj_t *obj, bool value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_line_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_line_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_arc_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_arc_rounded(lv_obj_t *obj, bool value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_arc_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_arc_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_arc_image_src(lv_obj_t *obj, const void *value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
```

```

void lv_obj_set_style_text_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_font(lv_obj_t *obj, const lv_font_t *value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_letter_space(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_line_space(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_decor(lv_obj_t *obj, lv_text_decor_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_align(lv_obj_t *obj, lv_text_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_outline_stroke_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t
 selector)

void lv_obj_set_style_text_outline_stroke_width(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_text_outline_stroke_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_radius(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_radial_offset(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_clip_corner(lv_obj_t *obj, bool value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_opa_layered(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_color_filter_dsc(lv_obj_t *obj, const lv_color_filter_dsc_t *value, lv_style_selector_t
 selector)

void lv_obj_set_style_color_filter_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_recolor(lv_obj_t *obj, lv_color_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_recolor_opa(lv_obj_t *obj, lv_opa_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_anim(lv_obj_t *obj, const lv_anim_t *value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_anim_duration(lv_obj_t *obj, uint32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_transition(lv_obj_t *obj, const lv_style_transition_dsc_t *value, lv_style_selector_t
 selector)

void lv_obj_set_style_blend_mode(lv_obj_t *obj, lv_blend_mode_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_layout(lv_obj_t *obj, uint16_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_base_dir(lv_obj_t *obj, lv_base_dir_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_bitmap_mask_src(lv_obj_t *obj, const void *value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_rotary_sensitivity(lv_obj_t *obj, uint32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_flex_flow(lv_obj_t *obj, lv_flex_flow_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_flex_main_place(lv_obj_t *obj, lv_flex_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_flex_cross_place(lv_obj_t *obj, lv_flex_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_flex_track_place(lv_obj_t *obj, lv_flex_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_flex_grow(lv_obj_t *obj, uint8_t value, lv_style_selector_t selector)

```

```
void lv_obj_set_style_grid_column_dsc_array(lv_obj_t *obj, const int32_t *value, lv_style_selector_t selector)

void lv_obj_set_style_grid_column_align(lv_obj_t *obj, lv_grid_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_row_dsc_array(lv_obj_t *obj, const int32_t *value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_row_align(lv_obj_t *obj, lv_grid_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_cell_column_pos(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_cell_x_align(lv_obj_t *obj, lv_grid_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_cell_column_span(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_cell_row_pos(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_cell_y_align(lv_obj_t *obj, lv_grid_align_t value, lv_style_selector_t selector)
void lv_obj_set_style_grid_cell_row_span(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_style_selector_t selector)
```

## 14.11.17 lv\_obj\_style\_private.h

### Funzioni

void **lv\_obj\_style\_init**(void)

Initialize the object related style manager module. Called by LVGL in `lv_init()`

void **lv\_obj\_style\_deinit**(void)

Deinitialize the object related style manager module. Called by LVGL in `lv_deinit()`

void **lv\_obj\_style\_create\_transition**(lv\_obj\_t \*obj, lv\_part\_t part, lv\_state\_t prev\_state, lv\_state\_t new\_state, const lv\_obj\_style\_transition\_dsc\_t \*tr)

Used internally to create a style transition

#### Parametri

- **obj** --
- **part** --
- **prev\_state** --
- **new\_state** --
- **tr** --

*lv\_style\_state\_cmp\_t* **lv\_obj\_style\_state\_compare**(lv\_obj\_t \*obj, lv\_state\_t state1, lv\_state\_t state2)

Used internally to compare the appearance of an object in 2 states

#### Parametri

- **obj** --
- **state1** --
- **state2** --

#### Ritorna

void **lv\_obj\_update\_layer\_type**(lv\_obj\_t \*obj)

Update the layer type of a widget based on its current styles. The result will be stored in `obj->spec_attr->layer_type`

#### Parametri

- **obj** -- the object whose layer should be updated

struct **\_lv\_obj\_style\_t**

**Membri Pubblici**

```
const lv_style_t *style

uint32_t selector

uint32_t is_local

uint32_t is_trans

uint32_t is_disabled

struct _lv_obj_style_transition_dsc_t
```

**Membri Pubblici**

```
uint16_t time

uint16_t delay

lv_style_selector_t selector

lv_style_prop_t prop

lv_anim_path_cb_t path_cb

void *user_data
```

**14.11.18 lv\_obj\_tree.h****Typedef**

```
typedef lv_obj_tree_walk_res_t (*lv_obj_tree_walk_cb_t)(lv_obj_t*, void*)
```

**Enum**

```
enum lv_obj_tree_walk_res_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_OBJ\_TREE\_WALK\_NEXT**

enumerator **LV\_OBJ\_TREE\_WALK\_SKIP\_CHILDREN**

enumerator **LV\_OBJ\_TREE\_WALK\_END**

## Funzioni

`void lv_obj_delete(lv_obj_t *obj)`

Delete an object and all of its children. Also remove the objects from their group and remove all animations (if any). Send `LV_EVENT_DELETE` to deleted objects.

### Parametri

`obj` -- pointer to an object

`void lv_obj_clean(lv_obj_t *obj)`

Delete all children of an object. Also remove the objects from their group and remove all animations (if any). Send `LV_EVENT_DELETE` to deleted objects.

### Parametri

`obj` -- pointer to an object

`void lv_obj_delete_delayed(lv_obj_t *obj, uint32_t delay_ms)`

Delete an object after some delay

### Parametri

- `obj` -- pointer to an object
- `delay_ms` -- time to wait before delete in milliseconds

`void lv_obj_delete_anim_completed_cb(lv_anim_t *a)`

A function to be easily used in animation ready callback to delete an object when the animation is ready

### Parametri

`a` -- pointer to the animation

`void lv_obj_delete_async(lv_obj_t *obj)`

Helper function for asynchronously deleting objects. Useful for cases where you can't delete an object directly in an `LV_EVENT_DELETE` handler (i.e. parent).

### Vedi anche

[lv\\_async\\_call](#)

### Parametri

`obj` -- object to delete

`void lv_obj_set_parent(lv_obj_t *obj, lv_obj_t *parent)`

Move the parent of an object. The relative coordinates will be kept.

### Parametri

- `obj` -- pointer to an object whose parent needs to be changed
- `parent` -- pointer to the new parent

`void lv_obj_swap(lv_obj_t *obj1, lv_obj_t *obj2)`

Swap the positions of two objects. When used in listboxes, it can be used to sort the listbox items.

### Parametri

- `obj1` -- pointer to the first object
- `obj2` -- pointer to the second object

`void lv_obj_move_to_index(lv_obj_t *obj, int32_t index)`

moves the object to the given index in its parent. When used in listboxes, it can be used to sort the listbox items.

### Nota

to move to the background: `lv_obj_move_to_index(obj, 0)`

**Nota**

to move forward (up): `lv_obj_move_to_index(obj, lv_obj_get_index(obj) - 1)`

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the object to be moved.
- **index** -- new index in parent. -1 to count from the back

`lv_obj_t *lv_obj_get_screen(const lv_obj_t *obj)`

Get the screen of an object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

pointer to the object's screen

`lv_display_t *lv_obj_get_display(const lv_obj_t *obj)`

Get the display of the object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

pointer to the object's display

`lv_obj_t *lv_obj_get_parent(const lv_obj_t *obj)`

Get the parent of an object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the parent of the object. (NULL if obj was a screen)

`lv_obj_t *lv_obj_get_child(const lv_obj_t *obj, int32_t idx)`

Get the child of an object by the child's index.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object whose child should be get
- **idx** -- the index of the child. 0: the oldest (firstly created) child 1: the second oldest child count-1: the youngest -1: the youngest -2: the second youngest

**Ritorna**

pointer to the child or NULL if the index was invalid

`lv_obj_t *lv_obj_get_child_by_type(const lv_obj_t *obj, int32_t idx, const lv_obj_class_t *class_p)`

Get the child of an object by the child's index. Consider the children only with a given type.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object whose child should be get
- **idx** -- the index of the child. 0: the oldest (firstly created) child 1: the second oldest child count-1: the youngest -1: the youngest -2: the second youngest
- **class\_p** -- the type of the children to check

**Ritorna**

pointer to the child or NULL if the index was invalid

`lv_obj_t *lv_obj_get_sibling(const lv_obj_t *obj, int32_t idx)`

Return a sibling of an object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object whose sibling should be get
- **idx** -- 0: obj itself -1: the first older sibling -2: the next older sibling 1: the first younger sibling 2: the next younger sibling etc

**Ritorna**

pointer to the requested sibling or NULL if there is no such sibling

`lv_obj_t *lv_obj_get_sibling_by_type(const lv_obj_t *obj, int32_t idx, const lv_obj_class_t *class_p)`

Return a sibling of an object. Consider the siblings only with a given type.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object whose sibling should be get
- **idx** -- 0: obj itself -1: the first older sibling -2: the next older sibling 1: the first younger sibling 2: the next younger sibling etc
- **class\_p** -- the type of the children to check

**Ritorna**

pointer to the requested sibling or NULL if there is no such sibling

```
uint32_t lv_obj_get_child_count(const lv_obj_t *obj)
```

Get the number of children

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the number of children

```
uint32_t lv_obj_get_child_count_by_type(const lv_obj_t *obj, const lv_obj_class_t *class_p)
```

Get the number of children having a given type.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **class\_p** -- the type of the children to check

**Ritorna**

the number of children

```
void lv_obj_set_name(lv_obj_t *obj, const char *name)
```

Set a name for a widget. The name will be allocated and freed when the widget is deleted or a new name is set.

 **Nota**

If the name ends with a #, older siblings with the same name will be counted, and the # will be replaced by the index of the given widget. For example, creating multiple widgets with the name "mybtn\_#" will result in resolved names like "mybtn\_0", "mybtn\_1", "mybtn\_2", etc. The name is resolved when `lv_obj_get_name_resolved` is called, so the result reflects the currently existing widgets at that time.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **name** -- the name to set. If set to NULL the default "<widget\_type>\_#" name will be used.

```
void lv_obj_set_name_static(lv_obj_t *obj, const char *name)
```

Set a name for a widget. Only a pointer will be saved.

 **Nota**

If the name ends with a #, older siblings with the same name will be counted, and the # will be replaced by the index of the given widget. For example, creating multiple widgets with the name "mybtn\_#" will result in resolved names like "mybtn\_0", "mybtn\_1", "mybtn\_2", etc. The name is resolved when `lv_obj_get_name_resolved` is called, so the result reflects the currently existing widgets at that time.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **name** -- the name to set. If set to NULL the default "<widget\_type>\_#" name will be used.

```
const char *lv_obj_get_name(const lv_obj_t *obj)
```

Get the set name as it was set.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

get the set name or NULL if it wasn't set yet

```
void lv_obj_get_name_resolved(const lv_obj_t *obj, char buf[], size_t buf_size)
```

Get the set name or craft a name automatically.

 **Nota**

If the name ends with a #, older siblings with the same name will be counted, and the # will be replaced by the index of the given widget. For example, creating multiple widgets with the name "mybtn\_#" will result in resolved names like "mybtn\_0", "mybtn\_1", "mybtn\_2", etc. The name is resolved when `lv_obj_get_name_resolved` is called, so the result reflects the currently existing widgets at that time.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **buf** -- buffer to store the name
- **buf\_size** -- the size of the buffer in bytes

```
lv_obj_t *lv_obj_find_by_name(const lv_obj_t *parent, const char *name)
```

Find a child with a given name on a parent. This child doesn't have to be the direct child of the parent. First direct children of the parent will be checked, and the direct children of the first child, etc. (Breadth-first search).

If the name of a widget was not set a name like "lv\_button\_1" will be created for it using `lv_obj_get_name_resolved`.

**Parametri**

**parent** -- the widget where the search should start

**Ritorna**

the found widget or NULL if not found.

```
lv_obj_t *lv_obj_get_child_by_name(const lv_obj_t *parent, const char *name_path)
```

Get an object by name. The name can be a path too, for example "main\_container/lv\_button\_1/label". In this case the first part of the name-path should be the direct child of the parent, the second part, should be the direct child of first one, etc.

If the name of a widget was not set a name like "lv\_button\_1" will be created for it using `lv_obj_get_name_resolved`.

**Parametri**

**parent** -- the widget where the search should start

**Ritorna**

the found widget or NULL if not found.

```
int32_t lv_obj_get_index(const lv_obj_t *obj)
```

Get the index of a child.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an object

**Ritorna**

the child index of the object. E.g. 0: the oldest (firstly created child). (-1 if child could not be found or no parent exists)

```
int32_t lv_obj_get_index_by_type(const lv_obj_t *obj, const lv_obj_class_t *class_p)
```

Get the index of a child. Consider the children only with a given type.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **class\_p** -- the type of the children to check

**Ritorna**

the child index of the object. E.g. 0: the oldest (firstly created child with the given class). (-1 if child could not be found or no parent exists)

`void lv_obj_tree_walk(lv_obj_t *start_obj, lv_obj_tree_walk_cb_t cb, void *user_data)`

Iterate through all children of any object.

**Parametri**

- **start\_obj** -- start integrating from this object
- **cb** -- call this callback on the objects
- **user\_data** -- pointer to any user related data (will be passed to cb)

`void lv_obj_dump_tree(lv_obj_t *start_obj)`

Iterate through all children of any object and print their ID.

**Parametri**

**start\_obj** -- start integrating from this object

## 14.11.19 lv\_refr.h

### Funzioni

`void lv_refr_now(lv_display_t *disp)`

Redraw the invalidated areas now. Normally the redrawing is periodically executed in `lv_timer_handler` but a long blocking process can prevent the call of `lv_timer_handler`. In this case if the GUI is updated in the process (e.g. progress bar) this function can be called when the screen should be updated.

**Parametri**

**disp** -- pointer to display to refresh. NULL to refresh all displays.

`void lv_obj_redraw(lv_layer_t *layer, lv_obj_t *obj)`

Redrawn on object and all its children using the passed draw context

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer where to draw.
- **obj** -- the start object from the redraw should start

`void lv_display_refr_timer(lv_timer_t *timer)`

Called periodically to handle the refreshing

**Parametri**

**timer** -- pointer to the timer itself, or NULL

## 14.11.20 lv\_refr\_private.h

### Funzioni

`void lv_refr_init(void)`

Initialize the screen refresh subsystem

`void lv_refr_deinit(void)`

Deinitialize the screen refresh subsystem

`void lv_inv_area(lv_display_t *disp, const lv_area_t *area_p)`

Invalidate an area on display to redraw it

**Parametri**

- **area\_p** -- pointer to area which should be invalidated (NULL: delete the invalidated areas)
- **disp** -- pointer to display where the area should be invalidated (NULL can be used if there is only one display)

`lv_display_t *lv_refr_get_disp_refreshing(void)`

Get the display which is being refreshed

**Ritorna**

the display being refreshed

`void lv_refr_set_disp_refreshing(lv_display_t *disp)`

Set the display which is being refreshed

**Parametri**

**disp** -- the display being refreshed

`lv_obj_t *lv_refr_get_top_obj(const lv_area_t *area_p, lv_obj_t *obj)`

Search the most top object which fully covers an area

**Parametri**

- **area\_p** -- pointer to an area
- **obj** -- the first object to start the searching (typically a screen)

**Ritorna**

`void lv_obj_refr(lv_layer_t *layer, lv_obj_t *obj)`

Render an object to a layer

**Parametri**

- **layer** -- target drawing layer
- **obj** -- object to render

## 14.12 display

### 14.12.1 lv\_display.h

#### Define

##### LV\_HOR\_RES

The horizontal resolution of the currently active display.

##### LV\_VER\_RES

The vertical resolution of the currently active display.

##### LV\_DPX\_CALC(dpi, n)

See `lv_dpx()` and `lv_display_dpx()`. Same as Android's DIP. (Different name is chosen to avoid mistype between LV\_DPI and LV\_DIP)

- 40 dip is 40 px on a 160 DPI screen (distance = 1/4 inch).
- 40 dip is 80 px on a 320 DPI screen (distance still = 1/4 inch).

➡ **Vedi anche**

<https://stackoverflow.com/questions/2025282/what-is-the-difference-between-px-dip-dp-and-sp>

#### LV\_DPX(n)

#### Typedef

```
typedef void (*lv_display_flush_cb_t)(lv_display_t *disp, const lv_area_t *area, uint8_t *px_map)
```

```
typedef void (*lv_display_flush_wait_cb_t)(lv_display_t *disp)
```

#### Enum

##### enum lv\_display\_rotation\_t

*Values:*

enumerator `LV_DISPLAY_ROTATION_0`

enumerator **LV\_DISPLAY\_ROTATION\_90**

enumerator **LV\_DISPLAY\_ROTATION\_180**

enumerator **LV\_DISPLAY\_ROTATION\_270**

enum **lv\_display\_render\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DISPLAY\_RENDER\_MODE\_PARTIAL**

Use the buffer(s) to render the screen in smaller parts. This way the buffers can be smaller than the display to save RAM. At least 1/10 screen size buffer(s) are recommended.

enumerator **LV\_DISPLAY\_RENDER\_MODE\_DIRECT**

The buffer(s) has to be screen sized and LVGL will render into the correct location of the buffer. This way the buffer always contains the whole image. Only the changed areas will be updated. With 2 buffers the buffers' content are kept in sync automatically and in flush\_cb only address change is required.

enumerator **LV\_DISPLAY\_RENDER\_MODE\_FULL**

Always redraw the whole screen even if only one pixel has been changed. With 2 buffers in flush\_cb only an address change is required.

enum **lv\_screen\_load\_anim\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_NONE**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OVER\_LEFT**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OVER\_RIGHT**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OVER\_TOP**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OVER\_BOTTOM**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_MOVE\_LEFT**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_MOVE\_RIGHT**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_MOVE\_TOP**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_MOVE\_BOTTOM**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_FADE\_IN**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_FADE\_ON**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_FADE\_OUT**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OUT\_LEFT**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OUT\_RIGHT**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OUT\_TOP**

enumerator **LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OUT\_BOTTOM**

## Funzioni

`lv_display_t *lv_display_create(int32_t hor_res, int32_t ver_res)`

Create a new display with the given resolution

### Parametri

- **hor\_res** -- horizontal resolution in pixels
- **ver\_res** -- vertical resolution in pixels

### Ritorna

pointer to a display object or NULL on error

`void lv_display_delete(lv_display_t *disp)`

Remove a display

### Parametri

**disp** -- pointer to display

`void lv_display_set_default(lv_display_t *disp)`

Set a default display. The new screens will be created on it by default.

### Parametri

**disp** -- pointer to a display

`lv_display_t *lv_display_get_default(void)`

Get the default display

### Ritorna

pointer to the default display

`lv_display_t *lv_display_get_next(lv_display_t *disp)`

Get the next display.

### Parametri

**disp** -- pointer to the current display. NULL to initialize.

### Ritorna

the next display or NULL if no more. Gives the first display when the parameter is NULL.

`void lv_display_set_resolution(lv_display_t *disp, int32_t hor_res, int32_t ver_res)`

Sets the resolution of a display. LV\_EVENT\_RESOLUTION\_CHANGED event will be sent. Here the native resolution of the device should be set. If the display will be rotated later with `lv_display_set_rotation` LVGL will swap the hor. and ver. resolution automatically.

### Parametri

- **disp** -- pointer to a display
- **hor\_res** -- the new horizontal resolution
- **ver\_res** -- the new vertical resolution

`void lv_display_set_physical_resolution(lv_display_t *disp, int32_t hor_res, int32_t ver_res)`

It's not mandatory to use the whole display for LVGL, however in some cases physical resolution is important. For example the touchpad still sees whole resolution and the values needs to be converted to the active LVGL display area.

### Parametri

- **disp** -- pointer to a display

- **hor\_res** -- the new physical horizontal resolution, or -1 to assume it's the same as the normal hor. res.
- **ver\_res** -- the new physical vertical resolution, or -1 to assume it's the same as the normal hor. res.

**void lv\_display\_set\_offset(lv\_display\_t \*disp, int32\_t x, int32\_t y)**

If physical resolution is not the same as the normal resolution the offset of the active display area can be set here.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **x** -- X offset
- **y** -- Y offset

**void lv\_display\_set\_rotation(lv\_display\_t \*disp, lv\_display\_rotation\_t rotation)**

Set the rotation of this display. LVGL will swap the horizontal and vertical resolutions internally.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)
- **rotation** -- LV\_DISPLAY\_ROTATION\_0/90/180/270

**void lv\_display\_set\_matrix\_rotation(lv\_display\_t \*disp, bool enable)**

Use matrix rotation for the display. This function is depended on LV\_DRAW\_TRANSFORM\_USE\_MATRIX

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)
- **enable** -- true: enable matrix rotation, false: disable

**void lv\_display\_set\_dpi(lv\_display\_t \*disp, int32\_t dpi)**

Set the DPI (dot per inch) of the display.  $dpi = \sqrt{hor\_res^2 + ver\_res^2} / \text{diagonal}$ "

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **dpi** -- the new DPI

**int32\_t lv\_display\_get\_horizontal\_resolution(const lv\_display\_t \*disp)**

Get the horizontal resolution of a display.

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the horizontal resolution of the display.

**int32\_t lv\_display\_get\_vertical\_resolution(const lv\_display\_t \*disp)**

Get the vertical resolution of a display

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the vertical resolution of the display

**int32\_t lv\_display\_get\_original\_horizontal\_resolution(const lv\_display\_t \*disp)**

Get the original horizontal resolution of a display without considering rotation

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the horizontal resolution of the display.

**int32\_t lv\_display\_get\_original\_vertical\_resolution(const lv\_display\_t \*disp)**

Get the original vertical resolution of a display without considering rotation

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the vertical resolution of the display

**int32\_t lv\_display\_get\_physical\_horizontal\_resolution(const lv\_display\_t \*disp)**

Get the physical horizontal resolution of a display

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the physical horizontal resolution of the display

```
int32_t lv_display_get_physical_vertical_resolution(const lv_display_t *disp)
```

Get the physical vertical resolution of a display

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the physical vertical resolution of the display

```
int32_t lv_display_get_offset_x(const lv_display_t *disp)
```

Get the horizontal offset from the full / physical display

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the horizontal offset from the physical display

```
int32_t lv_display_get_offset_y(const lv_display_t *disp)
```

Get the vertical offset from the full / physical display

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the horizontal offset from the physical display

```
lv_display_rotation_t lv_display_get_rotation(lv_display_t *disp)
```

Get the current rotation of this display.

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

the current rotation

```
bool lv_display_get_matrix_rotation(lv_display_t *disp)
```

Get if matrix rotation is enabled for a display or not

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

true: matrix rotation is enabled; false: disabled

```
int32_t lv_display_get_dpi(const lv_display_t *disp)
```

Get the DPI of the display

**Parametri**

**disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

dpi of the display

```
void lv_display_set_buffers(lv_display_t *disp, void *buf1, void *buf2, uint32_t buf_size,
 lv_display_render_mode_t render_mode)
```

Set the buffers for a display, similarly to `lv_display_set_draw_buffers`, but accept the raw buffer pointers. For DIRECT/FULL rendering modes, the buffer size must be at least `hor_res * ver_res * lv_color_format_get_size(lv_display_get_color_format(disp))`

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **buf1** -- first buffer
- **buf2** -- second buffer (can be NULL)
- **buf\_size** -- buffer size in byte
- **render\_mode** -- LV\_DISPLAY\_RENDER\_MODE\_PARTIAL/DIRECT/FULL

```
void lv_display_set_buffers_with_stride(lv_display_t *disp, void *buf1, void *buf2, uint32_t buf_size,
 uint32_t stride, lv_display_render_mode_t render_mode)
```

Set the frame buffers for a display, similarly to `lv_display_set_buffers`, but allow for a custom stride as required by a display controller. This allows the frame buffers to have a stride alignment different from the rest of the buffers @param disp pointer to a display @param buf1 first buffer @param buf2 second buffer (can be NULL)

#### Parametri

- **buf\_size** -- buffer size in byte
- **stride** -- buffer stride in bytes
- **render\_mode** -- LV\_DISPLAY\_RENDER\_MODE\_PARTIAL/DIRECT/FULL

```
void lv_display_set_draw_buffers(lv_display_t *disp, lv_draw_buf_t *buf1, lv_draw_buf_t *buf2)
```

Set the buffers for a display, accept a draw buffer pointer. Normally use `lv_display_set_buffers` is enough for most cases. Use this function when an existing `lv_draw_buf_t` is available.

#### Parametri

- **disp** -- pointer to a display
- **buf1** -- first buffer
- **buf2** -- second buffer (can be NULL)

```
void lv_display_set_3rd_draw_buffer(lv_display_t *disp, lv_draw_buf_t *buf3)
```

Set the third draw buffer for a display.

#### Parametri

- **disp** -- pointer to a display
- **buf3** -- third buffer

```
void lv_display_set_render_mode(lv_display_t *disp, lv_display_render_mode_t render_mode)
```

Set display render mode

#### Parametri

- **disp** -- pointer to a display
- **render\_mode** -- LV\_DISPLAY\_RENDER\_MODE\_PARTIAL/DIRECT/FULL

```
void lv_display_set_flush_cb(lv_display_t *disp, lv_display_flush_cb_t flush_cb)
```

Set the flush callback which will be called to copy the rendered image to the display.

#### Parametri

- **disp** -- pointer to a display
- **flush\_cb** -- the flush callback (px\_map contains the rendered image as raw pixel map and it should be copied to area on the display)

```
void lv_display_set_flush_wait_cb(lv_display_t *disp, lv_display_flush_cb_t wait_cb)
```

Set a callback to be used while LVGL is waiting flushing to be finished. It can do any complex logic to wait, including semaphores, mutexes, polling flags, etc. If not set the `disp->flushing` flag is used which can be cleared with `lv_display_flush_ready()`

#### Parametri

- **disp** -- pointer to a display
- **wait\_cb** -- a callback to call while LVGL is waiting for flush ready. If NULL `lv_display_flush_ready()` can be used to signal that flushing is ready.

```
void lv_display_set_color_format(lv_display_t *disp, lv_color_format_t color_format)
```

Set the color format of the display.

#### Nota

To change the endianness of the rendered image in case of RGB565 format (i.e. swap the 2 bytes) call `lv_draw_sw_rgb565_swap` in the flush\_cb

#### Parametri

- **disp** -- pointer to a display
- **color\_format** -- Possible values are
  - LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB565

- LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB888
- LV\_COLOR\_FORMAT\_XRGB888
- LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB888

`lv_color_format_t lv_display_get_color_format(lv_display_t *disp)`

Get the color format of the display

**Parametri**

`disp` -- pointer to a display

**Ritorna**

the color format

`void lv_display_set_tile_cnt(lv_display_t *disp, uint32_t tile_cnt)`

Set the number of tiles for parallel rendering.

**Parametri**

- `disp` -- pointer to a display
- `tile_cnt` -- number of tiles (1 =< tile\_cnt < 256)

`uint32_t lv_display_get_tile_cnt(lv_display_t *disp)`

Get the number of tiles used for parallel rendering

**Parametri**

`disp` -- pointer to a display

**Ritorna**

number of tiles

`void lv_display_set_antialiasing(lv_display_t *disp, bool en)`

Enable anti-aliasing for the render engine

**Parametri**

- `disp` -- pointer to a display
- `en` -- true/false

`bool lv_display_get_antialiasing(lv_display_t *disp)`

Get if anti-aliasing is enabled for a display or not

**Parametri**

`disp` -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

true/false

`void lv_display_flush_ready(lv_display_t *disp)`

Call from the display driver when the flushing is finished

**Parametri**

`disp` -- pointer to display whose `flush_cb` was called

`bool lv_display_flush_is_last(lv_display_t *disp)`

Tell if it's the last area of the refreshing process. Can be called from `flush_cb` to execute some special display refreshing if needed when all areas are flushed.

**Parametri**

`disp` -- pointer to display

**Ritorna**

true: it's the last area to flush; false: there are other areas too which will be refreshed soon

`bool lv_display_is_double_buffered(lv_display_t *disp)`

`lv_obj_t *lv_display_get_screen_active(lv_display_t *disp)`

Return a pointer to the active screen on a display

**Parametri**

`disp` -- pointer to display which active screen should be get. (NULL to use the default screen)

**Ritorna**

pointer to the active screen object (loaded by '`lv_screen_load()`')

`lv_obj_t *lv_display_get_screen_prev(lv_display_t *disp)`

Return with a pointer to the previous screen. Only used during screen transitions.

**Parametri**

**disp** -- pointer to display which previous screen should be get. (NULL to use the default screen)

**Ritorna**

pointer to the previous screen object or NULL if not used now

`lv_obj_t *lv_display_get_layer_top(lv_display_t *disp)`

Return the top layer. The top layer is the same on all screens and it is above the normal screen layer.

**Parametri**

**disp** -- pointer to display which top layer should be get. (NULL to use the default screen)

**Ritorna**

pointer to the top layer object

`lv_obj_t *lv_display_get_layer_sys(lv_display_t *disp)`

Return the sys. layer. The system layer is the same on all screen and it is above the normal screen and the top layer.

**Parametri**

**disp** -- pointer to display which sys. layer should be retrieved. (NULL to use the default screen)

**Ritorna**

pointer to the sys layer object

`lv_obj_t *lv_display_get_layer_bottom(lv_display_t *disp)`

Return the bottom layer. The bottom layer is the same on all screen and it is under the normal screen layer. It's visible only if the screen is transparent.

**Parametri**

**disp** -- pointer to display (NULL to use the default screen)

**Ritorna**

pointer to the bottom layer object

`lv_obj_t *lv_display_get_screen_by_name(const lv_display_t *disp, const char *screen_name)`

Get screen by its name on a display. The name should be set by `lv_obj_set_name()` or `lv_obj_set_name_static()`.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display or NULL to use default display
- **screen\_name** -- name of the screen to get

**Ritorna**

pointer to the screen, or NULL if not found.

`void lv_screen_load(struct _lv_obj_t *scr)`

Load a screen on the default display

**Parametri**

**scr** -- pointer to a screen

`void lv_screen_load_anim(lv_obj_t *scr, lv_screen_load_anim_t anim_type, uint32_t time, uint32_t delay, bool auto_del)`

Switch screen with animation

**Parametri**

- **scr** -- pointer to the new screen to load
- **anim\_type** -- type of the animation from `lv_screen_load_anim_t`, e.g. `LV_SCREEN_LOAD_ANIM_MOVE_LEFT`
- **time** -- time of the animation
- **delay** -- delay before the transition
- **auto\_del** -- true: automatically delete the old screen

`lv_obj_t *lv_screen_active(void)`

Get the active screen of the default display

**Ritorna**  
pointer to the active screen

**lv\_obj\_t \*lv\_layer\_top(void)**  
Get the top layer of the default display  
**Ritorna**  
pointer to the top layer

**lv\_obj\_t \*lv\_layer\_sys(void)**  
Get the system layer of the default display  
**Ritorna**  
pointer to the sys layer

**lv\_obj\_t \*lv\_layer\_bottom(void)**  
Get the bottom layer of the default display  
**Ritorna**  
pointer to the bottom layer

**void lv\_display\_add\_event\_cb(lv\_display\_t \*disp, lv\_event\_cb\_t event\_cb, lv\_event\_code\_t filter, void \*user\_data)**  
Add an event handler to the display  
**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **event\_cb** -- an event callback
- **filter** -- event code to react or LV\_EVENT\_ALL
- **user\_data** -- optional user\_data

**uint32\_t lv\_display\_get\_event\_count(lv\_display\_t \*disp)**  
Get the number of event attached to a display  
**Parametri**  
**disp** -- pointer to a display  
**Ritorna**  
number of events

**lv\_event\_dsc\_t \*lv\_display\_get\_event\_dsc(lv\_display\_t \*disp, uint32\_t index)**  
Get an event descriptor for an event  
**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **index** -- the index of the event

**Ritorna**  
the event descriptor

**bool lv\_display\_delete\_event(lv\_display\_t \*disp, uint32\_t index)**  
Remove an event  
**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **index** -- the index of the event to remove

**Ritorna**  
true: and event was removed; false: no event was removed

**uint32\_t lv\_display\_remove\_event\_cb\_with\_user\_data(lv\_display\_t \*disp, lv\_event\_cb\_t event\_cb, void \*user\_data)**  
Remove an event\_cb with user\_data  
**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **event\_cb** -- the event\_cb of the event to remove
- **user\_data** -- user\_data

**Ritorna**  
the count of the event removed

`lv_result_t lv_display_send_event(lv_display_t *disp, lv_event_code_t code, void *param)`

Send an event to a display

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **code** -- an event code. LV\_EVENT\_...
- **param** -- optional param

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: disp wasn't deleted in the event.

`lv_area_t *lv_event_get_invalidate_area(lv_event_t *e)`

Get the area to be invalidated. Can be used in LV\_EVENT\_INVALIDATE\_AREA

**Parametri**

- **e** -- pointer to an event

**Ritorna**

the area to invalidated (can be modified as required)

`void lv_display_set_theme(lv_display_t *disp, lv_theme_t *th)`

Set the theme of a display. If there are no user created widgets yet the screens' theme will be updated

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **th** -- pointer to a theme

`lv_theme_t *lv_display_get_theme(lv_display_t *disp)`

Get the theme of a display

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display

**Ritorna**

the display's theme (can be NULL)

`uint32_t lv_display_get_inactive_time(const lv_display_t *disp)`

Get elapsed time since last user activity on a display (e.g. click)

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display (NULL to get the overall smallest inactivity)

**Ritorna**

elapsed ticks (milliseconds) since the last activity

`void lv_display_trigger_activity(lv_display_t *disp)`

Manually trigger an activity on a display

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

`void lv_display_enable_invalidation(lv_display_t *disp, bool en)`

Temporarily enable and disable the invalidation of the display.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)
- **en** -- true: enable invalidation; false: invalidation

`bool lv_display_is_invalidation_enabled(lv_display_t *disp)`

Get display invalidation is enabled.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display (NULL to use the default display)

**Ritorna**

return true if invalidation is enabled

`lv_timer_t *lv_display_get_refr_timer(lv_display_t *disp)`

Get a pointer to the screen refresher timer to modify its parameters with `lv_timer_...` functions.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display

**Ritorna**

pointer to the display refresher timer. (NULL on error)

`void lv_display_delete_refr_timer(lv_display_t *disp)`

Delete screen refresher timer

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display

`bool lv_display_register_vsync_event(lv_display_t *disp, lv_event_cb_t event_cb, void *user_data)`

Register vsync event of a display. LV\_EVENT\_VSYNC event will be sent periodically. Please don't use it in display event listeners, as it may cause memory leaks and illegal access issues.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **event\_cb** -- an event callback
- **user\_data** -- optional user\_data

`bool lv_display_unregister_vsync_event(lv_display_t *disp, lv_event_cb_t event_cb, void *user_data)`

Unregister vsync event of a display. LV\_EVENT\_VSYNC event won't be sent periodically. Please don't use it in display event listeners, as it may cause memory leaks and illegal access issues.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **event\_cb** -- an event callback
- **user\_data** -- optional user\_data

`lv_result_t lv_display_send_vsync_event(lv_display_t *disp, void *param)`

Send an vsync event to a display

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **param** -- optional param

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: disp wasn't deleted in the event.

`void lv_display_set_user_data(lv_display_t *disp, void *user_data)`

`void lv_display_set_driver_data(lv_display_t *disp, void *driver_data)`

`void *lv_display_get_user_data(lv_display_t *disp)`

`void *lv_display_get_driver_data(lv_display_t *disp)`

`lv_draw_buf_t *lv_display_get_buf_active(lv_display_t *disp)`

`void lv_display_rotate_area(lv_display_t *disp, lv_area_t *area)`

Rotate an area in-place according to the display's rotation

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **area** -- pointer to an area to rotate

`uint32_t lv_display_get_draw_buf_size(lv_display_t *disp)`

Get the size of the draw buffers

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display

**Ritorna**

the size of the draw buffer in bytes for valid display, 0 otherwise

`uint32_t lv_display_get_invalidate_draw_buf_size(lv_display_t *disp, uint32_t width, uint32_t height)`

Get the size of the invalidated draw buffer. Can be used in the flush callback to get the number of bytes used in the current render buffer.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display
- **width** -- the width of the invalidated area
- **height** -- the height of the invalidated area

**Ritorna**

the size of the invalidated draw buffer in bytes, not accounting for any preceding palette information for a valid display, 0 otherwise

```
int32_t lv_dpx(int32_t n)
```

For default display, computes the number of pixels (a distance or size) as if the display had 160 DPI. This allows you to specify 1/160-th fractions of an inch to get real distance on the display that will be consistent regardless of its current DPI. It ensures `lv_dpx(100)`, for example, will have the same physical size regardless to the DPI of the display.

**Parametri**

- **n** -- number of 1/160-th-inch units to compute with

**Ritorna**

number of pixels to use to make that distance

```
int32_t lv_display_dpx(const lv_display_t *disp, int32_t n)
```

For specified display, computes the number of pixels (a distance or size) as if the display had 160 DPI. This allows you to specify 1/160-th fractions of an inch to get real distance on the display that will be consistent regardless of its current DPI. It ensures `lv_dpx(100)`, for example, will have the same physical size regardless to the DPI of the display.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to display whose dpi should be considered
- **n** -- number of 1/160-th-inch units to compute with

**Ritorna**

number of pixels to use to make that distance

## 14.12.2 lv\_display\_private.h

### Define

#### LV\_INV\_BUF\_SIZE

Buffer size for invalid areas

```
struct _lv_display_t
```

### Membri Pubblici

#### int32\_t hor\_res

Horizontal resolution.

#### int32\_t ver\_res

Vertical resolution.

#### int32\_t physical\_hor\_res

Horizontal resolution of the full / physical display. Set to -1 for fullscreen mode.

#### int32\_t physical\_ver\_res

Vertical resolution of the full / physical display. Set to -1 for fullscreen mode.

#### int32\_t offset\_x

Horizontal offset from the full / physical display. Set to 0 for fullscreen mode.

#### int32\_t offset\_y

Vertical offset from the full / physical display. Set to 0 for fullscreen mode.

**uint32\_t dpi**

DPI (dot per inch) of the display. Default value is LV\_DPI\_DEF.

**lv\_draw\_buf\_t \*buf\_1****lv\_draw\_buf\_t \*buf\_2****lv\_draw\_buf\_t \*buf\_3****lv\_draw\_buf\_t \*buf\_act**

Internal, used by the library

***lv\_display\_flush\_cb\_t flush\_cb***

MANDATORY: Write the internal buffer (draw\_buf) to the display. '*lv\_display\_flush\_ready()*' has to be called when finished

***lv\_display\_flush\_wait\_cb\_t flush\_wait\_cb***

Used to wait while flushing is ready. It can do any complex logic to wait, including semaphores, mutexes, polling flags, etc. If not set flushing flag is used which can be cleared with *lv\_display\_flush\_ready()*

**volatile int flushing**

1: flushing is in progress. (It can't be a bit field because when it's cleared from IRQ Read-Modify-Write issue might occur)

**volatile int flushing\_last**

1: It was the last chunk to flush. (It can't be a bit field because when it's cleared from IRQ Read-Modify-Write issue might occur)

**volatile uint32\_t last\_area**

1: last area is being rendered

**volatile uint32\_t last\_part**

1: last part of the current area is being rendered

***lv\_display\_render\_mode\_t render\_mode*****uint32\_t antialiasing**

1: anti-aliasing is enabled on this display.

**uint32\_t tile\_cnt**

Divide the display buffer into these number of tiles

**uint32\_t stride\_is\_auto**

1: The stride of the buffers was not set explicitly.

**uint32\_t rendering\_in\_progress**

1: The current screen rendering is in progress

*lv\_color\_format\_t* **color\_format**

*lv\_area\_t* **inv\_areas[32]**

Invalidate (marked to redraw) areas

uint8\_t **inv\_area\_joined[32]**

uint32\_t **inv\_p**

int32\_t **inv\_en\_cnt**

*lv\_ll\_t* **sync\_areas**

Double buffer sync areas (redrawn during last refresh)

*lv\_draw\_buf\_t* **\_static\_buf1**

Used when user pass in a raw buffer as display draw buffer

*lv\_draw\_buf\_t* **\_static\_buf2**

*lv\_layer\_t* \***layer\_head**

void (\***layer\_init**)(*lv\_display\_t* \*disp, *lv\_layer\_t* \*layer)

void (\***layer\_deinit**)(*lv\_display\_t* \*disp, *lv\_layer\_t* \*layer)

*lv\_obj\_t* \*\***screens**

Screens of the display Array of screen objects.

*lv\_obj\_t* \***sys\_layer**

↻ **Vedi anche**

*lv\_display\_get\_layer\_sys*

*lv\_obj\_t* \***top\_layer**

↻ **Vedi anche**

*lv\_display\_get\_layer\_top*

*lv\_obj\_t* \***act\_scr**

Currently active screen on this display

*lv\_obj\_t* \***bottom\_layer**

 **Vedi anche**

[\*lv\\_display\\_get\\_layer\\_bottom\*](#)

**lv\_obj\_t \*prev\_scr**

Previous screen. Used during screen animations

**lv\_obj\_t \*scr\_to\_load**

The screen prepared to load in lv\_screen\_load\_anim

**uint32\_t screen\_cnt**

**uint8\_t draw\_prev\_over\_act**

**uint8\_t del\_prev**

1: Draw previous screen over active screen

**void \*driver\_data**

1: Automatically delete the previous screen when the screen load animation is ready Custom user data

**void \*user\_data**

Custom user data

***lv\_event\_list\_t* event\_list**

**uint32\_t rotation**

Element of lv\_display\_rotation\_t

**uint32\_t matrix\_rotation**

1: Use matrix for display rotation

**lv\_theme\_t \*theme**

The theme assigned to the screen

**lv\_timer\_t \*refr\_timer**

A timer which periodically checks the dirty areas and refreshes them

**uint32\_t last\_activity\_time**

Last time when there was activity on this display

***lv\_area\_t* refreshed\_area**

The area being refreshed

**uint32\_t vsync\_count**

**lv\_obj\_t \*perf\_label**

```
lv_sysmon_backend_data_t perf_sysmon_backend
lv_sysmon_perf_info_t perf_sysmon_info
lv_obj_t *mem_label
```

## 14.13 draw

### 14.13.1 lv\_draw.h

#### Define

**LV\_DRAW\_UNIT\_NONE**

Modified by NXP in 2024

**LV\_DRAW\_UNIT\_IDLE**

The draw unit is idle, new dispatching might be requested to try again

#### Enum

enum **lv\_draw\_task\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_NONE**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_FILL**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_BORDER**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_BOX\_SHADOW**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_LABEL**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_IMAGE**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_LAYER**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_LINE**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_ARC**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_TRIANGLE**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_MASK\_RECTANGLE**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_MASK\_BITMAP**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_VECTOR**

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_3D**

enum **lv\_draw\_task\_state\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_STATE\_BLOCKED**

Waiting for an other task to be finished. For example in case of **LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_LAYER** (used to blend a layer) is blocked until all the draw tasks of the layer is rendered.

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_STATE\_WAITING**

The draw task is added to the layers list and waits to be rendered.

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_STATE\_QUEUED**

The draw task is added to the command queue of the draw unit. As the queued task are executed in order it's possible to queue multiple draw task (for the same draw unit) even if they are depending on each other. Therefore `lv_draw_get_available_task` and `lv_draw_get_next_available_task` can return draw task for the same draw unit even if a dependent draw task is not finished ready yet.

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_STATE\_IN\_PROGRESS**

The draw task is being rendered. This draw task needs to be finished before `lv_draw_get_available_task` and `lv_draw_get_next_available_task` would return any depending draw tasks.

enumerator **LV\_DRAW\_TASK\_STATE\_FINISHED**

The draw task is rendered. It will be removed from the draw task list of the layer and freed automatically.

## Funzioni

void **lv\_draw\_init**(void)

Used internally to initialize the drawing module

void **lv\_draw\_deinit**(void)

Deinitialize the drawing module

void \***lv\_draw\_create\_unit**(size\_t size)

Allocate a new draw unit with the given size and appends it to the list of draw units

### Parametri

- **size** -- the size to allocate. E.g. `sizeof(my_draw_unit_t)`, where the first element of `my_draw_unit_t` is `lv_draw_unit_t`.

`lv_draw_task_t *lv_draw_add_task(lv_layer_t *layer, const lv_area_t *coords, lv_draw_task_type_t type)`

Add an empty draw task to the draw task list of a layer.

### Parametri

- **layer** -- pointer to a layer
- **coords** -- the coordinates of the draw task

### Ritorna

the created draw task which needs to be further configured e.g. by added a draw descriptor

void **lv\_draw\_finalize\_task\_creation**(lv\_layer\_t \*layer, lv\_draw\_task\_t \*t)

Needs to be called when a draw task is created and configured. It will send an event about the new draw task to the widget and assign it to a draw unit.

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer
- **t** -- pointer to a draw task

**void lv\_draw\_dispatch(void)**

Try dispatching draw tasks to draw units

**bool lv\_draw\_dispatch\_layer(lv\_display\_t \*disp, lv\_layer\_t \*layer)**

Used internally to try dispatching draw tasks of a specific layer

**Parametri**

- **disp** -- pointer to a display on which the dispatching was requested
- **layer** -- pointer to a layer

**Ritorna**

at least one draw task is being rendered (maybe it was taken earlier)

**void lv\_draw\_dispatch\_wait\_for\_request(void)**

Wait for a new dispatch request. It's blocking if LV\_USE\_OS == 0 else it yields

**void lv\_draw\_wait\_for\_finish(void)**

Wait for draw finish in case of asynchronous task execution. If LV\_USE\_OS == 0 it just return.

**void lv\_draw\_dispatch\_request(void)**

When a draw unit finished a draw task it needs to request dispatching to let LVGL assign a new draw task to it

**uint32\_t lv\_draw\_get\_unit\_count(void)**

Get the total number of draw units.

**lv\_draw\_task\_t \*lv\_draw\_get\_available\_task(lv\_layer\_t \*layer, lv\_draw\_task\_t \*t\_prev, uint8\_t draw\_unit\_id)**

If there is only one draw unit check the first draw task if it's available. If there are multiple draw units call **lv\_draw\_get\_next\_available\_task** to find a task.

**Parametri**

- **layer** -- the draw layer to search in
- **t\_prev** -- continue searching from this task
- **draw\_unit\_id** -- check the task where **preferred\_draw\_unit\_id** equals this value or LV\_DRAW\_UNIT\_NONE

**Ritorna**

an available draw task or NULL if there is not any

**lv\_draw\_task\_t \*lv\_draw\_get\_next\_available\_task(lv\_layer\_t \*layer, lv\_draw\_task\_t \*t\_prev, uint8\_t draw\_unit\_id)**

Find and available draw task

**Parametri**

- **layer** -- the draw layer to search in
- **t\_prev** -- continue searching from this task
- **draw\_unit\_id** -- check the task where **preferred\_draw\_unit\_id** equals this value or LV\_DRAW\_UNIT\_NONE

**Ritorna**

an available draw task or NULL if there is not any

**uint32\_t lv\_draw\_get\_dependent\_count(lv\_draw\_task\_t \*t\_check)**

Tell how many draw task are waiting to be drawn on the area of **t\_check**. It can be used to determine if a GPU shall combine many draw tasks into one or not. If a lot of tasks are waiting for the current ones it makes sense to draw them one-by-one to not block the dependent tasks' rendering

**Parametri**

- **t\_check** -- the task whose dependent tasks shall be counted

**Ritorna**

number of tasks depending on **t\_check**

**void lv\_layer\_init(lv\_layer\_t \*layer)**

Initialize a layer

**Parametri**

**layer** -- pointer to a layer to initialize

**void lv\_layer\_reset(lv\_layer\_t \*layer)**

Reset the layer to a drawable state

**Parametri**

**layer** -- pointer to a layer to reset

**lv\_layer\_t \*lv\_draw\_layer\_create(lv\_layer\_t \*parent\_layer, lv\_color\_format\_t color\_format, const lv\_area\_t \*area)**

Create (allocate) a new layer on a parent layer

**Parametri**

- **parent\_layer** -- the parent layer to which the layer will be merged when it's rendered
- **color\_format** -- the color format of the layer
- **area** -- the areas of the layer (absolute coordinates)

**Ritorna**

the new target\_layer or NULL on error

**void lv\_draw\_layer\_init(lv\_layer\_t \*layer, lv\_layer\_t \*parent\_layer, lv\_color\_format\_t color\_format, const lv\_area\_t \*area)**

Initialize a layer which is allocated by the user

**Parametri**

- **layer** -- pointer the layer to initialize (its lifetime needs to be managed by the user)
- **parent\_layer** -- the parent layer to which the layer will be merged when it's rendered
- **color\_format** -- the color format of the layer
- **area** -- the areas of the layer (absolute coordinates)

**Ritorna**

the new target\_layer or NULL on error

**void \*lv\_draw\_layer\_alloc\_buf(lv\_layer\_t \*layer)**

Try to allocate a buffer for the layer.

**Parametri**

**layer** -- pointer to a layer

**Ritorna**

pointer to the allocated aligned buffer or NULL on failure

**void \*lv\_draw\_layer\_go\_to\_xy(lv\_layer\_t \*layer, int32\_t x, int32\_t y)**

Got to a pixel at X and Y coordinate on a layer

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer
- **x** -- the target X coordinate
- **y** -- the target X coordinate

**Ritorna**

buf offset to point to the given X and Y coordinate

**lv\_draw\_task\_type\_t lv\_draw\_task\_get\_type(const lv\_draw\_task\_t \*t)**

Get the type of a draw task

**Parametri**

**t** -- the draw task to get the type of

**Ritorna**

the draw task type

**void \*lv\_draw\_task\_get\_draw\_desc(const lv\_draw\_task\_t \*t)**

Get the draw descriptor of a draw task

**Parametri**

**t** -- the draw task to get the draw descriptor of

**Ritorna**

a void pointer to the draw descriptor

`void lv_draw_task_get_area(const lv_draw_task_t *t, lv_area_t *area)`

Get the draw area of a draw task

#### Parametri

- `t` -- the draw task to get the draw area of
- `area` -- the destination where the draw area will be stored

`struct _lv_layer_t`

#### Membri Pubblici

`lv_draw_buf_t *draw_buf`

Target draw buffer of the layer

`lv_draw_task_t *draw_task_head`

Linked list of draw tasks

`lv_layer_t *parent`

Parent layer

`lv_layer_t *next`

Next layer

`void *user_data`

User data

`lv_area_t buf_area`

The absolute coordinates of the buffer

`lv_area_t phy_clip_area`

The physical clipping area relative to the display

`lv_area_t _clip_area`

NEVER USE IT DRAW UNITS. USED INTERNALLY DURING DRAW TASK CREATION. The current clip area with absolute coordinates, always the same or smaller than `buf_area`. Can be set before new draw tasks are added to indicate the clip area of the draw tasks. Therefore `lv_draw_add_task()` always saves it in the new draw task to know the clip area when the draw task was added. During drawing the draw units also sees the saved `clip_area` and should use it during drawing. During drawing the layer's clip area shouldn't be used as it might be already changed for other draw tasks.

`int32_t partial_y_offset`

Partial y offset

`lv_color32_t recolor`

Recolor of the layer

`lv_color_format_t color_format`

The color format of the layer. LV\_COLOR\_FORMAT\_...

`bool all_tasks_added`

Flag indicating all tasks are added

**lv\_opa\_t opa**

Opacity of the layer

```
struct lv_draw_dsc_base_t
```

**Membri Pubblici****lv\_obj\_t \*obj**

The widget for which draw descriptor was created

**uint32\_t part**

The widget part for which draw descriptor was created

**uint32\_t id1**

A widget type specific ID (e.g. table row index). See the docs of the given widget.

**uint32\_t id2**

A widget type specific ID (e.g. table column index). See the docs of the given widget.

**lv\_layer\_t \*layer**

The target layer

**size\_t dsc\_size**

Size of the specific draw descriptor into which this base descriptor is embedded

**void \*user\_data**

Any custom user data

## 14.13.2 lv\_draw\_3d.h

**Funzioni**

```
void lv_draw_3d_dsc_init(lv_draw_3d_dsc_t *dsc)
```

Initialize a 3D draw descriptor

**Parametri**

**dsc** -- pointer to a draw descriptor

```
lv_draw_3d_dsc_t *lv_draw_task_get_3d_dsc(lv_draw_task_t *task)
```

Try to get a 3D draw descriptor from a draw task.

**Parametri**

**task** -- draw task

**Ritorna**

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_3D

```
void lv_draw_3d(lv_layer_t *layer, const lv_draw_3d_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Create a 3D draw task

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to an initialized *lv\_draw\_3d\_dsc\_t* variable

```
struct lv_draw_3d_dsc_t
```

**Membri Pubblici*****lv\_draw\_dsc\_base\_t* base*****lv\_3dtexture\_id\_t* tex\_id*****lv\_opa\_t* opa****14.13.3 lv\_draw\_arc.h****Funzioni****void *lv\_draw\_arc\_dsc\_init*(*lv\_draw\_arc\_dsc\_t* \*dsc)**

Initialize an arc draw descriptor.

**Parametri*****dsc*** -- pointer to a draw descriptor***lv\_draw\_arc\_dsc\_t* \**lv\_draw\_task\_get\_arc\_dsc*(*lv\_draw\_task\_t* \*task)**

Try to get an arc draw descriptor from a draw task.

**Parametri*****task*** -- draw task**Ritorna**

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_ARC

**void *lv\_draw\_arc*(*lv\_layer\_t* \*layer, const *lv\_draw\_arc\_dsc\_t* \*dsc)**

Create an arc draw task.

**Parametri**

- ***layer*** -- pointer to a layer
- ***dsc*** -- pointer to an initialized draw descriptor variable

**void *lv\_draw\_arc\_get\_area*(int32\_t x, int32\_t y, uint16\_t radius, *lv\_value\_precise\_t* start\_angle, *lv\_value\_precise\_t* end\_angle, int32\_t w, bool rounded, *lv\_area\_t* \*area)**

Get an area the should be invalidated when the arcs angle changed between start\_angle and end\_angle

**Parametri**

- ***x*** -- the x coordinate of the center of the arc
- ***y*** -- the y coordinate of the center of the arc
- ***radius*** -- the radius of the arc
- ***start\_angle*** -- the start angle of the arc (0 deg on the bottom, 90 deg on the right)
- ***end\_angle*** -- the end angle of the arc
- ***w*** -- width of the arc
- ***rounded*** -- true: the arc is rounded
- ***area*** -- store the area to invalidate here

**struct *lv\_draw\_arc\_dsc\_t*****Membri Pubblici*****lv\_draw\_dsc\_base\_t* base*****lv\_color\_t* color**

The color of the arc

**int32\_t width**

The width (thickness) of the arc

**lv\_value\_precise\_t start\_angle**

The start angle in 1 degree units (if LV\_USE\_FLOAT is enabled a float number can be also used) 0° is the 3 o'clock position, 90° is the 6 o'clock, etc.

**lv\_value\_precise\_t end\_angle**

The end angle, similarly to start\_angle.

***lv\_point\_t* center**

The center point of the arc.

**const void \*img\_src**

An image source to be used instead of color. NULL if unused

**uint16\_t radius**

The outer radius of the arc

**lv\_opa\_t opa**

Opacity of the arc in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, .. LV\_OPA\_COVER can be used as well

**uint8\_t rounded**

1: Make the arc ends rounded

## 14.13.4 lv\_draw\_buf.h

### Define

**LV\_STRIDE\_AUTO**

Use this value to let LVGL calculate stride automatically

**LV\_DRAW\_BUF\_STRIDE(w, cf)**

Stride alignment for draw buffers. It may vary between different color formats and hardware. Refine it to suit your needs.

**LV\_DRAW\_BUF\_SIZE(w, h, cf)**

Allocate a slightly larger buffer, so we can adjust the start address to meet alignment

**LV\_DRAW\_BUF\_DEFINE\_STATIC(name, \_w, \_h, \_cf)**

Define a static draw buffer with the given width, height, and color format. Stride alignment is set to LV\_DRAW\_BUF\_STRIDE\_ALIGN.

For platform that needs special buffer alignment, call LV\_DRAW\_BUF\_INIT\_STATIC.

**LV\_DRAW\_BUF\_INIT\_STATIC(name)**

### Typedef

```
typedef void *(*lv_draw_buf_malloc_cb_t)(size_t size, lv_color_format_t color_format)
```

```
typedef void (*lv_draw_buf_free_cb_t)(void *draw_buf)
```

```
typedef void (*lv_draw_buf_copy_cb_t)(lv_draw_buf_t *dest, const lv_area_t *dest_area, const lv_draw_buf_t *src, const lv_area_t *src_area)
```

```
typedef void *(*lv_draw_buf_align_cb_t)(void *buf, lv_color_format_t color_format)

typedef void (*lv_draw_buf_cache_operation_cb_t)(const lv_draw_buf_t *draw_buf, const lv_area_t *area)

typedef uint32_t (*lv_draw_buf_width_to_stride_cb_t)(uint32_t w, lv_color_format_t color_format)
```

## Funzioni

void **lv\_draw\_buf\_init\_with\_default\_handlers**(lv\_draw\_buf\_handlers\_t \*handlers)

Initialize the draw buffer with the default handlers.

### Parametri

**handlers** -- the draw buffer handlers to set

```
void lv_draw_buf_handlers_init(lv_draw_buf_handlers_t *handlers, lv_draw_buf_malloc_cb_t buf_malloc_cb,
 lv_draw_buf_free_cb_t buf_free_cb, lv_draw_buf_copy_cb_t buf_copy_cb,
 lv_draw_buf_align_cb_t align_pointer_cb,
 lv_draw_buf_cache_operation_cb_t invalidate_cache_cb,
 lv_draw_buf_cache_operation_cb_t flush_cache_cb,
 lv_draw_buf_width_to_stride_cb_t width_to_stride_cb)
```

Initialize the draw buffer with given handlers.

### Parametri

- **handlers** -- the draw buffer handlers to set
- **buf\_malloc\_cb** -- the callback to allocate memory for the buffer
- **buf\_free\_cb** -- the callback to free memory of the buffer
- **buf\_copy\_cb** -- the callback to copy a draw buffer to an other
- **align\_pointer\_cb** -- the callback to align the buffer
- **invalidate\_cache\_cb** -- the callback to invalidate the cache of the buffer
- **flush\_cache\_cb** -- the callback to flush buffer
- **width\_to\_stride\_cb** -- the callback to calculate the stride based on the width and color format

lv\_draw\_buf\_handlers\_t \***lv\_draw\_buf\_get\_handlers**(void)

Get the struct which holds the callbacks for draw buf management. Custom callback can be set on the returned value

### Ritorna

pointer to the struct of handlers

lv\_draw\_buf\_handlers\_t \***lv\_draw\_buf\_get\_font\_handlers**(void)

lv\_draw\_buf\_handlers\_t \***lv\_draw\_buf\_get\_image\_handlers**(void)

void \***lv\_draw\_buf\_align**(void \*buf, lv\_color\_format\_t color\_format)

Align the address of a buffer. The buffer needs to be large enough for the real data after alignment

### Parametri

- **buf** -- the data to align
- **color\_format** -- the color format of the buffer

### Ritorna

the aligned buffer

void \***lv\_draw\_buf\_align\_ex**(const lv\_draw\_buf\_handlers\_t \*handlers, void \*buf, lv\_color\_format\_t color\_format)

Align the address of a buffer with custom draw buffer handlers. The buffer needs to be large enough for the real data after alignment

### Parametri

- **handlers** -- the draw buffer handlers
- **buf** -- the data to align
- **color\_format** -- the color format of the buffer

**Ritorna**

the aligned buffer

```
void lv_draw_buf_invalidate_cache(const lv_draw_buf_t *draw_buf, const lv_area_t *area)
```

Invalidate the cache of the buffer

**Parametri**

- **draw\_buf** -- the draw buffer needs to be invalidated
- **area** -- the area to invalidate in the buffer, use NULL to invalidate the whole draw buffer address range

```
void lv_draw_buf_flush_cache(const lv_draw_buf_t *draw_buf, const lv_area_t *area)
```

Flush the cache of the buffer

**Parametri**

- **draw\_buf** -- the draw buffer needs to be flushed
- **area** -- the area to flush in the buffer, use NULL to flush the whole draw buffer address range

```
uint32_t lv_draw_buf_width_to_stride(uint32_t w, lv_color_format_t color_format)
```

Calculate the stride in bytes based on a width and color format

**Parametri**

- **w** -- the width in pixels
- **color\_format** -- the color format

**Ritorna**

the stride in bytes

```
uint32_t lv_draw_buf_width_to_stride_ex(const lv_draw_buf_handlers_t *handlers, uint32_t w,
 lv_color_format_t color_format)
```

Calculate the stride in bytes based on a width and color format

**Parametri**

- **handlers** -- the draw buffer handlers
- **w** -- the width in pixels
- **color\_format** -- the color format

**Ritorna**

the stride in bytes

```
void lv_draw_buf_clear(lv_draw_buf_t *draw_buf, const lv_area_t *a)
```

Clear an area on the buffer

**Parametri**

- **draw\_buf** -- pointer to draw buffer
- **a** -- the area to clear, or NULL to clear the whole buffer

```
lv_draw_buf_t *lv_draw_buf_create(uint32_t w, uint32_t h, lv_color_format_t cf, uint32_t stride)
```

Note: Eventually, lv\_draw\_buf\_malloc/free will be kept as private. For now, we use `create` to distinguish with malloc.

Create an draw buf by allocating struct for `lv_draw_buf_t` and allocating a buffer for it that meets specified requirements.

**Parametri**

- **w** -- the buffer width in pixels
- **h** -- the buffer height in pixels
- **cf** -- the color format for image
- **stride** -- the stride in bytes for image. Use 0 for automatic calculation based on w, cf, and global stride alignment configuration.

```
lv_draw_buf_t *lv_draw_buf_create_ex(const lv_draw_buf_handlers_t *handlers, uint32_t w, uint32_t h,
 lv_color_format_t cf, uint32_t stride)
```

Note: Eventually, lv\_draw\_buf\_malloc/free will be kept as private. For now, we use `create` to distinguish with malloc.

Create an draw buf by allocating struct for `lv_draw_buf_t` and allocating a buffer for it that meets specified requirements.

**Parametri**

- **handlers** -- the draw buffer handlers
- **w** -- the buffer width in pixels
- **h** -- the buffer height in pixels
- **cf** -- the color format for image
- **stride** -- the stride in bytes for image. Use 0 for automatic calculation based on w, cf, and global stride alignment configuration.

`lv_draw_buf_t *lv_draw_buf_dup(const lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Duplicate a draw buf with same image size, stride and color format. Copy the image data too.

**Parametri**

- **draw\_buf** -- the draw buf to duplicate

**Ritorna**

the duplicated draw buf on success, NULL if failed

`lv_draw_buf_t *lv_draw_buf_dup_ex(const lv_draw_buf_handlers_t *handlers, const lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Duplicate a draw buf with same image size, stride and color format. Copy the image data too.

**Parametri**

- **handlers** -- the draw buffer handlers
- **draw\_buf** -- the draw buf to duplicate

**Ritorna**

the duplicated draw buf on success, NULL if failed

`lv_result_t lv_draw_buf_init(lv_draw_buf_t *draw_buf, uint32_t w, uint32_t h, lv_color_format_t cf, uint32_t stride, void *data, uint32_t data_size)`

Initialize a draw buf with the given buffer and parameters. Clear draw buffer flag to zero.

**Parametri**

- **draw\_buf** -- the draw buf to initialize
- **w** -- the buffer width in pixels
- **h** -- the buffer height in pixels
- **cf** -- the color format
- **stride** -- the stride in bytes. Use 0 for automatic calculation
- **data** -- the buffer used for drawing. Unaligned data will be aligned internally
- **data\_size** -- the size of the buffer in bytes

**Ritorna**

return LV\_RESULT\_OK on success, LV\_RESULT\_INVALID otherwise

`lv_draw_buf_t *lv_draw_buf_reshape(lv_draw_buf_t *draw_buf, lv_color_format_t cf, uint32_t w, uint32_t h, uint32_t stride)`

Keep using the existing memory, reshape the draw buffer to the given width and height. Return NULL if data\_size is smaller than the required size.

**Parametri**

- **draw\_buf** -- pointer to a draw buffer
- **cf** -- the new color format, use 0 or LV\_COLOR\_FORMAT\_UNKNOWN to keep using the original color format.
- **w** -- the new width in pixels
- **h** -- the new height in pixels
- **stride** -- the stride in bytes for image. Use 0 for automatic calculation.

`void lv_draw_buf_destroy(lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Destroy a draw buf by freeing the actual buffer if it's marked as LV\_IMAGE\_FLAGS\_ALLOCATED in header. Then free the lv\_draw\_buf\_t struct.

**Parametri**

- **draw\_buf** -- the draw buffer to destroy

`void lv_draw_buf_copy(lv_draw_buf_t *dest, const lv_area_t *dest_area, const lv_draw_buf_t *src, const lv_area_t *src_area)`

Copy an area from a buffer to another

**Nota**

`dest_area` and `src_area` should have the same width and height

**Nota**

The default copy function required `dest` and `src` to have the same color format. Overwriting `dest->handlers->buf_copy_cb` can resolve this limitation.

**Parametri**

- `dest` -- pointer to the destination draw buffer
- `dest_area` -- the area to copy from the destination buffer, if NULL, use the whole buffer
- `src` -- pointer to the source draw buffer
- `src_area` -- the area to copy from the destination buffer, if NULL, use the whole buffer

`void *lv_draw_buf_goto_xy(const lv_draw_buf_t *buf, uint32_t x, uint32_t y)`

Return pointer to the buffer at the given coordinates

`lv_result_t lv_draw_buf_adjust_stride(lv_draw_buf_t *src, uint32_t stride)`

Adjust the stride of a draw buf in place.

**Parametri**

- `src` -- pointer to a draw buffer
- `stride` -- the new stride in bytes for image. Use `LV_STRIDE_AUTO` for automatic calculation.

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: success or `LV_RESULT_INVALID`: failed

`lv_result_t lv_draw_buf_premultiply(lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Premultiply draw buffer color with alpha channel. If it's already premultiplied, return directly. Only color formats with alpha channel will be processed.

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: premultiply success

`bool lv_draw_buf_has_flag(const lv_draw_buf_t *draw_buf, lv_image_flags_t flag)`

`void lv_draw_buf_set_flag(lv_draw_buf_t *draw_buf, lv_image_flags_t flag)`

`void lv_draw_buf_clear_flag(lv_draw_buf_t *draw_buf, lv_image_flags_t flag)`

`lv_result_t lv_draw_buf_from_image(lv_draw_buf_t *buf, const lv_image_dsc_t *img)`

As of now, draw buf share same definition as `lv_image_dsc_t`. And is interchangeable with `lv_image_dsc_t`.

`void lv_draw_buf_to_image(const lv_draw_buf_t *buf, lv_image_dsc_t *img)`

`void lv_draw_buf_set_palette(lv_draw_buf_t *draw_buf, uint8_t index, lv_color32_t color)`

Set the palette color of an indexed image. Valid only for `LV_COLOR_FORMAT_I1/2/4/8`

**Parametri**

- `draw_buf` -- pointer to an image descriptor
- `index` -- the palette color to set:
  - for `LV_COLOR_FORMAT_I1`: 0..1
  - for `LV_COLOR_FORMAT_I2`: 0..3
  - for `LV_COLOR_FORMAT_I4`: 0..15
  - for `LV_COLOR_FORMAT_I8`: 0..255
- `color` -- the color to set in `lv_color32_t` format

```
void lv_image_buf_set_palette(lv_image_dsc_t *dsc, uint8_t id, lv_color32_t c)
```

*Deprecated:*

Use lv\_draw\_buf\_set\_palette instead.

```
void lv_image_buf_free(lv_image_dsc_t *dsc)
```

*Deprecated:*

Use lv\_draw\_buffer\_create/destroy instead. Free the data pointer and dsc struct of an image.

```
struct _lv_draw_buf_t
```

### Membri Pubblici

*lv\_image\_header\_t header*

**uint32\_t data\_size**

Total buf size in bytes

**uint8\_t \*data**

**void \*unaligned\_data**

Unaligned address of data, used internally by lvgl

**const lv\_draw\_buf\_handlers\_t \*handlers**

draw buffer alloc/free ops.

## 14.13.5 lv\_draw\_buf\_private.h

### Funzioni

```
void lv_draw_buf_init_handlers(void)
```

Called internally to initialize the draw\_buf\_handlers in lv\_global

```
struct _lv_draw_buf_handlers_t
```

### Membri Pubblici

*lv\_draw\_buf\_malloc\_cb\_t buf\_malloc\_cb*

*lv\_draw\_buf\_free\_cb\_t buf\_free\_cb*

*lv\_draw\_buf\_copy\_cb\_t buf\_copy\_cb*

*lv\_draw\_buf\_align\_cb\_t align\_pointer\_cb*

*lv\_draw\_buf\_cache\_operation\_cb\_t invalidate\_cache\_cb*

*lv\_draw\_buf\_cache\_operation\_cb\_t flush\_cache\_cb*

*lv\_draw\_buf\_width\_to\_stride\_cb\_t width\_to\_stride\_cb*

## 14.13.6 lv\_draw\_image.h

### Typedef

```
typedef void (*lv_draw_image_core_cb)(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const
lv_image_decoder_dsc_t *decoder_dsc, lv_draw_image_sup_t *sup, const lv_area_t *img_coords, const lv_area_t
*clipped_img_area)
```

Perfom the actual rendering of a decoded image

#### Param t

pointer to a draw task

#### Param draw\_dsc

the draw descriptor of the image

#### Param decoder\_dsc

pointer to the decoded image's descriptor

#### Param sup

supplementary data

#### Param img\_coords

the absolute coordinates of the image

#### Param clipped\_img\_area

the absolute clip coordinates

### Funzioni

```
void lv_draw_image_dsc_init(lv_draw_image_dsc_t *dsc)
```

Initialize an image draw descriptor.

#### Parametri

**dsc** -- pointer to a draw descriptor

```
lv_draw_image_dsc_t *lv_draw_task_get_image_dsc(lv_draw_task_t *task)
```

Try to get an image draw descriptor from a draw task.

#### Parametri

**task** -- draw task

#### Ritorna

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_IMAGE

```
void lv_draw_image(lv_layer_t *layer, const lv_draw_image_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Create an image draw task

#### Nota

coords can be small than the real image area (if only a part of the image is rendered) or can be larger (in case of tiled images).

#### Parametri

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to an initialized draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the image

```
void lv_draw_layer(lv_layer_t *layer, const lv_draw_image_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Create a draw task to blend a layer to another layer

#### Nota

coords can be small than the total widget area from which the layer is created (if only a part of the widget was rendered to a layer)

#### Parametri

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to an initialized draw descriptor. **src** must be set to the layer to blend
- **coords** -- the coordinates of the layer.

`lv_image_src_t lv_image_src_get_type(const void *src)`

Get the type of an image source

#### Parametri

**src** -- pointer to an image source:

- pointer to an 'lv\_image\_t' variable (image stored internally and compiled into the code)
- a path to a file (e.g. "S:/folder/image.bin")
- or a symbol (e.g. LV\_SYMBOL\_CLOSE)

#### Ritorna

type of the image source LV\_IMAGE\_SRC\_VARIABLE/FILE/SYMBOL/UNKNOWN

struct `lv_draw_image_dsc_t`

### Membri Pubblici

`lv_draw_dsc_base_t base`

`const void *src`

The image source: pointer to `lv_image_dsc_t` or a path to a file

`lv_image_header_t header`

The header of the image. Initialized internally in `lv_draw_image`

`int32_t clip_radius`

Clip the corner of the image with this radius. Use `LV_RADIUS_CIRCLE` for max. radius

`int32_t rotation`

The rotation of the image in 0.1 degree unit. E.g. 234 means 23.4°

`int32_t scale_x`

Horizontal scale (zoom) of the image. 256 (`LV_SCALE_NONE`): means no zoom, 512 double size, 128 half size.

`int32_t scale_y`

Same as `scale_y` but vertically

`int32_t skew_x`

Parallelogram like transformation of the image horizontally in 0.1 degree unit. E.g. 456 means 45.6°.

`int32_t skew_y`

Same as `skew_x` but vertically

`lv_point_t pivot`

The pivot point of transformation (scale and rotation). 0;0 is the top left corner of the image. Can be outside of the image too.

`lv_color_t recolor`

Mix this color to the images. In case of `LV_COLOR_FORMAT_A8` it will be the color of the visible pixels

**`lv_opa_t recolor_opa`**

The intensity of recoloring. 0 means, no recolor, 255 means full cover (transparent pixels remain transparent)

**`lv_opa_t opa`**

Opacity in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, .. LV\_OPA\_COVER can be used as well

**`lv_blend_mode_t blend_mode`**

Describes how to blend the pixels of the image to the background. See `lv_blend_mode_t` for more details.

**`uint16_t antialias`**

1: perform the transformation with anti-aliasing

**`uint16_t tile`**

If the image is smaller than the `image_area` field of `lv_draw_image_dsc_t` tile the image (repeat is both horizontally and vertically) to fill the `image_area` area

**`lv_draw_image_sup_t *sup`**

Used internally to store some information about the palette or the color of A8 images

**`lv_area_t image_area`**

Used to indicate the entire original, non-clipped area where the image is to be drawn. This is important for:

- i. Layer rendering, where it might happen that only a smaller area of the layer is rendered and e.g. `clip_radius` needs to know what the original image was.
- ii. Tiled images, where the target draw area is larger than the image to be tiled.

**`const lv_image_dsc_t *bitmap_mask_src`**

Pointer to an A8 or L8 image descriptor to mask the image with. The mask is always center aligned.

### 14.13.7 `lv_draw_image_private.h`

#### Funzioni

```
void lv_draw_image_normal_helper(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t*coords, lv_draw_image_core_cb draw_core_cb)
```

Can be used by draw units to handle the decoding and prepare everything for the actual image rendering

#### Parametri

- **t** -- pointer to a draw task
- **draw\_dsc** -- the draw descriptor of the image
- **coords** -- the absolute coordinates of the image
- **draw\_core\_cb** -- a callback to perform the actual rendering

```
void lv_draw_image_tiled_helper(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t*coords, lv_draw_image_core_cb draw_core_cb)
```

Can be used by draw units for TILED images to handle the decoding and prepare everything for the actual image rendering

#### Parametri

- **t** -- pointer to a draw task
- **draw\_dsc** -- the draw descriptor of the image
- **coords** -- the absolute coordinates of the image
- **draw\_core\_cb** -- a callback to perform the actual rendering

```
void lv_image_buf_get_transformed_area(lv_area_t *res, int32_t w, int32_t h, int32_t angle, uint16_t scale_x,
 uint16_t scale_y, const lv_point_t *pivot)
```

Get the area of a rectangle if its rotated and scaled

#### Parametri

- **res** -- store the coordinates here
- **w** -- width of the rectangle to transform
- **h** -- height of the rectangle to transform
- **angle** -- angle of rotation
- **scale\_x** -- zoom in x direction, (256 no zoom)
- **scale\_y** -- zoom in y direction, (256 no zoom)
- **pivot** -- x,y pivot coordinates of rotation

```
struct _lv_draw_image_sup_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_color_t alpha_color
```

```
const lv_color32_t *palette
```

```
uint32_t palette_size
```

### 14.13.8 lv\_draw\_label.h

#### Define

```
LV_DRAW_LABEL_NO_TXT_SEL
```

#### TypeDef

```
typedef void (*lv_draw_glyph_cb_t)(lv_draw_task_t *t, lv_draw_glyph_dsc_t *dsc, lv_draw_fill_dsc_t *fill_dsc,
const lv_area_t *fill_area)
```

Passed as a parameter to `lv_draw_label_iterate_characters` to draw the characters one by one

#### Param t

pointer to a draw task

#### Param dsc

pointer to `lv_draw_glyph_dsc_t` to describe the character to draw if NULL don't draw character

#### Param fill\_dsc

pointer to a fill descriptor to draw a background for the character or underline or strike through if NULL do not fill anything

#### Param fill\_area

the area to fill if NULL do not fill anything

#### Funzioni

```
void lv_draw_letter_dsc_init(lv_draw_letter_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_label_dsc_init(lv_draw_label_dsc_t *dsc)
```

Initialize a label draw descriptor

#### Parametri

**dsc** -- pointer to a draw descriptor

---

`lv_draw_label_dsc_t *lv_draw_task_get_label_dsc(lv_draw_task_t *task)`

Try to get a label draw descriptor from a draw task.

**Parametri**

- **task** -- draw task

**Ritorna**

- the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_LABEL

`void lv_draw_glyph_dsc_init(lv_draw_glyph_dsc_t *dsc)`

Initialize a glyph draw descriptor. Used internally.

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a draw descriptor

`void lv_draw_label(lv_layer_t *layer, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)`

Create a draw task to render a text

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to draw descriptor
- **coords** -- coordinates of the character

`void lv_draw_character(lv_layer_t *layer, lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_point_t *point, uint32_t unicode_letter)`

Create a draw task to render a single character

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to draw descriptor
- **point** -- position of the label
- **unicode\_letter** -- the letter to draw

`void lv_draw_letter(lv_layer_t *layer, lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_point_t *point)`

Draw a single letter

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to draw descriptor
- **point** -- position of the label

`void lv_draw_label_iterate_characters(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords, lv_draw_glyph_cb_t cb)`

Should be used during rendering the characters to get the position and other parameters of the characters

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- pointer to draw descriptor
- **coords** -- coordinates of the label
- **cb** -- a callback to call to draw each glyphs one by one

`void lv_draw_unit_draw_letter(lv_draw_task_t *t, lv_draw_glyph_dsc_t *dsc, const lv_point_t *pos, const lv_font_t *font, uint32_t letter, lv_draw_glyph_cb_t cb)`

Draw a single letter using the provided draw unit, glyph descriptor, position, font, and callback.

This function is responsible for rendering a single character from a text string, applying the necessary styling described by the glyph descriptor (dsc). It handles the retrieval of the glyph's description, checks its visibility within the clipping area, and invokes the callback (cb) to render the glyph at the specified position (pos) using the given font (font).

**Parametri**

- **t** -- Pointer to the drawing task.
- **dsc** -- Pointer to the descriptor containing styling for the glyph to be drawn.
- **pos** -- Pointer to the point coordinates where the letter should be drawn.
- **font** -- Pointer to the font containing the glyph.
- **letter** -- The Unicode code point of the letter to be drawn.
- **cb** -- Callback function to execute the actual rendering of the glyph.

---

```
struct lv_draw_label_dsc_t
```

### Membri Pubblici

*lv\_draw\_dsc\_base\_t* **base**

const char \***text**

The text to draw

*lv\_point\_t* **text\_size**

The size of the text

const lv\_font\_t \***font**

The font to use. Fallback fonts are also handled.

*lv\_color\_t* **color**

Color of the text

int32\_t **line\_space**

Extra space between the lines

int32\_t **letter\_space**

Extra space between the characters

int32\_t **ofs\_x**

Offset the text with this value horizontally

int32\_t **ofs\_y**

Offset the text with this value vertically

int32\_t **rotation**

Rotation of the letters in 0.1 degree unit

uint32\_t **sel\_start**

The first characters index for selection (not byte index). LV\_DRAW\_LABEL\_NO\_TXT\_SEL for no selection

uint32\_t **sel\_end**

The last characters's index for selection (not byte index). LV\_DRAW\_LABEL\_NO\_TXT\_SEL for no selection

*lv\_color\_t* **sel\_color**

Color of the selected characters

*lv\_color\_t* **sel\_bg\_color**

Background color of the selected characters

uint32\_t **text\_length**

The number of characters to render. 0: means render until reaching the \0 termination.

***lv\_text\_align\_t align***

The alignment of the text LV\_TEXT\_ALIGN\_LEFT/RIGHT/CENTER

***lv\_base\_dir\_t bidi\_dir***

The base direction. Used when type setting Right-to-left (e.g. Arabic) texts

***lv\_opa\_t opa***

Opacity of the text in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ..  
LV\_OPA\_COVER can be used as well

***lv\_opa\_t outline\_stroke\_opa***

Letter outline stroke opacity

***lv\_text\_decor\_t decor***

Text decoration, e.g. underline

***lv\_text\_flag\_t flag***

Some flags to control type setting

***uint8\_t text\_local***

1: malloc a buffer and copy text there. 0: text will be valid during rendering.

***uint8\_t text\_static***

Indicate that the text is constant and its pointer can be safely saved e.g. in a cache.

***uint8\_t has\_bided***

1: already executed lv\_bidi\_process\_paragraph. 0: has not been executed lv\_bidi\_process\_paragraph.

***lv\_draw\_label\_hint\_t \*hint***

Pointer to an externally stored struct where some data can be cached to speed up rendering

***lv\_color\_t outline\_stroke\_color******int32\_t outline\_stroke\_width*****struct *lv\_draw\_letter\_dsc\_t*****Membri Pubblici*****lv\_draw\_dsc\_base\_t base******uint32\_t unicode******const lv\_font\_t \*font******lv\_color\_t color******int32\_t rotation***

```

int32_t scale_x

int32_t scale_y

int32_t skew_x

int32_t skew_y

lv_point_t pivot

lv_opa_t opa

lv_text_decor_t decor

lv_blend_mode_t blend_mode

lv_opa_t outline_stroke_opa

int32_t outline_stroke_width

lv_color_t outline_stroke_color

```

### 14.13.9 lv\_draw\_label\_private.h

**struct \_lv\_draw\_label\_hint\_t**

#include <lv\_draw\_label\_private.h> Store some info to speed up drawing of very large texts It takes a lot of time to get the first visible character because all the previous characters needs to be checked to calculate the positions. This structure stores an earlier (e.g. at -1000 px) coordinate and the index of that line. Therefore the calculations can start from here.

#### Membri Pubblici

**int32\_t line\_start**

Index of the line at y coordinate

**int32\_t y**

Give the y coordinate of the first letter at **line\_start** index. Relative to the label's coordinates

**int32\_t coord\_y**

The 'y1' coordinate of the label when the hint was saved. Used to invalidate the hint if the label has moved too much.

**struct \_lv\_draw\_glyph\_dsc\_t**

#### Membri Pubblici

**const void \*glyph\_data**

Depends on **format** field, it could be image source or draw buf of bitmap or vector data.

```
lv_font_glyph_format_t format
const lv_area_t *letter_coords
const lv_area_t *bg_coords
lv_font_glyph_dsc_t *g
lv_color_t color
lv_opa_t opa
lv_color_t outline_stroke_color
lv_opa_t outline_stroke_opa
int32_t outline_stroke_width
int32_t rotation
lv_point_t pivot
```

Rotation pivot point associated with total glyph including line\_height

```
lv_draw_buf_t *_draw_buf
```

a shared draw buf for get\_bitmap, do not use it directly, use glyph\_data instead

### 14.13.10 lv\_draw\_line.h

#### Funzioni

```
void lv_draw_line_dsc_init(lv_draw_line_dsc_t *dsc)
```

Initialize a line draw descriptor

**Parametri**

**dsc** -- pointer to a draw descriptor

```
lv_draw_line_dsc_t *lv_draw_task_get_line_dsc(lv_draw_task_t *task)
```

Try to get a line draw descriptor from a draw task.

**Parametri**

**task** -- draw task

**Ritorna**

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_LINE

```
void lv_draw_line(lv_layer_t *layer, const lv_draw_line_dsc_t *dsc)
```

Create a line draw task

**Parametri**

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to an initialized *lv\_draw\_line\_dsc\_t* variable

```
struct lv_draw_line_dsc_t
```

## Membri Pubblici

*lv\_draw\_dsc\_base\_t* **base**

*lv\_point\_precise\_t* **p1**

The first point of the line. If LV\_USE\_FLOAT is enabled float number can be also used

*lv\_point\_precise\_t* **p2**

The second point of the line. If LV\_USE\_FLOAT is enabled float number can be also used

*lv\_color\_t* **color**

The color of the line

*int32\_t* **width**

The width (thickness) of the line

*int32\_t* **dash\_width**

The length of a dash (0: don't dash)

*int32\_t* **dash\_gap**

The length of the gaps between dashes (0: don't dash)

*lv\_opa\_t* **opa**

Opacity of the line in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ..  
LV\_OPA\_COVER can be used as well

*uint8\_t* **round\_start**

Make the line start rounded

*uint8\_t* **round\_end**

Make the line end rounded

*uint8\_t* **raw\_end**

1: Do not bother with line ending (if it's not visible for any reason)

### 14.13.11 lv\_draw\_mask.h

#### Funzioni

void **lv\_draw\_mask\_rect\_dsc\_init**(lv\_draw\_mask\_rect\_dsc\_t \*dsc)

Initialize a rectangle mask draw descriptor.

##### Parametri

**dsc** -- pointer to a draw descriptor

lv\_draw\_mask\_rect\_dsc\_t \***lv\_draw\_task\_get\_mask\_rect\_dsc**(lv\_draw\_task\_t \*task)

Try to get a rectangle mask draw descriptor from a draw task.

##### Parametri

**task** -- draw task

##### Ritorna

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_MASK\_RECTANGLE

```
void lv_draw_mask_rect(lv_layer_t *layer, const lv_draw_mask_rect_dsc_t *dsc)
```

Create a draw task to mask a rectangle from the buffer

#### Parametri

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to a draw descriptor

### 14.13.12 lv\_draw\_mask\_private.h

```
struct _lv_draw_mask_rect_dsc_t
```

#### Membri Pubblici

*lv\_draw\_dsc\_base\_t* **base**

*lv\_area\_t* **area**

The area t mask.

**int32\_t radius**

The radius of masking

**uint32\_t keep\_outside**

0: clear the content out of the area. 1: don't touch the area out of area

### 14.13.13 lv\_draw\_private.h

```
struct _lv_draw_task_t
```

#include <lv\_draw\_private.h> Modified by NXP in 2024

#### Membri Pubblici

*lv\_draw\_task\_t* \***next**

*lv\_draw\_task\_type\_t* **type**

*lv\_area\_t* **area**

The area where to draw

*lv\_area\_t* **\_real\_area**

The real draw area. E.g. for shadow, outline, or transformed images it's different from area

*lv\_area\_t* **clip\_area\_original**

The original area which is updated

*lv\_area\_t* **clip\_area**

The clip area of the layer is saved here when the draw task is created. As the clip area of the layer can be changed as new draw tasks are added its current value needs to be saved. Therefore during drawing the layer's clip area shouldn't be used as it might be already changed for other draw tasks.

*lv\_layer\_t* \***target\_layer**

```
lv_draw_unit_t *draw_unit

volatile int state

void *draw_dsc
 int instead of lv_draw_task_state_t to be sure its atomic

lv_opa_t opa
 Opacity of the layer

uint8_t preferred_draw_unit_id
 The ID of the draw_unit which should take this task

uint8_t preference_score
 Set to which extent preferred_draw_unit_id is good at this task. 80: means 20% better (faster) than software rendering 100: the default value 110: means 10% worse (slower) than software rendering

struct _lv_draw_mask_t

Membri Pubblici

void *user_data

struct _lv_draw_unit_t

Membri Pubblici

lv_draw_unit_t *next

const char *name
 Name and ID of the draw unit, for debugging purposes only.

int32_t idx

int32_t (*dispatch_cb)(lv_draw_unit_t *draw_unit, lv_layer_t *layer)
 Called to try to assign a draw task to itself. lv_draw_get_next_available_task can be used to get an independent draw task. A draw task should be assigned only if the draw unit can draw it too
 Param draw_unit
 pointer to the draw unit
 Param layer
 pointer to a layer on which the draw task should be drawn
 Return
 >=0: The number of taken draw task: 0 means the task has not yet been completed.

 1 means a new task has been accepted. -1: The draw unit wanted to work on a task but couldn't do that due to some errors (e.g. out of memory). It signals that LVGL should call the dispatcher later again to let draw unit try to start the rendering again.

int32_t (*evaluate_cb)(lv_draw_unit_t *draw_unit, lv_draw_task_t *task)
 Param draw_unit
 Param task
```

**Return**

```
int32_t (*wait_for_finish_cb)(lv_draw_unit_t *draw_unit)
```

Called to signal the unit to complete all tasks in order to return their ready status. This callback can be implemented in case of asynchronous task processing. Below is an example to show the difference between synchronous and asynchronous:

Synchronous: LVGL thread DRAW thread HW

```
task1 --> submit --> Receive task1 wait_for_finish() <— task1->state = READY <— Complete task1 task2 --> submit --> Receive task2 wait_for_finish() task2->state = READY <— Complete task2 task3 --> submit --> Receive task3 wait_for_finish() <— task3->state = READY <— Complete task3 task4 --> submit --> Receive task4 wait_for_finish() <— task4->state = READY <— Complete task4 NO MORE TASKS
```

Asynchronous: LVGL thread DRAW thread HW is IDLE task1 --> queue task1 submit --> Receive task1 task2 --> queue task2 is BUSY (with task1) task3 --> queue task3 still BUSY (with task1) task4 --> queue task4 becomes IDLE <&#8212; task1->state = READY <&#8212; Complete task1 submit --> Receive task2, task3, task4 NO MORE TASKS *wait\_for\_finish\_cb()* wait\_for\_finish() <&#8212; Complete task2, task3, task4 <&#8212; task2->state = READY <&#8212; <&#8212; task3->state = READY <&#8212; <&#8212; task4->state = READY <&#8212;

**Param draw\_unit**

**Return**

```
int32_t (*delete_cb)(lv_draw_unit_t *draw_unit)
```

Called to delete draw unit.

**Param draw\_unit**

**Return**

```
struct lv_draw_global_info_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_unit_t *unit_head
```

```
uint32_t unit_cnt
```

```
uint32_t used_memory_for_layers
```

```
volatile int dispatch_req
```

```
lv_mutex_t circle_cache_mutex
```

```
bool task_running
```

**14.13.14 lv\_draw\_rect.h****Define****LV\_RADIUS\_CIRCLE**

A very big radius to always draw as circle

## Funzioni

`void lv_draw_rect_dsc_init(lv_draw_rect_dsc_t *dsc)`

Initialize a rectangle draw descriptor.

**Parametri**

`dsc` -- pointer to a draw descriptor

`void lv_draw_fill_dsc_init(lv_draw_fill_dsc_t *dsc)`

Initialize a fill draw descriptor.

**Parametri**

`dsc` -- pointer to a draw descriptor

`lv_draw_fill_dsc_t *lv_draw_task_get_fill_dsc(lv_draw_task_t *task)`

Try to get a fill draw descriptor from a draw task.

**Parametri**

`task` -- draw task

**Ritorna**

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_FILL

`void lv_draw_fill(lv_layer_t *layer, const lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)`

Fill an area

**Parametri**

- `layer` -- pointer to a layer
- `dsc` -- pointer to an initialized draw descriptor variable
- `coords` -- the coordinates of the rectangle

`void lv_draw_border_dsc_init(lv_draw_border_dsc_t *dsc)`

Initialize a border draw descriptor.

**Parametri**

`dsc` -- pointer to a draw descriptor

`lv_draw_border_dsc_t *lv_draw_task_get_border_dsc(lv_draw_task_t *task)`

Try to get a border draw descriptor from a draw task.

**Parametri**

`task` -- draw task

**Ritorna**

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_BORDER

`void lv_draw_border(lv_layer_t *layer, const lv_draw_border_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)`

Draw a border

**Parametri**

- `layer` -- pointer to a layer
- `dsc` -- pointer to an initialized draw descriptor variable
- `coords` -- the coordinates of the rectangle

`void lv_draw_box_shadow_dsc_init(lv_draw_box_shadow_dsc_t *dsc)`

Initialize a box shadow draw descriptor.

**Parametri**

`dsc` -- pointer to a draw descriptor

`lv_draw_box_shadow_dsc_t *lv_draw_task_get_box_shadow_dsc(lv_draw_task_t *task)`

Try to get a box shadow draw descriptor from a draw task.

**Parametri**

`task` -- draw task

**Ritorna**

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_BOX\_SHADOW

```
void lv_draw_box_shadow(lv_layer_t *layer, const lv_draw_box_shadow_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Draw a box shadow

#### Parametri

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to an initialized draw descriptor variable
- **coords** -- the coordinates of the rectangle

```
void lv_draw_rect(lv_layer_t *layer, const lv_draw_rect_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

The rectangle is a wrapper for fill, border, bg. image and box shadow. Internally fill, border, image and box shadow draw tasks will be created.

#### Parametri

- **layer** -- pointer to a layer
- **dsc** -- pointer to an initialized draw descriptor variable
- **coords** -- the coordinates of the rectangle

```
struct lv_draw_rect_dsc_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_draw_dsc_base_t base
```

```
int32_t radius
```

```
const void *bg_image_src
```

```
const void *bg_image_symbol_font
```

```
lv_color_t bg_image_recolor
```

```
lv_opa_t bg_image_opa
```

```
lv_opa_t bg_image_recolor_opa
```

```
uint8_t bg_image_tiled
```

```
lv_opa_t bg_opa
```

```
lv_opa_t border_opa
```

```
lv_opa_t outline_opa
```

```
lv_opa_t shadow_opa
```

```
lv_color_t bg_color
```

First element of a gradient is a color, so it maps well here

```
lv_grad_dsc_t bg_grad
```

```
lv_color_t border_color
```

```

int32_t border_width

lv_color_t border_side

uint8_t border_post

lv_color_t outline_color

int32_t outline_width

int32_t outline_pad

lv_color_t shadow_color

int32_t shadow_width

int32_t shadow_offset_x

int32_t shadow_offset_y

int32_t shadow_spread

struct lv_draw_fill_dsc_t

```

**Membri Pubblici***lv\_draw\_dsc\_base\_t* **base**int32\_t **radius**

Radius, LV\_RADIUS\_CIRCLE for max. radius

*lv\_opa\_t* **opa**

Opacity in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, .. LV\_OPA\_COVER can be used as well

*lv\_color\_t* **color**

The color of the rectangle. If the gradient is set (grad.dir!=LV\_GRAD\_DIR\_NONE) it's ignored.

*lv\_grad\_dsc\_t* **grad**

Describe a gradient. If grad.dir is not LV\_GRAD\_DIR\_NONE color will be ignored

struct **lv\_draw\_border\_dsc\_t****Membri Pubblici***lv\_draw\_dsc\_base\_t* **base**

**int32\_t radius**

Radius, LV\_RADIUS\_CIRCLE for max. radius

***lv\_color\_t* color**

The color of the border.

**int32\_t width**

The width of the border in pixels

**lv\_opa\_t opa**

Opacity in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, .. LV\_OPA\_COVER can be used as well

***lv\_border\_side\_t* side**

LV\_BORDER\_SIDE\_NONE/LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/FULL. LV\_BORDER\_SIDE\_INTERNAL is an information for upper layers and shouldn't be used here.

**struct lv\_draw\_box\_shadow\_dsc\_t****Membri Pubblici*****lv\_draw\_dsc\_base\_t* base****int32\_t radius**

Radius, LV\_RADIUS\_CIRCLE for max. radius

***lv\_color\_t* color**

Color of the the shadow

**int32\_t width**

Width of the shadow. (radius of the blur)

**int32\_t spread**

Make the rectangle larger with this value in all directions. Can be negative too.

**int32\_t ofs\_x**

Offset the rectangle horizontally.

**int32\_t ofs\_y**

Offset the rectangle vertically.

**lv\_opa\_t opa**

Opacity in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, .. LV\_OPA\_COVER can be used as well

**uint8\_t bg\_cover**Set `bg_cover` to 1 if the background will cover the shadow. It's a hint to the renderer about it might skip some masking.

**14.13.15 lv\_draw\_rect\_private.h****14.13.16 lv\_draw\_triangle.h****Funzioni**

`void lv_draw_triangle_dsc_init(lv_draw_triangle_dsc_t *draw_dsc)`

Initialize a triangle draw descriptor

**Parametri**

`draw_dsc` -- pointer to a draw descriptor

`lv_draw_triangle_dsc_t *lv_draw_task_get_triangle_dsc(lv_draw_task_t *task)`

Try to get a triangle draw descriptor from a draw task.

**Parametri**

`task` -- draw task

**Ritorna**

the task's draw descriptor or NULL if the task is not of type LV\_DRAW\_TASK\_TYPE\_TRIANGLE

`void lv_draw_triangle(lv_layer_t *layer, const lv_draw_triangle_dsc_t *draw_dsc)`

Create a triangle draw task

**Parametri**

- `layer` -- pointer to a layer
- `draw_dsc` -- pointer to an initialized `lv_draw_triangle_dsc_t` object

`struct lv_draw_triangle_dsc_t`

**Membri Pubblici**

`lv_draw_dsc_base_t base`

`lv_point_precise_t p[3]`

Points of the triangle. If LV\_USE\_FLOAT is enabled floats can be used here

`lv_color_t color`

Color of the triangle

`lv_opa_t opa`

Opacity of the arc in 0...255 range. LV\_OPA\_TRANSP, LV\_OPA\_10, LV\_OPA\_20, ..  
LV\_OPA\_COVER can be used as well

`lv_grad_dsc_t grad`

Describe a gradient. If `grad.dir` is not LV\_GRAD\_DIR\_NONE color will be ignored

**14.13.17 lv\_draw\_triangle\_private.h****14.13.18 lv\_draw\_vector.h****TypeDef**

`typedef void (*vector_draw_task_cb)(void *ctx, const lv_vector_path_t *path, const lv_vector_draw_dsc_t *dsc)`

## Enum

enum **lv\_vector\_fill\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_FILL\_NONZERO**

enumerator **LV\_VECTOR\_FILL\_EVENODD**

enum **lv\_vector\_stroke\_cap\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_STROKE\_CAP\_BUTT**

enumerator **LV\_VECTOR\_STROKE\_CAP\_SQUARE**

enumerator **LV\_VECTOR\_STROKE\_CAP\_ROUND**

enum **lv\_vector\_stroke\_join\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_STROKE\_JOIN\_MITER**

enumerator **LV\_VECTOR\_STROKE\_JOIN\_BEVEL**

enumerator **LV\_VECTOR\_STROKE\_JOIN\_ROUND**

enum **lv\_vector\_path\_quality\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_QUALITY\_MEDIUM**

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_QUALITY\_HIGH**

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_QUALITY\_LOW**

enum **lv\_vector\_blend\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_SRC\_OVER**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_SRC\_IN**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_DST\_OVER**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_DST\_IN**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_SCREEN**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_MULTIPLY**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_NONE**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_ADDITIVE**

enumerator **LV\_VECTOR\_BLEND\_SUBTRACTIVE**

enum **lv\_vector\_path\_op\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_OP\_MOVE\_TO**

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_OP\_LINE\_TO**

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_OP\_QUAD\_TO**

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_OP\_CUBIC\_TO**

enumerator **LV\_VECTOR\_PATH\_OP\_CLOSE**

enum **lv\_vector\_draw\_style\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_DRAW\_STYLE\_SOLID**

enumerator **LV\_VECTOR\_DRAW\_STYLE\_PATTERN**

enumerator **LV\_VECTOR\_DRAW\_STYLE\_GRADIENT**

enum **lv\_vector\_gradient\_spread\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_GRADIENT\_SPREAD\_PAD**

enumerator **LV\_VECTOR\_GRADIENT\_SPREAD\_REPEAT**

enumerator **LV\_VECTOR\_GRADIENT\_SPREAD\_REFLECT**

enum **lv\_vector\_gradient\_style\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_GRADIENT\_STYLE\_LINEAR**

enumerator **LV\_VECTOR\_GRADIENT\_STYLE\_RADIAL**

enum **lv\_vector\_fill\_units\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_VECTOR\_FILL\_UNITS\_OBJECT\_BOUNDING\_BOX**

enumerator **LV\_VECTOR\_FILL\_UNITS\_USER\_SPACE\_ON\_USE**

Relative coordinates relative to the object bounding box.

## Funzioni

void **lv\_matrix\_transform\_point**(const lv\_matrix\_t \*matrix, lv\_fpoint\_t \*point)

Transform the coordinates of a point using given matrix

### Parametri

- **matrix** -- pointer to a matrix
- **point** -- pointer to a point

void **lv\_matrix\_transform\_path**(const lv\_matrix\_t \*matrix, lv\_vector\_path\_t \*path)

Transform all the coordinates of a path using given matrix

### Parametri

- **matrix** -- pointer to a matrix
- **path** -- pointer to a path

lv\_vector\_path\_t \***lv\_vector\_path\_create**(lv\_vector\_path\_quality\_t quality)

Create a vector graphic path object

### Parametri

**quality** -- the quality hint of path

### Ritorna

pointer to the created path object

void **lv\_vector\_path\_copy**(lv\_vector\_path\_t \*target\_path, const lv\_vector\_path\_t \*path)

Copy a path data to another

### Parametri

- **target\_path** -- pointer to a path
- **path** -- pointer to source path

void **lv\_vector\_path\_clear**(lv\_vector\_path\_t \*path)

Clear path data

### Parametri

**path** -- pointer to a path

void **lv\_vector\_path\_delete**(lv\_vector\_path\_t \*path)

Delete the graphic path object

### Parametri

**path** -- pointer to a path

void **lv\_vector\_path\_move\_to**(lv\_vector\_path\_t \*path, const lv\_fpoint\_t \*p)

Begin a new sub path and set a point to path

### Parametri

- **path** -- pointer to a path
- **p** -- pointer to a **lv\_fpoint\_t** variable

void **lv\_vector\_path\_line\_to**(lv\_vector\_path\_t \*path, const lv\_fpoint\_t \*p)

Add a line to the path from last point to the point

### Parametri

- **path** -- pointer to a path

- **p** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable

`void lv_vector_path_quad_to(lv_vector_path_t *path, const lv_fpoint_t *p1, const lv_fpoint_t *p2)`

Add a quadratic bezier line to the path from last point to the point

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **p1** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for control point
- **p2** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for end point

`void lv_vector_path_cubic_to(lv_vector_path_t *path, const lv_fpoint_t *p1, const lv_fpoint_t *p2, const lv_fpoint_t *p3)`

Add a cubic bezier line to the path from last point to the point

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **p1** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for first control point
- **p2** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for second control point
- **p3** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for end point

`void lv_vector_path_arc_to(lv_vector_path_t *path, float radius_x, float radius_y, float rotate_angle, bool large_arc, bool clockwise, const lv_fpoint_t *p)`

Add ellipse arc to the path from last point to the point

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **radius\_x** -- the x radius for ellipse arc
- **radius\_y** -- the y radius for ellipse arc
- **rotate\_angle** -- the rotate angle for arc
- **large\_arc** -- true for large arc, otherwise small
- **clockwise** -- true for clockwise, otherwise anticlockwise
- **p** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for end point

`void lv_vector_path_close(lv_vector_path_t *path)`

Close the sub path

**Parametri**

`path` -- pointer to a path

`void lv_vector_path_get_bounding(const lv_vector_path_t *path, lv_area_t *area)`

Get the bounding box of a path

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **area** -- pointer to a `lv_area_t` variable for bounding box

`void lv_vector_path_append_rect(lv_vector_path_t *path, const lv_area_t *rect, float rx, float ry)`

Add a rectangle to the path

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **rect** -- pointer to a `lv_area_t` variable
- **rx** -- the horizontal radius for rounded rectangle
- **ry** -- the vertical radius for rounded rectangle

`void lv_vector_path_append_circle(lv_vector_path_t *path, const lv_fpoint_t *c, float rx, float ry)`

Add a circle to the path

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **c** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for center of the circle
- **rx** -- the horizontal radius for circle
- **ry** -- the vertical radius for circle

`void lv_vector_path_append_arc(lv_vector_path_t *path, const lv_fpoint_t *c, float radius, float start_angle, float sweep, bool pie)`

Add a arc to the path

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **c** -- pointer to a `lv_fpoint_t` variable for center of the circle
- **radius** -- the radius for arc
- **start\_angle** -- the start angle for arc
- **sweep** -- the sweep angle for arc, could be negative
- **pie** -- true: draw a pie, false: draw a arc

`void lv_vector_path_append_path(lv_vector_path_t *path, const lv_vector_path_t *subpath)`

Add an sub path to the path

**Parametri**

- **path** -- pointer to a path
- **subpath** -- pointer to another path which will be added

`lv_vector_dsc_t *lv_vector_dsc_create(lv_layer_t *layer)`

Create a vector graphic descriptor

**Parametri**

`layer` -- pointer to a layer

**Ritorna**

pointer to the created descriptor

`void lv_vector_dsc_delete(lv_vector_dsc_t *dsc)`

Delete the vector graphic descriptor

**Parametri**

`dsc` -- pointer to a vector graphic descriptor

`void lv_vector_dsc_set_transform(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_matrix_t *matrix)`

Set a matrix to current transformation matrix

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **matrix** -- pointer to a matrix

`void lv_vector_dsc_set_blend_mode(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_vector_blend_t blend)`

Set blend mode for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **blend** -- the blend mode to be set in `lv_vector_blend_t`

`void lv_vector_dsc_set_fill_color32(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_color32_t color)`

Set fill color for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **color** -- the color to be set in `lv_color32_t` format

`void lv_vector_dsc_set_fill_color(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_color_t color)`

Set fill color for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **color** -- the color to be set in `lv_color_t` format

`void lv_vector_dsc_set_fill_opa(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_opa_t opa)`

Set fill opacity for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **opa** -- the opacity to be set in `lv_opa_t` format

`void lv_vector_dsc_set_fill_rule(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_vector_fill_t rule)`

Set fill rule for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **rule** -- the fill rule to be set in `lv_vector_fill_t` format

```
void lv_vector_dsc_set_fill_units(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_vector_fill_units_t units)
```

Set the fill units for descriptor.

### Nota

The units can be either relative to the object bounding box or absolute in user space. This API specifically affects the drawing position of the fill image and does not impact other elements.

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **units** -- the units to be set in *lv\_vector\_fill\_units\_t* format

```
void lv_vector_dsc_set_fill_image(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_draw_image_dsc_t *img_dsc)
```

Set fill image for descriptor

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **img\_dsc** -- pointer to a *lv\_draw\_image\_dsc\_t* variable

```
void lv_vector_dsc_set_fill_linear_gradient(lv_vector_dsc_t *dsc, float x1, float y1, float x2, float y2)
```

Set fill linear gradient for descriptor

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **x1** -- the x for start point
- **y1** -- the y for start point
- **x2** -- the x for end point
- **y2** -- the y for end point

```
void lv_vector_dsc_set_fill_radial_gradient(lv_vector_dsc_t *dsc, float cx, float cy, float radius)
```

Set fill radial gradient radius for descriptor

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **cx** -- the x for center of the circle
- **cy** -- the y for center of the circle
- **radius** -- the radius for circle

```
void lv_vector_dsc_set_fill_gradient_spread(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_vector_gradient_spread_t spread)
```

Set fill radial gradient spread for descriptor

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **spread** -- the gradient spread to be set in *lv\_vector\_gradient\_spread\_t* format

```
void lv_vector_dsc_set_fill_gradient_color_stops(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_grad_stop_t *stops,
 uint16_t count)
```

Set fill gradient color stops for descriptor

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **stops** -- an array of *lv\_grad\_stop\_t* variables
- **count** -- the number of stops in the array, range: 0..LV\_GRADIENT\_MAX\_STOPS

```
void lv_vector_dsc_set_fill_transform(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_matrix_t *matrix)
```

Set a matrix to current fill transformation matrix

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **matrix** -- pointer to a matrix

```
void lv_vector_dsc_set_stroke_color32(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_color32_t color)
```

Set stroke color for descriptor

#### Parametri

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor

- **color** -- the color to be set in *lv\_color32\_t* format

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_color(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, *lv\_color\_t* color)**

Set stroke color for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **color** -- the color to be set in *lv\_color\_t* format

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_opa(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, *lv\_opa\_t* opa)**

Set stroke opacity for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **opa** -- the opacity to be set in *lv\_opa\_t* format

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_width(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, float width)**

Set stroke line width for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **width** -- the stroke line width

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_dash(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, float \*dash\_pattern, uint16\_t dash\_count)**

Set stroke line dash pattern for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **dash\_pattern** -- an array of values that specify the segments of dash line
- **dash\_count** -- the length of dash pattern array

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_cap(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, *lv\_vector\_stroke\_cap\_t* cap)**

Set stroke line cap style for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **cap** -- the line cap to be set in *lv\_vector\_stroke\_cap\_t* format

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_join(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, *lv\_vector\_stroke\_join\_t* join)**

Set stroke line join style for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **join** -- the line join to be set in *lv\_vector\_stroke\_join\_t* format

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_miter\_limit(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, uint16\_t miter\_limit)**

Set stroke miter limit for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **miter\_limit** -- the stroke miter\_limit

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_linear\_gradient(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, float x1, float y1, float x2, float y2)**

Set stroke linear gradient for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **x1** -- the x for start point
- **y1** -- the y for start point
- **x2** -- the x for end point
- **y2** -- the y for end point

**void lv\_vector\_dsc\_set\_stroke\_radial\_gradient(lv\_vector\_dsc\_t \*dsc, float cx, float cy, float radius)**

Set stroke radial gradient for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **cx** -- the x for center of the circle
- **cy** -- the y for center of the circle
- **radius** -- the radius for circle

`void lv_vector_dsc_set_stroke_gradient_spread(lv_vector_dsc_t *dsc, lv_vector_gradient_spread_t spread)`

Set stroke color stops for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **spread** -- the gradient spread to be set in `lv_vector_gradient_spread_t` format

`void lv_vector_dsc_set_stroke_gradient_color_stops(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_grad_stop_t *stops, uint16_t count)`

Set stroke color stops for descriptor

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **stops** -- an array of `lv_grad_stop_t` variables
- **count** -- the number of stops in the array

`void lv_vector_dsc_set_stroke_transform(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_matrix_t *matrix)`

Set a matrix to current stroke transformation matrix

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **matrix** -- pointer to a matrix

`void lv_vector_dsc_identity(lv_vector_dsc_t *dsc)`

Set current transformation matrix to identity matrix

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor

`void lv_vector_dsc_scale(lv_vector_dsc_t *dsc, float scale_x, float scale_y)`

Change the scale factor of current transformation matrix

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **scale\_x** -- the scale factor for the X direction
- **scale\_y** -- the scale factor for the Y direction

`void lv_vector_dsc_rotate(lv_vector_dsc_t *dsc, float degree)`

Rotate current transformation matrix with origin

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **degree** -- angle to rotate

`void lv_vector_dsc_translate(lv_vector_dsc_t *dsc, float tx, float ty)`

Translate current transformation matrix to new position

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **tx** -- the amount of translate in x direction
- **tx** -- the amount of translate in y direction

`void lv_vector_dsc_skew(lv_vector_dsc_t *dsc, float skew_x, float skew_y)`

Change the skew factor of current transformation matrix

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **skew\_x** -- the skew factor for x direction
- **skew\_y** -- the skew factor for y direction

`void lv_vector_dsc_add_path(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_vector_path_t *path)`

Add a graphic path to the draw list

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **path** -- pointer to a path

`void lv_vector_clear_area(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_area_t *rect)`

Clear a rectangle area use current fill color

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor
- **rect** -- the area to clear in the buffer

```
void lv_draw_vector(lv_vector_dsc_t *dsc)
```

Draw all the vector graphic paths

**Parametri**

- dsc** -- pointer to a vector graphic descriptor

```
struct _lv_fpoint_t
```

**Membri Pubblici**

float x

float y

**14.13.19 lv\_draw\_vector\_private.h****Funzioni**

```
void lv_vector_for_each_destroy_tasks(lv_ll_t *task_list, vector_draw_task_cb cb, void *data)
```

```
struct _lv_vector_path_t
```

**Membri Pubblici**

*lv\_vector\_path\_quality\_t* **quality**

lv\_array\_t **ops**

lv\_array\_t **points**

```
struct _lv_vector_gradient_t
```

**Membri Pubblici**

*lv\_vector\_gradient\_style\_t* **style**

*lv\_grad\_stop\_t* **stops[2]**

A gradient stop array

uint16\_t **stops\_count**

The number of used stops in the array

float **x1**

float **y1**

float **x2**

```
float y2

float cx

float cy

float cr

lv_vector_gradient_spread_t spread
```

```
struct _lv_vector_fill_dsc_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_vector_draw_style_t style
```

```
lv_color32_t color
```

```
lv_opa_t opa
```

```
lv_vector_fill_t fill_rule
```

```
lv_vector_fill_units_t fill_units
```

```
lv_draw_image_dsc_t img_dsc
```

```
lv_vector_gradient_t gradient
```

```
lv_matrix_t matrix
```

```
struct _lv_vector_stroke_dsc_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_vector_draw_style_t style
```

```
lv_color32_t color
```

```
lv_opa_t opa
```

```
float width
```

```
lv_array_t dash_pattern
```

```
lv_vector_stroke_cap_t cap
```

```
lv_vector_stroke_join_t join
uint16_t miter_limit
lv_vector_gradient_t gradient
lv_matrix_t matrix
struct _lv_vector_draw_dsc_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_vector_fill_dsc_t fill_dsc
```

```
lv_vector_stroke_dsc_t stroke_dsc
```

```
lv_matrix_t matrix
```

```
lv_vector_blend_t blend_mode
```

```
lv_area_t scissor_area
```

```
struct _lv_draw_vector_task_dsc_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_draw_dsc_base_t base
```

```
lv_ll_t *task_list
```

```
struct _lv_vector_dsc_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_layer_t *layer
```

```
lv_vector_draw_dsc_t current_dsc
```

```
lv_draw_vector_task_dsc_t tasks
```

## 14.13.20 lv\_image\_decoder.h

### Typedef

```
typedef lv_result_t (*lv_image_decoder_info_f_t)(lv_image_decoder_t *decoder, lv_image_decoder_dsc_t
*dsc, lv_image_header_t *header)
```

Get info from an image and store in the header

**Param decoder**

pointer to decoder object

**Param dsc**

pointer to decoder descriptor

**Param header**

store the info here

**Return**

LV\_RESULT\_OK: info written correctly; LV\_RESULT\_INVALID: failed

```
typedef lv_result_t (*lv_image_decoder_open_f_t)(lv_image_decoder_t *decoder, lv_image_decoder_dsc_t
*dsc)
```

Open an image for decoding. Prepare it as it is required to read it later

**Param decoder**

pointer to the decoder the function associated with

**Param dsc**

pointer to decoder descriptor. src, color are already initialized in it.

```
typedef lv_result_t (*lv_image_decoder_get_area_cb_t)(lv_image_decoder_t *decoder,
lv_image_decoder_dsc_t *dsc, const lv_area_t *full_area, lv_area_t *decoded_area)
```

Decode full\_area pixels incrementally by calling in a loop. Set decoded\_area values to LV\_COORD\_MIN on first call. Required only if the "open" function can't return with the whole decoded pixel array.

**Param decoder**

pointer to the decoder the function associated with

**Param dsc**

pointer to decoder descriptor

**Param full\_area**

input parameter. the full area to decode after enough subsequent calls

**Param decoded\_area**

input+output parameter. set the values to LV\_COORD\_MIN for the first call and to reset decoding. the decoded area is stored here after each call.

**Return**

LV\_RESULT\_OK: ok; LV\_RESULT\_INVALID: failed or there is nothing left to decode

```
typedef void (*lv_image_decoder_close_f_t)(lv_image_decoder_t *decoder, lv_image_decoder_dsc_t *dsc)
```

Close the pending decoding. Free resources etc.

**Param decoder**

pointer to the decoder the function associated with

**Param dsc**

pointer to decoder descriptor

```
typedef void (*lv_image_decoder_custom_draw_f_t)(lv_layer_t *layer, const lv_image_decoder_dsc_t *dsc, const
lv_area_t *coords, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t *clip_area)
```

Custom drawing functions for special image formats.

**Param layer**

pointer to a layer

**Param dsc**

pointer to decoder descriptor

**Param coords**

the coordinates of the image

**Param draw\_dsc**

the draw image descriptor

**Param clip\_area**

the clip area of the image

## Enum

enum **lv\_image\_src\_t**

Source of image.

*Values:*

enumerator **LV\_IMAGE\_SRC\_VARIABLE**

enumerator **LV\_IMAGE\_SRC\_FILE**

Binary/C variable

enumerator **LV\_IMAGE\_SRC\_SYMBOL**

File in filesystem

enumerator **LV\_IMAGE\_SRC\_UNKNOWN**

Symbol (lv\_symbol\_def.h)

## Funzioni

lv\_result\_t **lv\_image\_decoder\_get\_info**(const void \*src, *lv\_image\_header\_t* \*header)

Get information about an image. Try the created image decoder one by one. Once one is able to get info that info will be used.

### Parametri

- **src** -- the image source. Can be 1) File name: E.g. "S:folder/img1.png" (The drivers needs to registered via *lv\_fs\_drv\_register()*) 2) Variable: Pointer to an *lv\_image\_dsc\_t* variable 3) Symbol: E.g. **LV\_SYMBOL\_OK**
- **header** -- the image info will be stored here

### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: success; LV\_RESULT\_INVALID: wasn't able to get info about the image

lv\_result\_t **lv\_image\_decoder\_open**(*lv\_image\_decoder\_dsc\_t* \*dsc, const void \*src, const *lv\_image\_decoder\_args\_t* \*args)

Open an image. Try the created image decoders one by one. Once one is able to open the image that decoder is saved in dsc

### Parametri

- **dsc** -- describes a decoding session. Simply a pointer to an *lv\_image\_decoder\_dsc\_t* variable.
- **src** -- the image source. Can be 1) File name: E.g. "S:folder/img1.png" (The drivers needs to registered via *lv\_fs\_drv\_register()*) 2) Variable: Pointer to an *lv\_image\_dsc\_t* variable 3) Symbol: E.g. **LV\_SYMBOL\_OK**
- **args** -- args about how the image should be opened.

### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: opened the image. *dsc->decoded* and *dsc->header* are set.  
LV\_RESULT\_INVALID: none of the registered image decoders were able to open the image.

lv\_result\_t **lv\_image\_decoder\_get\_area**(*lv\_image\_decoder\_dsc\_t* \*dsc, const *lv\_area\_t* \*full\_area, *lv\_area\_t* \*decoded\_area)

Decode *full\_area* pixels incrementally by calling in a loop. Set *decoded\_area* to **LV\_COORD\_MIN** on first call.

### Parametri

- **dsc** -- image decoder descriptor
- **full\_area** -- input parameter. the full area to decode after enough subsequent calls
- **decoded\_area** -- input+output parameter. set the values to **LV\_COORD\_MIN** for the first call and to reset decoding. the decoded area is stored here after each call.

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: success; LV\_RESULT\_INVALID: an error occurred or there is nothing left to decode

**void lv\_image\_decoder\_close(lv\_image\_decoder\_dsc\_t \*dsc)**

Close a decoding session

**Parametri**

**dsc** -- pointer to `lv_image_decoder_dsc_t` used in `lv_image_decoder_open`

**lv\_image\_decoder\_t \*lv\_image\_decoder\_create(void)**

Create a new image decoder

**Ritorna**

pointer to the new image decoder

**void lv\_image\_decoder\_delete(lv\_image\_decoder\_t \*decoder)**

Delete an image decoder

**Parametri**

**decoder** -- pointer to an image decoder

**lv\_image\_decoder\_t \*lv\_image\_decoder\_get\_next(lv\_image\_decoder\_t \*decoder)**

Get the next image decoder in the linked list of image decoders

**Parametri**

**decoder** -- pointer to an image decoder or NULL to get the first one

**Ritorna**

the next image decoder or NULL if no more image decoder exists

**void lv\_image\_decoder\_set\_info\_cb(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_info\_f\_t info\_cb)**

Set a callback to get information about the image

**Parametri**

- **decoder** -- pointer to an image decoder
- **info\_cb** -- a function to collect info about an image (fill an `lv_image_header_t` struct)

**void lv\_image\_decoder\_set\_open\_cb(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_open\_f\_t open\_cb)**

Set a callback to open an image

**Parametri**

- **decoder** -- pointer to an image decoder
- **open\_cb** -- a function to open an image

**void lv\_image\_decoder\_set\_get\_area\_cb(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_get\_area\_cb\_t read\_line\_cb)**

Set a callback to a decoded line of an image

**Parametri**

- **decoder** -- pointer to an image decoder
- **read\_line\_cb** -- a function to read a line of an image

**void lv\_image\_decoder\_set\_close\_cb(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_close\_f\_t close\_cb)**

Set a callback to close a decoding session. E.g. close files and free other resources.

**Parametri**

- **decoder** -- pointer to an image decoder
- **close\_cb** -- a function to close a decoding session

**lv\_cache\_entry\_t \*lv\_image\_decoder\_add\_to\_cache(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_cache\_data\_t \*search\_key, const lv\_draw\_buf\_t \*decoded, void \*user\_data)**

**lv\_draw\_buf\_t \*lv\_image\_decoder\_post\_process(lv\_image\_decoder\_dsc\_t \*dsc, lv\_draw\_buf\_t \*decoded)**

Check the decoded image, make any modification if decoder args requires.

**Nota**

A new draw buf will be allocated if provided decoded is not modifiable or stride mismatch etc.

**Parametri**

- **dsc** -- pointer to a decoder descriptor
- **decoded** -- pointer to a decoded image to post process to meet dsc->args requirement.

**Ritorna**

post processed draw buffer, when it differs with decoded, it's newly allocated.

**14.13.21 lv\_image\_decoder\_private.h****Funzioni**

**void lv\_image\_decoder\_init(uint32\_t image\_cache\_size, uint32\_t image\_header\_count)**

Initialize the image decoder module

**Parametri**

- **image\_cache\_size** -- Image cache size in bytes. 0 to disable cache.
- **image\_header\_count** -- Number of header cache entries. 0 to disable header cache.

**void lv\_image\_decoder\_deinit(void)**

Deinitialize the image decoder module

**struct \_lv\_image\_decoder\_args\_t**

#include <lv\_image\_decoder\_private.h> Image decoder args. It determines how to decoder an image, e.g. whether to premultiply the alpha or not. It should be passed to lv\_img\_decoder\_open() function. If NULL is provided, default args are used.

Default args: all field are zero or false.

**Membri Pubblici**

**bool stride\_align**

Whether stride should be aligned

**bool premultiply**

Whether image should be premultiplied or not after decoding

**bool no\_cache**

When set, decoded image won't be put to cache, and decoder open will also ignore cache.

**bool use\_indexed**

Decoded indexed image as is. Convert to ARGB8888 if false.

**bool flush\_cache**

Whether to flush the data cache after decoding

**struct \_lv\_image\_decoder\_t**

**Membri Pubblici**

**lv\_image\_decoder\_info\_f\_t info\_cb**

---

```
lv_image_decoder_open_f_t open_cb

lv_image_decoder_get_area_cb_t get_area_cb

lv_image_decoder_close_f_t close_cb

lv_image_decoder_custom_draw_t custom_draw_cb

const char *name

void *user_data

struct _lv_image_cache_data_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_cache_slot_size_t slot

const void *src

lv_image_src_t src_type

const lv_draw_buf_t *decoded

const lv_image_decoder_t *decoder

void *user_data

struct _lv_image_header_cache_data_t
```

**Membri Pubblici**

```
const void *src

lv_image_src_t src_type

lv_image_header_t header

lv_image_decoder_t *decoder

struct _lv_image_decoder_dsc_t
#include <lv_image_decoder_private.h> Describe an image decoding session. Stores data about the decoding
```

**Membri Pubblici****`lv_image_decoder_t *decoder`**

The decoder which was able to open the image source

**`lv_image_decoder_args_t args`**

A copy of parameters of how this image is decoded

**`const void *src`**

The image source. A file path like "S:my\_img.png" or pointer to an `lv_image_dsc_t` variable

**`lv_image_src_t src_type`**

Type of the source: file or variable. Can be set in open function if required

**`lv_fs_file_t file`****`lv_image_header_t header`**

Info about the opened image: color format, size, etc. MUST be set in open function

**`const lv_draw_buf_t *decoded`**

Pointer to a draw buffer where the image's data (pixels) are stored in a decoded, plain format. MUST be set in open or get\_area\_cbfunction

**`const lv_color32_t *palette`****`uint32_t palette_size`****`uint32_t time_to_open`**

How much time did it take to open the image. [ms] If not set `lv_image_cache` will measure and set the time to open

**`const char *error_msg`**

A text to display instead of the image when the image can't be opened. Can be set in open function or set NULL.

**`lv_cache_t *cache`****`lv_cache_entry_t *cache_entry`**

Point to cache entry information

**`void *user_data`**

Store any custom data here is required

## 14.13.22 `lv_image_dsc.h`

### Define

**`LV_IMAGE_HEADER_MAGIC`**

Magic number for lvgl image, 9 means lvgl version 9 It must be neither a valid ASCII character nor larger than 0x80. See `lv_image_src_get_type`.

**LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER\_MASK**

Flags reserved for user, lvgl won't use these bits.

**Typedef**

```
typedef enum _lvimage_flags_t lv_image_flags_t
```

**Enum**

```
enum _lvimage_flags_t
```

*Values:*

**enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_PREMULTIPLIED**

For RGB map of the image data, mark if it's pre-multiplied with alpha. For indexed image, this bit indicated palette data is pre-multiplied with alpha.

**enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_COMPRESSED**

The image data is compressed, so decoder needs to decode image firstly. If this flag is set, the whole image will be decompressed upon decode, and `get_area_cb` won't be necessary.

**enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_ALLOCATED**

The image is allocated from heap, thus should be freed after use.

**enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_MODIFIABLE**

If the image data is malloced and can be processed in place. In image decoder post processing, this flag means we modify it in-place.

**enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_CUSTOM\_DRAW**

The image has custom drawing methods.

**enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER1**

Flags reserved for user, lvgl won't use these bits.

**enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER2****enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER3****enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER4****enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER5****enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER6****enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER7****enumerator LV\_IMAGE\_FLAGS\_USER8**

---

```
enum lv_image_compress_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_IMAGE\_COMPRESS\_NONE**

enumerator **LV\_IMAGE\_COMPRESS\_RLE**

LVGL custom RLE compression

enumerator **LV\_IMAGE\_COMPRESS\_LZ4**

```
struct lv_image_header_t
```

### Membri Pubblici

**uint32\_t magic**

Magic number. Must be LV\_IMAGE\_HEADER\_MAGIC

**uint32\_t cf**

Color format: See [lv\\_color\\_format\\_t](#)

**uint32\_t flags**

Image flags, see [lv\\_image\\_flags\\_t](#)

**uint32\_t w**

**uint32\_t h**

**uint32\_t stride**

Number of bytes in a row

**uint32\_t reserved\_2**

Reserved to be used later

```
struct lv_yuv_plane_t
```

### Membri Pubblici

**void \*buf**

**uint32\_t stride**

Number of bytes in a row

```
union lv_yuv_buf_t
```

### Membri Pubblici

*lv\_yuv\_plane\_t* **yuv**

packed format

*lv\_yuv\_plane\_t* **y**

*lv\_yuv\_plane\_t* **u**

*lv\_yuv\_plane\_t* **v**

struct *lv\_yuv\_buf\_t* **planar**

planar format with 3 plane

*lv\_yuv\_plane\_t* **uv**

struct *lv\_yuv\_buf\_t* **semi\_planar**

planar format with 2 plane

struct **lv\_image\_dsc\_t**

#include <lv\_image\_dsc.h> Struct to describe a constant image resource. It's similar to lv\_draw\_buf\_t, but the data is constant.

### Membri Pubblici

*lv\_image\_header\_t* **header**

A header describing the basics of the image

uint32\_t **data\_size**

Size of the image in bytes

const uint8\_t \***data**

Pointer to the data of the image

const void \***reserved**

A reserved field to make it has same size as lv\_draw\_buf\_t

const void \***reserved\_2**

A reserved field to make it has same size as lv\_draw\_buf\_t

### 14.13.23 dma2d

**lv\_draw\_dma2d.h**

#### Funzioni

void **lv\_draw\_dma2d\_init**(void)

void **lv\_draw\_dma2d\_deinit**(void)

void **lv\_draw\_dma2d\_transfer\_complete\_interrupt\_handler**(void)

**lv\_draw\_dma2d\_private.h**

#### Define

`LV_DRAW_DMA2D_ASYNC`

`LV_DRAW_DMA2D_CACHE`

### Enum

enum `lv_draw_dma2d_output_cf_t`

*Values:*

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_OUTPUT_CF_ARGB8888`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_OUTPUT_CF_RGB888`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_OUTPUT_CF_RGB565`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_OUTPUT_CF_ARGB1555`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_OUTPUT_CF_ARGB4444`

enum `lv_draw_dma2d_fgbg_cf_t`

*Values:*

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_ARGB8888`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_RGB888`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_RGB565`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_ARGB1555`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_ARGB4444`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_L8`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_AL44`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_AL88`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_L4`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_A8`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_A4`

enumerator `LV_DRAW_DMA2D_FGBG_CF_YCBCR`

---

enum **lv\_draw\_dma2d\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_MODE\_MEMORY\_TO\_MEMORY**

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_MODE\_MEMORY\_TO\_MEMORY\_WITH\_PFC**

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_MODE\_MEMORY\_TO\_MEMORY\_WITH\_BLENDING**

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_MODE\_REGISTER\_TO\_MEMORY**

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_MODE\_MEMORY\_TO\_MEMORY\_WITH\_BLENDING\_AND\_FIXED\_COLOR\_FG**

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_MODE\_MEMORY\_TO\_MEMORY\_WITH\_BLENDING\_AND\_FIXED\_COLOR\_BG**

enum **lv\_draw\_dma2d\_alpha\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_ALPHA\_MODE\_NO MODIFY IMAGE ALPHA CHANNEL**

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_ALPHA\_MODE\_REPLACE\_ALPHA\_CHANNEL**

enumerator **LV\_DRAW\_DMA2D\_ALPHA\_MODE\_MULTIPLY\_IMAGE\_ALPHA\_CHANNEL**

## Funzioni

void **lv\_draw\_dma2d\_opaque\_fill**(lv\_draw\_task\_t \*t, void \*first\_pixel, int32\_t w, int32\_t h, int32\_t stride)

void **lv\_draw\_dma2d\_fill**(lv\_draw\_task\_t \*t, void \*first\_pixel, int32\_t w, int32\_t h, int32\_t stride)

void **lv\_draw\_dma2d\_opaque\_image**(lv\_draw\_task\_t \*t, const lv\_draw\_image\_dsc\_t \*draw\_dsc, const *lv\_area\_t* \*coords)

void **lv\_draw\_dma2d\_image**(lv\_draw\_task\_t \*t, const lv\_draw\_image\_dsc\_t \*draw\_dsc, const *lv\_area\_t* \*coords)

*lv\_draw\_dma2d\_output\_cf\_t* **lv\_draw\_dma2d\_cf\_to\_dma2d\_output\_cf**(*lv\_color\_format\_t* cf)

uint32\_t **lv\_draw\_dma2d\_color\_to\_dma2d\_color**(*lv\_draw\_dma2d\_output\_cf\_t* cf, *lv\_color\_t* color)

void **lv\_draw\_dma2d\_configure\_and\_start\_transfer**(const *lv\_draw\_dma2d\_configuration\_t* \*conf)

struct **lv\_draw\_dma2d\_configuration\_t**

## Membri Pubblici

*lv\_draw\_dma2d\_mode\_t* **mode**

uint32\_t **w**

uint32\_t **h**

```
void *output_address

uint32_t output_offset

lv_draw_dma2d_output_cf_t output_cf

uint32_t reg_to_mem_mode_color

const void *fg_address

uint32_t fg_offset

lv_draw_dma2d_fgbg_cf_t fg_cf

uint32_t fg_color

uint32_t fg_alpha_mode

uint32_t fg_alpha

const void *bg_address

uint32_t bg_offset

lv_draw_dma2d_fgbg_cf_t bg_cf

uint32_t bg_color

uint32_t bg_alpha_mode

uint32_t bg_alpha

struct lv_draw_dma2d_cache_area_t

Membri Pubblici

const void *first_byte

uint32_t width_bytes

uint32_t height

uint32_t stride

struct lv_draw_dma2d_unit_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_unit_t base_unit
```

```
lv_draw_task_t *volatile task_act
```

**14.13.24 espressif****ppa****lv\_draw\_ppa.h****Funzioni**

```
void lv_draw_ppa_init(void)
```

```
void lv_draw_ppa_deinit(void)
```

```
void lv_draw_buf_ppa_init_handlers(void)
```

```
void lv_draw_ppa_fill(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

```
void lv_draw_ppa_img(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

**lv\_draw\_ppa\_private.h****Define**

```
LV_PPA_NONBLOCKING_OPS
```

```
PPA_ALIGN_UP(x, align)
```

```
PPA_PTR_ALIGN_UP(p, align)
```

```
PPA_ALIGN_DOWN(x, align)
```

```
PPA_PTR_ALIGN_DOWN(p, align)
```

**Typedef**

```
typedef struct lv_draw_ppa_unit lv_draw_ppa_unit_t
```

**Funzioni**

```
static inline bool ppa_src_cf_supported(lv_color_format_t cf)
```

```
static inline bool ppa_dest_cf_supported(lv_color_format_t cf)
```

```
static inline ppa_fill_color_mode_t lv_color_format_to_ppa_fill(lv_color_format_t lv_fmt)
```

```
static inline ppa_blend_color_mode_t lv_color_format_to_ppa_blend(lv_color_format_t lv_fmt)
```

```
static inline ppa_srm_color_mode_t lv_color_format_to_ppa_srm(lv_color_format_t lv_fmt)
```

```
struct lv_draw_ppa_unit
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_unit_t base_unit

lv_draw_task_t *task_act

ppa_client_handle_t srm_client

ppa_client_handle_t fill_client

ppa_client_handle_t blend_client

uint8_t *buf
```

**14.13.25 eve****lv\_draw\_eve.h****Funzioni**

```
void lv_draw_eve_init(void)

void lv_draw_eve_set_display_data(lv_display_t *disp, const lv_draw_eve_parameters_t *params,
 lv_draw_eve_operation_cb_t op_cb)
```

**lv\_draw\_eve\_private.h****Define**

```
DEGREES(n)
```

```
F16(x)
```

**lv\_draw\_eve\_unit\_g****Funzioni**

```
void lv_draw_eve_image(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_eve_fill(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_eve_border(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_border_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_eve_line(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_line_dsc_t *dsc)

void lv_draw_eve_label(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_eve_arc(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_arc_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_eve_triangle(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_triangle_dsc_t *dsc)
```

```
struct lv_draw_eve_ramg_hash_table_cell_t
```

**Membri Pubblici**

```
uintptr_t key
```

```
uint32_t addr
```

```
struct lv_draw_eve_ramg_t
```

**Membri Pubblici**

```
uint32_t ramg_addr_end
```

```
uint32_t hash_table_cell_count
```

```
uint32_t hash_table_cells_occupied
```

```
lv_draw_eve_ramg_hash_table_cell_t *hash_table
```

```
struct _lv_draw_eve_unit_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_unit_t base_unit
```

```
lv_draw_task_t *task_act
```

```
lv_display_t *disp
```

```
lv_draw_eve_ramg_t ramg
```

```
lv_draw_eve_parameters_t params
```

```
lv_draw_eve_operation_cb_t op_cb
```

**lv\_draw\_eve\_ram\_g.h**

**Define**

```
LV_DRAW_EVE_RAMG_OUT_OF_RAMG
```

**Funzioni**

```
bool lv_draw_eve_ramg_get_addr(uint32_t *addr_dst, uintptr_t key, uint32_t addr_size, uint32_t addr_align)
```

**lv\_draw\_eve\_target.h**

**Typedef**

```
typedef void (*lv_draw_eve_operation_cb_t)(lv_display_t *disp, lv_draw_eve_operation_t operation, void *data, uint32_t length)
```

**Enum**

```
enum lv_draw_eve_operation_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_EVE\_OPERATION\_POWERDOWN\_SET**

set the "PD\_N" pin low

enumerator **LV\_DRAW\_EVE\_OPERATION\_POWERDOWN\_CLEAR**

set the "PD\_N" pin high

enumerator **LV\_DRAW\_EVE\_OPERATION\_CS\_ASSERT**

set the "CS\_N" pin low

enumerator **LV\_DRAW\_EVE\_OPERATION\_CS\_DEASSERT**

set the "CS\_N" pin high

enumerator **LV\_DRAW\_EVE\_OPERATION\_SPI\_SEND**

send length bytes of data over SPI

enumerator **LV\_DRAW\_EVE\_OPERATION\_SPI\_RECEIVE**

receive length bytes into data from SPI

```
struct lv_draw_eve_parameters_t
```

**Membri Pubblici**

**uint16\_t hor\_res**

active display width

**uint16\_t ver\_res**

active display height

**uint16\_t hcycle**

total number of clocks per line, incl front/back porch

**uint16\_t hoffset**

start of active line

**uint16\_t hsync0**

start of horizontal sync pulse

**uint16\_t hsync1**

end of horizontal sync pulse

**uint16\_t vcycle**

total number of lines per screen, including pre/post

**uint16\_t voffset**

start of active screen

```

uint16_t vsync0
 start of vertical sync pulse

uint16_t vsync1
 end of vertical sync pulse

uint8_t swizzle
 FT8xx output to LCD - pin order

uint8_t pclkpol
 LCD data is clocked in on this PCLK edge

uint8_t cspread
 helps with noise, when set to 1 fewer signals are changed simultaneously, reset-default: 1

uint8_t pclk
 60MHz / pclk = pclk frequency

bool has_crystal
 has an external clock crystal

bool has_gt911
 has a touch controller

uint8_t backlight_pwm
 backlight PWM duty cycle 0 = off, 128 = max

uint16_t backlight_freq
 backlight PWM frequency. try 4000 if unsure

```

**lv\_eve.h****Enum****enum lv\_eve\_primitive\_t***Values:*enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_ZERO\_VALUE**enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_BITMAPS**enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_POINTS**enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_LINES**enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_LINE\_STRIP**enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_EDGE\_STRIP\_R**

enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_EDGE\_STRIP\_L**

enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_EDGE\_STRIP\_A**

enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_EDGE\_STRIP\_B**

enumerator **LV\_EVE\_PRIMITIVE\_RECTS**

## Funzioni

void **lv\_eve\_save\_context**(void)

void **lv\_eve\_restore\_context**(void)

void **lv\_eve\_scissor**(uint16\_t x1, uint16\_t y1, uint16\_t x2, uint16\_t y2)

void **lv\_eve\_primitive**(uint8\_t context)

void **lv\_eve\_color**(*lv\_color\_t* color)

void **lv\_eve\_color\_opa**(*lv\_opa\_t* opa)

void **lv\_eve\_line\_width**(int32\_t width)

void **lv\_eve\_point\_size**(uint16\_t radius)

void **lv\_eve\_vertex\_2f**(int16\_t x, int16\_t y)

void **lv\_eve\_color\_mask**(uint8\_t r, uint8\_t g, uint8\_t b, uint8\_t a)

void **lv\_eve\_stencil\_func**(uint8\_t func, uint8\_t ref, uint8\_t mask)

void **lv\_eve\_stencil\_op**(uint8\_t sfail, uint8\_t spass)

void **lv\_eve\_blend\_func**(uint8\_t sfail, uint8\_t spass)

void **lv\_eve\_draw\_circle\_simple**(int16\_t coord\_x1, int16\_t coord\_y1, uint16\_t radius\_t)

void **lv\_eve\_draw\_rect\_simple**(int16\_t coord\_x1, int16\_t coord\_y1, int16\_t coord\_x2, int16\_t coord\_y2, uint16\_t radius)

void **lv\_eve\_mask\_round**(int16\_t coord\_x1, int16\_t coord\_y1, int16\_t coord\_x2, int16\_t coord\_y2, int16\_t radius)

struct **lv\_eve\_drawing\_context\_t**

## Membri Pubblici

*lv\_eve\_primitive\_t* **primitive**

*lv\_color\_t* **color**

*lv\_opa\_t* **opa**

int32\_t **line\_width**

```

uint16_t point_size

uint8_t color_mask[4]

uint8_t stencil_func[3]

uint8_t stencil_op[2]

uint8_t blend_func[2]

uint16_t scx

uint16_t scy

```

### 14.13.26 nema\_gfx

**lv\_draw\_nema\_gfx.h**

MIT License

*Copyright (c) 2008-24 Think Silicon Single Member PC*

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice (including the next paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

#### Funzioni

```

void lv_draw_nema_gfx_init(void)

void lv_draw_nema_gfx_deinit(void)

void lv_draw_nema_gfx_fill(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_nema_gfx_triangle(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_triangle_dsc_t *dsc)

void lv_draw_nema_gfx_img(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_nema_gfx_label(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_nema_gfx_label_init(lv_draw_unit_t *draw_unit)

void lv_draw_nema_gfx_layer(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t
 *coords)

void lv_draw_nema_gfx_line(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_line_dsc_t *dsc)

```

```
void lv_draw_nema_gfx_border(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_border_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_nema_gfx_arc(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_arc_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

struct lv_draw_nema_gfx_unit_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_draw_unit_t base_unit
lv_draw_task_t *task_act
uint32_t idx
nema_cmdlist_t cl
NEMA_VG_PAINT_HANDLE paint
NEMA_VG_GRAD_HANDLE gradient
NEMA_VG_PATH_HANDLE path
```

## lv\_draw\_nema\_gfx\_utils.h

MIT License

*Copyright (c) 2008-24 Think Silicon Single Member PC*

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice (including the next paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

### Define

NEMA\_VIRT2PHYS

LV\_NEMA\_GFX\_COLOR\_FORMAT

LV\_NEMA\_GFX\_FORMAT\_MULTIPLIER

## Funzioni

`bool lv_nemagfx_is_cf_supported(lv_color_format_t cf)`

Check if `lv_color_format_t` is supported.

### Parametri

`cf` -- The LVGL color format

### Ritorna

True/false

`uint32_t lv_nemagfx_cf_to_nema(lv_color_format_t cf)`

Convert a `lv_color_format_t` to a Nema color format.

### Parametri

`cf` -- The LVGL color format

### Ritorna

The Nema color format

`uint32_t lv_nemagfx_blending_mode(lv_blend_mode_t lv_blend_mode)`

Get NemaGFX blending mode

### Parametri

`lv_blend_mode` -- [in] The LVGL blend mode

### Ritorna

NemaGFX blending mode

`void lv_nemagfx_grad_set(NEMA_VG_GRAD_HANDLE gradient, lv_grad_desc_t lv_grad, lv_opa_t opa)`

Get NemaGFX blending mode

### Parametri

- `gradient` -- [in] NemaGFX Gradient Buffer
- `lv_grad` -- [in] Gradient descriptor
- `opa` -- [in] Descriptor's opacity

## lv\_nema\_gfx\_path.h

MIT License

*Copyright (c) 2008-24 Think Silicon Single Member PC*

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice (including the next paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

## Funzioni

`lv_nema_gfx_path_t *lv_nema_gfx_path_create(void)`

`void lv_nema_gfx_path_alloc(lv_nema_gfx_path_t *nema_gfx_path)`

`void lv_nema_gfx_path_destroy(lv_nema_gfx_path_t *nema_gfx_path)`

`void lv_nema_gfx_path_move_to(lv_nema_gfx_path_t *nema_gfx_path, float x, float y)`

`void lv_nema_gfx_path_line_to(lv_nema_gfx_path_t *nema_gfx_path, float x, float y)`

```
void lv_nema_gfx_path_quad_to(lv_nema_gfx_path_t *nema_gfx_path, float cx, float cy, float x, float y)
void lv_nema_gfx_path_cubic_to(lv_nema_gfx_path_t *nema_gfx_path, float cx1, float cy1, float cx2, float cy2,
 float x, float y)

void lv_nema_gfx_path_end(lv_nema_gfx_path_t *nema_gfx_path)
```

struct **lv\_nema\_gfx\_path\_t**

#### Membri Pubblici

NEMA\_VG\_PATH\_HANDLE **path**

NEMA\_VG\_PAINT\_HANDLE **paint**

float \***data**

uint8\_t \***seg**

uint32\_t **data\_size**

uint32\_t **seg\_size**

### 14.13.27 npx

**g2d**

**lv\_draw\_g2d.h**

#### Typedef

typedef struct *lv\_draw\_g2d\_unit* **lv\_draw\_g2d\_unit\_t**

Copyright 2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

#### Funzioni

void **lv\_draw\_g2d\_init**(void)

void **lv\_draw\_g2d\_deinit**(void)

void **lv\_draw\_buf\_g2d\_init\_handlers**(void)

void **lv\_draw\_g2d\_fill**(lv\_draw\_task\_t \*t)

void **lv\_draw\_g2d\_img**(lv\_draw\_task\_t \*t)

struct **lv\_draw\_g2d\_unit**

#include <lv\_draw\_g2d.h> Copyright 2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_unit_t base_unit
```

```
lv_draw_task_t *task_act
```

```
void *g2d_handle
```

**lv\_g2d\_buf\_map.h****Typedef**

```
typedef struct lv_map_item lv_map_item_t
```

Copyright 2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

```
typedef struct lv_buf_map lv_buf_map_t
```

**Funzioni**

```
void g2d_create_buf_map(void)
```

```
void g2d_free_buf_map(void)
```

```
void g2d_insert_buf_map(void *key, struct g2d_buf *value)
```

```
struct g2d_buf *g2d_search_buf_map(void *key)
```

```
void g2d_free_item(void *key)
```

```
void g2d_print_table(void)
```

```
struct lv_map_item
```

#include <lv\_g2d\_buf\_map.h> Copyright 2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

**Membri Pubblici**

```
void *key
```

```
struct g2d_buf *value
```

```
struct lv_buf_map
```

**Membri Pubblici**

```
lv_map_item_t **items
```

```
lv_array_t **overflow_list
```

```
int size
```

```
int count
```

## lv\_g2d\_utils.h

### Define

**G2D\_ASSERT(expr)**

Copyright 2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

**G2D\_ASSERT\_MSG(expr, msg)**

### Typedef

typedef enum g2d\_format **g2d\_format\_t**

### Funzioni

*g2d\_format\_t g2d\_get\_buf\_format(lv\_color\_format\_t cf)*

*uint32\_t g2d\_rgba\_to\_u32(lv\_color\_t color)*

*int32\_t g2d\_get\_buf\_fd(const lv\_draw\_buf\_t \*draw\_buf)*

## pxp

## lv\_draw\_pxp.h

### Typedef

typedef struct \_*lv\_draw\_pxp\_unit\_t* **lv\_draw\_pxp\_unit\_t**

Copyright 2022-2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

### Funzioni

void **lv\_draw\_pxp\_init**(void)

void **lv\_draw\_pxp\_deinit**(void)

void **lv\_draw\_pxp\_rotate**(const void \*src\_buf, void \*dest\_buf, int32\_t src\_width, int32\_t src\_height, int32\_t src\_stride, int32\_t dest\_stride, *lv\_display\_rotation\_t* rotation, *lv\_color\_format\_t* cf)

void **lv\_draw\_buf\_pxp\_init\_handlers**(void)

void **lv\_draw\_pxp\_fill**(lv\_draw\_task\_t \*t)

void **lv\_draw\_pxp\_img**(lv\_draw\_task\_t \*t)

void **lv\_draw\_pxp\_layer**(lv\_draw\_task\_t \*t)

struct \_*lv\_draw\_pxp\_unit\_t*

#include <lv\_draw\_pxp.h> Copyright 2022-2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

**Membri Pubblici**

`lv_draw_unit_t base_unit`

`lv_draw_task_t *task_act`

**lv\_pxp\_cfg.h****Define****PXP\_ID**

Copyright 2020-2023 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT PXP module instance to use

**PXP\_IRQ\_ID**

PXP interrupt line ID

**Funzioni**

`void lv_pxp_init(void)`

Reset and initialize PXP device. This function should be called as a part of display init sequence.

`void lv_pxp_deinit(void)`

Disable PXP device. Should be called during display deinit sequence.

`void lv_pxp_reset(void)`

Reset PXP device.

`void lv_pxp_run(void)`

Clear cache and start PXP.

`void lv_pxp_wait(void)`

Wait for PXP completion.

struct `pxp_cfg_t`

#include <lv\_pxp\_cfg.h> NXP PXP device configuration.

**Membri Pubblici**

`void (*pxp_interrupt_init)(void)`

Callback for PXP interrupt initialization

`void (*pxp_interrupt_deinit)(void)`

Callback for PXP interrupt de-initialization

`void (*pxp_run)(void)`

Callback for PXP start

`void (*pxp_wait)(void)`

Callback for waiting of PXP completion

**lv\_pxp\_osa.h****Funzioni**

```
void PXP_IRQHandler(void)
```

Copyright 2020, 2022-2023 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT PXP device interrupt handler. Used to check PXP task completion status.

```
pvp_cfg_t *pvp_get_default_cfg(void)
```

Get the PXP default configuration.

**lv\_pxp\_utils.h****Define**

```
PXP_ASSERT(expr)
```

Copyright 2023-2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

```
PXP_ASSERT_MSG(expr, msg)
```

**Funzioni**

```
pvp_output_pixel_format_t pvp_get_out_px_format(lv_color_format_t cf)
```

```
pvp_as_pixel_format_t pvp_get_as_px_format(lv_color_format_t cf)
```

```
pvp_ps_pixel_format_t pvp_get_ps_px_format(lv_color_format_t cf)
```

```
bool pvp_buf_aligned(const void *buf, uint32_t stride)
```

**vglite****lv\_draw\_vglite.h****Typedef**

```
typedef struct vglite_draw_task vglite_draw_task_t
```

Copyright 2023-2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

```
typedef struct lv_draw_vglite_unit lv_draw_vglite_unit_t
```

**Funzioni**

```
void lv_draw_buf_vglite_init_handlers(void)
```

```
void lv_draw_vglite_init(void)
```

```
void lv_draw_vglite_deinit(void)
```

```
void lv_draw_vglite_arc(vglite_draw_task_t *vglite_task)
```

```
void lv_draw_vglite_border(vglite_draw_task_t *vglite_task)
```

```
void lv_draw_vglite_fill(vglite_draw_task_t *vglite_task)
```

```
void lv_draw_vglite_img(vglite_draw_task_t *vglite_task)
```

```
void lv_draw_vglite_label(vglite_draw_task_t *vglite_task)
void lv_draw_vglite_layer(vglite_draw_task_t *vglite_task)
void lv_draw_vglite_line(vglite_draw_task_t *vglite_task)
void lv_draw_vglite_triangle(vglite_draw_task_t *vglite_task)
```

```
struct vglite_draw_task
#include <lv_draw_vglite.h> Copyright 2023-2024 NXP
SPDX-License-Identifier: MIT
```

### Membri Pubblici

```
lv_draw_task_t *t
vg_lite_path_t *path
vg_lite_linear_gradient_t *gradient
int32_t *path_data
```

```
struct lv_draw_vglite_unit
```

### Membri Pubblici

```
lv_draw_unit_t base_unit
vglite_draw_task_t *task_act
```

## lv\_vglite\_buf.h

### Funzioni

```
vg_lite_buffer_t *vglite_get_dest_buf(void)
```

Copyright 2023 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT Get vglite destination buffer pointer.

#### Valori restituiti

The -- vglite destination buffer

```
vg_lite_buffer_t *vglite_get_src_buf(void)
```

Get vglite source buffer pointer.

#### Valori restituiti

The -- vglite source buffer

```
void vglite_set_dest_buf_ptr(void *buf)
```

Set vglite destination buffer address only.

#### Parametri

buf -- [in] Destination buffer address (does not require alignment for VG\_LITE\_LINEAR mode)

```
void vglite_set_src_buf_ptr(const void *buf)
```

Set vglite source buffer address only.

**Parametri**

- **buf** -- [in] Source buffer address

```
void vglite_set_dest_buf(const void *buf, uint32_t width, uint32_t height, uint32_t stride, lv_color_format_t cf)
```

Set vglite destination buffer.

**Parametri**

- **buf** -- [in] Destination buffer address
- **width** -- [in] Destination buffer width
- **height** -- [in] Destination buffer height
- **stride** -- [in] Destination buffer stride in bytes
- **cf** -- [in] Destination buffer color format

```
void vglite_set_src_buf(const void *buf, uint32_t width, uint32_t height, uint32_t stride, lv_color_format_t cf)
```

Set vglite source buffer.

**Parametri**

- **buf** -- [in] Source buffer address
- **width** -- [in] Source buffer width
- **height** -- [in] Source buffer height
- **stride** -- [in] Source buffer stride in bytes
- **cf** -- [in] Source buffer color format

```
void vglite_set_buf(vg_lite_buffer_t *vgbuf, void *buf, uint32_t width, uint32_t height, uint32_t stride, lv_color_format_t cf)
```

Set vglite buffer.

**Parametri**

- **vgbuf** -- [in] Address of the VGLite buffer object
- **buf** -- [in] Address of the memory for the VGLite buffer
- **width** -- [in] Buffer width
- **height** -- [in] Buffer height
- **stride** -- [in] Buffer stride in bytes
- **cf** -- [in] Buffer color format

## lv\_vglite\_matrix.h

### Funzioni

```
vg_lite_matrix_t *vglite_get_matrix(void)
```

Copyright 2023 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

```
void vglite_set_translation_matrix(const lv_area_t *dest_area)
```

Creates matrix that translates to origin of given destination area.

**Parametri**

- **dest\_area** -- [in] Area with relative coordinates of destination buffer

```
void vglite_set_transformation_matrix(const lv_area_t *dest_area, const lv_draw_image_dsc_t *dsc)
```

Creates matrix that translates to origin of given destination area with transformation (scale or rotate).

**Parametri**

- **dest\_area** -- [in] Area with relative coordinates of destination buffer
- **dsc** -- [in] Image descriptor

**lv\_vglite\_path.h****Define****BEZIER\_OPTIM\_CIRCLE**

Copyright 2023 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

**BEZIER\_DBG\_CONTROL\_POINTS****CUBIC\_PATH\_DATA\_SIZE****LINE\_PATH\_DATA\_SIZE****MOVE\_PATH\_DATA\_SIZE****END\_PATH\_DATA\_SIZE****RECT\_PATH\_DATA\_MAX\_SIZE****ARC\_PATH\_DATA\_MAX\_SIZE****Funzioni**

```
void vglite_create_rect_path_data(int32_t *path_data, uint32_t *path_data_size, int32_t radius, const
 lv_area_t *coords)
```

Generates path data for rectangle drawing.

**Parametri**

- **[in/out]** -- path The path data to initialize
- **[in/out]** -- path\_size The resulting size of the created path data
- **dsc** -- **[in]** The style descriptor for the rectangle to be drawn
- **coords** -- **[in]** The coordinates of the rectangle to be drawn

**lv\_vglite\_utils.h****Define****ENUM\_TO\_STRING(e)**

Copyright 2022-2024 NXP

SPDX-License-Identifier: MIT

**VGLITE\_ASSERT(expr)****VGLITE\_ASSERT\_MSG(expr, msg)****VGLITE\_CHECK\_ERROR(function)****Funzioni**

```
static inline void vglite_set_scissor(const lv_area_t *clip_area)
```

Set the clipping box.

**Parametri**

- **clip\_area** -- **[in]** Clip area with relative coordinates of destination buffer

```
const char *vglite_error_to_string(vg_lite_error_t error)
```

**void vglite\_run(void)**  
 Flush command to VG-Lite.

```
vg_lite_color_t vglite_get_color(lv_color32_t lv_col32, bool gradient)
```

Wait for VG-Lite finish. Get vglite color. Premultiplies (if not hw already) and swizzles the given LVGL 32bit color to obtain vglite color.

**Parametri**

- **lv\_col32** -- [in] The initial LVGL 32bit color
- **gradient** -- [in] True for gradient color

**Valori restituiti**

**The** -- vglite 32-bit color value:

```
vg_lite_blend_t vglite_get_blend_mode(lv_blend_mode_t lv_blend_mode)
```

Get vglite blend mode.

**Parametri**

- **lv\_blend\_mode** -- [in] The LVGL blend mode

**Valori restituiti**

**The** -- vglite blend mode

```
vg_lite_buffer_format_t vglite_get_buf_format(lv_color_format_t cf)
```

Get vglite buffer format.

**Parametri**

- **cf** -- [in] Color format

**Valori restituiti**

**The** -- vglite buffer format

```
uint8_t vglite_get_stride_alignment(lv_color_format_t cf)
```

Get vglite stride alignment.

**Parametri**

- **cf** -- [in] Color format

**Valori restituiti**

**Alignment** -- requirement in bytes

```
bool vglite_src_buf_aligned(const void *buf, uint32_t stride, lv_color_format_t cf)
```

Check source start address and stride alignment.

**Parametri**

- **buf** -- [in] Buffer address
- **stride** -- [in] Stride of buffer in bytes
- **cf** -- [in] Color format - to calculate the expected alignment

**Valori restituiti**

**true** -- Alignment OK

### 14.13.28 opengles

#### lv\_draw\_opengles.h

##### Funzioni

```
void lv_draw_opengles_init(void)
```

```
void lv_draw_opengles_deinit(void)
```

### 14.13.29 renesas

#### dave2d

#### lv\_draw\_dave2d.h

#### Define

**D2\_RENDER\_EACH\_OPERATION****Funzioni**

```
void lv_draw_dave2d_init(void)

void lv_draw_dave2d_image(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_dave2d_fill(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_dave2d_border(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_border_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_dave2d_box_shadow(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_box_shadow_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_dave2d_label(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_dave2d_arc(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_arc_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_dave2d_line(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_line_dsc_t *dsc)
void lv_draw_dave2d_layer(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_dave2d_triangle(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_triangle_dsc_t *dsc)
void lv_draw_dave2d_mask_rect(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_mask_rect_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_dave2d_transform(lv_draw_task_t *t, const lv_area_t *dest_area, const void *src_buf, int32_t src_w, int32_t src_h, int32_t src_stride, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_draw_image_sup_t *sup, lv_color_format_t cf, void *dest_buf)
```

```
struct lv_draw_dave2d_unit_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_unit_t base_unit
lv_draw_task_t *task_act
uint32_t idx
d2_device *d2_handle
d2_renderbuffer *renderbuffer
```

**lv\_draw\_dave2d\_utils.h****Funzioni**

```
d2_color lv_draw_dave2d_lv_colour_to_d2_colour(lv_color_t color)
d2_s32 lv_draw_dave2d_cf_fb_get(void)
d2_u32 lv_draw_dave2d_lv_colour_fmt_to_d2_fmt(lv_color_format_t colour_format)
void d2_framebuffer_from_layer(d2_device *handle, lv_layer_t *layer)
bool lv_draw_dave2d_is_dest_cf_supported(lv_color_format_t cf)
```

## 14.13.30 sdl

### lv\_draw\_sdl.h

#### Funzioni

```
void lv_draw_sdl_init(void)

void lv_draw_sdl_image(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t
 *coords)

void lv_draw_sdl_fill(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_sdl_border(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_border_dsc_t *dsc, const lv_area_t
 *coords)

void lv_draw_sdl_box_shadow(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_box_shadow_dsc_t *dsc, const
 lv_area_t *coords)

void lv_draw_sdl_label(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_sdl_arc(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_arc_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)

void lv_draw_sdl_line(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_line_dsc_t *dsc)

void lv_draw_sdl_layer(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t
 *coords)

void lv_draw_sdl_triangle(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_triangle_dsc_t *dsc)

void lv_draw_sdl_mask_rect(lv_draw_unit_t *draw_unit, const lv_draw_mask_rect_dsc_t *dsc, const lv_area_t
 *coords)
```

## 14.13.31 sw

### lv\_draw\_sw.h

#### Funzioni

```
void lv_draw_sw_init(void)
Initialize the SW renderer. Called in internally. It creates as many SW renderers as defined in
LV_DRAW_SW_DRAW_UNIT_CNT
```

```
void lv_draw_sw_deinit(void)
```

Deinitialize the SW renderers

```
void lv_draw_sw_fill(lv_draw_task_t *t, lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Fill an area using SW render. Handle gradient and radius.

#### Parametri

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the rectangle

```
void lv_draw_sw_border(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_border_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Draw border with SW render.

#### Parametri

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the rectangle

```
void lv_draw_sw_box_shadow(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_box_shadow_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Draw box shadow with SW render.

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the rectangle for which the box shadow should be drawn

```
void lv_draw_sw_image(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t *coords)
```

Draw an image with SW render. It handles image decoding, tiling, transformations, and recoloring.

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **draw\_dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the image

```
void lv_draw_sw_letter(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_letter_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

```
void lv_draw_sw_label(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Draw a label with SW render.

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the label

```
void lv_draw_sw_arc(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_arc_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Draw an arc with SW render.

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the arc

```
void lv_draw_sw_line(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_line_dsc_t *dsc)
```

Draw a line with SW render.

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor

```
void lv_draw_sw_layer(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t *coords)
```

Blend a layer with SW render

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **draw\_dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the layer

```
void lv_draw_sw_triangle(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_triangle_dsc_t *dsc)
```

Draw a triangle with SW render.

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor

```
void lv_draw_sw_mask_rect(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_mask_rect_dsc_t *dsc)
```

Mask out a rectangle with radius from a current layer

**Parametri**

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor
- **coords** -- the coordinates of the mask

```
void lv_draw_sw_transform(const lv_area_t *dest_area, const void *src_buf, int32_t src_w, int32_t src_h, int32_t src_stride, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_draw_image_sup_t *sup, lv_color_format_t cf, void *dest_buf)
```

Used internally to get a transformed area of an image

#### Parametri

- **dest\_area** -- area to calculate, i.e. get this area from the transformed image
- **src\_buf** -- source buffer
- **src\_w** -- source buffer width in pixels
- **src\_h** -- source buffer height in pixels
- **src\_stride** -- source buffer stride in bytes
- **draw\_dsc** -- draw descriptor
- **sup** -- supplementary data
- **cf** -- color format of the source buffer
- **dest\_buf** -- the destination buffer

`void lv_draw_sw_vector(lv_draw_task_t *t, lv_draw_vector_task_dsc_t *dsc)`

Draw vector graphics with SW render.

#### Parametri

- **t** -- pointer to a draw task
- **dsc** -- the draw descriptor

`bool lv_draw_sw_register_blend_handler(lv_draw_sw_custom_blend_handler_t *handler)`

Register a custom blend handler for a color format. Handler will be called when blending a color or an image to a buffer with the given color format. At most one handler can be registered for a color format. Subsequent registrations will overwrite the previous handler.

#### Parametri

**handler** -- pointer to a blend handler

#### Ritorna

true if the handler was registered, false if the handler could not be registered

`bool lv_draw_sw_unregister_blend_handler(lv_color_format_t dest_cf)`

Unregister a custom blend handler for a color format.

#### Parametri

**dest\_cf** -- color format

#### Ritorna

true if a handler was unregistered, false if no handler was registered

`lv_draw_sw_blend_handler_t lv_draw_sw_get_blend_handler(lv_color_format_t dest_cf)`

Get the blend handler for a color format.

#### Parametri

**dest\_cf** -- color format

#### Ritorna

pointer to the blend handler or NULL if no handler is registered

## lv\_draw\_sw\_grad.h

### Funzioni

`void lv_draw_sw_grad_color_calculate(const lv_grad_dsc_t *dsc, int32_t range, int32_t frac, lv_color_t *color_out, lv_opa_t *opa_out)`

Compute the color in the given gradient and fraction. Gradient are specified in a virtual [0-255] range, so this function scales the virtual range to the given range

#### Parametri

- **dsc** -- The gradient descriptor to use
- **range** -- The range to use in computation.
- **frac** -- The current part used in the range. frac is in [0; range]
- **color\_out** -- Calculated gradient color
- **opa\_out** -- Calculated opacity

`lv_draw_sw_grad_calc_t *lv_draw_sw_grad_get(const lv_grad_dsc_t *gradient, int32_t w, int32_t h)`

Get a gradient cache from the given parameters

```
void lv_draw_sw_grad_cleanup(lv_draw_sw_grad_calc_t *grad)
```

Clean up the gradient item after it was get with `lv_grad_get_from_cache`.

**Parametri**

- `grad` -- pointer to a gradient

```
void lv_draw_sw_grad_linear_setup(lv_grad_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Calculate constants from the given parameters that are used during rendering

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor
- `coords` -- the area where to draw the gradient

```
void lv_draw_sw_grad_linear_cleanup(lv_grad_dsc_t *dsc)
```

Free up the allocated memory for the gradient calculation

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor

```
void lv_draw_sw_grad_linear_get_line(lv_grad_dsc_t *dsc, int32_t xp, int32_t yp, int32_t width,
 lv_draw_sw_grad_calc_t *result)
```

Calculate a line segment of a linear gradient

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor
- `xp` -- starting point x coordinate in gradient space
- `yp` -- starting point y coordinate in gradient space
- `width` -- width of the line segment in pixels
- `result` -- color buffer for the resulting line segment

```
void lv_draw_sw_grad_radial_setup(lv_grad_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Calculate constants from the given parameters that are used during rendering

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor
- `coords` -- the area where to draw the gradient

```
void lv_draw_sw_grad_radial_cleanup(lv_grad_dsc_t *dsc)
```

Free up the allocated memory for the gradient calculation

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor

```
void lv_draw_sw_grad_radial_get_line(lv_grad_dsc_t *dsc, int32_t xp, int32_t yp, int32_t width,
 lv_draw_sw_grad_calc_t *result)
```

Calculate a line segment of a radial gradient

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor
- `xp` -- starting point x coordinate in gradient space
- `yp` -- starting point y coordinate in gradient space
- `width` -- width of the line segment in pixels
- `result` -- color buffer for the resulting line segment

```
void lv_draw_sw_grad_conical_setup(lv_grad_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

Calculate constants from the given parameters that are used during rendering

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor
- `coords` -- the area where to draw the gradient

```
void lv_draw_sw_grad_conical_cleanup(lv_grad_dsc_t *dsc)
```

Free up the allocated memory for the gradient calculation

**Parametri**

- `dsc` -- gradient descriptor

```
void lv_draw_sw_grad_conical_get_line(lv_grad_dsc_t *dsc, int32_t xp, int32_t yp, int32_t width,
 lv_draw_sw_grad_calc_t *result)
```

Calculate a line segment of a conical gradient

#### Parametri

- **dsc** -- gradient descriptor
- **xp** -- starting point x coordinate in gradient space
- **yp** -- starting point y coordinate in gradient space
- **width** -- width of the line segment in pixels
- **result** -- color buffer for the resulting line segment

```
struct lv_draw_sw_grad_calc_t
```

#### Membri Pubblici

*lv\_color\_t* \*color\_map

*lv\_opa\_t* \*opa\_map

*uint32\_t* size

**lv\_draw\_sw\_mask.h**

#### Define

**LV\_MASK\_ID\_INV**

**LV\_MASK\_MAX\_NUM**

#### Typedef

typedef *lv\_draw\_sw\_mask\_res\_t* (\**lv\_draw\_sw\_mask\_xcb\_t*)(*lv\_opa\_t* \*mask\_buf, *int32\_t* abs\_x, *int32\_t* abs\_y, *int32\_t* len, void \*p)

A common callback type for every mask type. Used internally by the library.

#### Enum

enum **lv\_draw\_sw\_mask\_res\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_RES\_TRANSPIRANT**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_RES\_FULL\_COVER**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_RES\_CHANGED**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_RES\_UNKNOWN**

enum **lv\_draw\_sw\_mask\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_TYPE\_LINE**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_TYPE\_ANGLE**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_TYPE\_RADIUS**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_TYPE\_FADE**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_TYPE\_MAP**

enum **lv\_draw\_sw\_mask\_line\_side\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_LINE\_SIDE\_LEFT**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_LINE\_SIDE\_RIGHT**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_LINE\_SIDE\_TOP**

enumerator **LV\_DRAW\_SW\_MASK\_LINE\_SIDE\_BOTTOM**

## Funzioni

void **lv\_draw\_sw\_mask\_init**(void)

void **lv\_draw\_sw\_mask\_deinit**(void)

*lv\_draw\_sw\_mask\_res\_t lv\_draw\_sw\_mask\_apply(void \*masks[], lv\_opa\_t \*mask\_buf, int32\_t abs\_x, int32\_t abs\_y, int32\_t len)*

Apply the added buffers on a line. Used internally by the library's drawing routines.

### Parametri

- **masks** -- the masks list to apply, must be ended with NULL pointer in array.
- **mask\_buf** -- store the result mask here. Has to be **len** byte long. Should be initialized with 0xFF.
- **abs\_x** -- absolute X coordinate where the line to calculate start
- **abs\_y** -- absolute Y coordinate where the line to calculate start
- **len** -- length of the line to calculate (in pixel count)

### Ritorna

One of these values:

- **LV\_DRAW\_MASK\_RES\_FULL\_TRANSP**: the whole line is transparent. **mask\_buf** is not set to zero
- **LV\_DRAW\_MASK\_RES\_FULL\_COVER**: the whole line is fully visible. **mask\_buf** is unchanged
- **LV\_DRAW\_MASK\_RES\_CHANGED**: **mask\_buf** has changed, it shows the desired opacity of each pixel in the given line

void **lv\_draw\_sw\_mask\_free\_param**(void \*p)

Free the data from the parameter. It's called inside **lv\_draw\_sw\_mask\_remove\_id** and **lv\_draw\_sw\_mask\_remove\_custom**. Needs to be called only in special cases when the mask is not added by **lv\_draw\_mask\_add** and not removed by **lv\_draw\_mask\_remove\_id** or **lv\_draw\_mask\_remove\_custom**.

### Parametri

**p** -- pointer to a mask parameter

void **lv\_draw\_sw\_mask\_line\_points\_init**(lv\_draw\_sw\_mask\_line\_param\_t \*param, int32\_t p1x, int32\_t p1y, int32\_t p2x, int32\_t p2y, **lv\_draw\_sw\_mask\_line\_side\_t** side)

Initialize a line mask from two points.

**Parametri**

- **param** -- pointer to a `lv_draw_mask_param_t` to initialize
- **p1x** -- X coordinate of the first point of the line
- **p1y** -- Y coordinate of the first point of the line
- **p2x** -- X coordinate of the second point of the line
- **p2y** -- y coordinate of the second point of the line
- **side** -- an element of `lv_draw_mask_line_side_t` to describe which side to keep.  
With `LV_DRAW_MASK_LINE_SIDE_LEFT/RIGHT` and horizontal line all pixels are kept  
With `LV_DRAW_MASK_LINE_SIDE_TOP/BOTTOM` and vertical line all pixels are kept

```
void lv_draw_sw_mask_line_angle_init(lv_draw_sw_mask_line_param_t *param, int32_t px, int32_t py,
 int16_t angle, lv_draw_sw_mask_line_side_t side)
```

Initialize a line mask from a point and an angle.

**Parametri**

- **param** -- pointer to a `lv_draw_mask_param_t` to initialize
- **px** -- X coordinate of a point of the line
- **py** -- Y coordinate of a point of the line
- **angle** -- right 0 deg, bottom: 90
- **side** -- an element of `lv_draw_mask_line_side_t` to describe which side to keep.  
With `LV_DRAW_MASK_LINE_SIDE_LEFT/RIGHT` and horizontal line all pixels are kept  
With `LV_DRAW_MASK_LINE_SIDE_TOP/BOTTOM` and vertical line all pixels are kept

```
void lv_draw_sw_mask_angle_init(lv_draw_sw_mask_angle_param_t *param, int32_t vertex_x, int32_t
 vertex_y, int32_t start_angle, int32_t end_angle)
```

Initialize an angle mask.

**Parametri**

- **param** -- pointer to a `lv_draw_mask_param_t` to initialize
- **vertex\_x** -- X coordinate of the angle vertex (absolute coordinates)
- **vertex\_y** -- Y coordinate of the angle vertex (absolute coordinates)
- **start\_angle** -- start angle in degrees. 0 deg on the right, 90 deg, on the bottom
- **end\_angle** -- end angle

```
void lv_draw_sw_mask_radius_init(lv_draw_sw_mask_radius_param_t *param, const lv_area_t *rect, int32_t
 radius, bool inv)
```

Initialize a fade mask.

**Parametri**

- **param** -- pointer to an `lv_draw_mask_radius_param_t` to initialize
- **rect** -- coordinates of the rectangle to affect (absolute coordinates)
- **radius** -- radius of the rectangle
- **inv** -- true: keep the pixels inside the rectangle; keep the pixels outside of the rectangle

```
void lv_draw_sw_mask_fade_init(lv_draw_sw_mask_fade_param_t *param, const lv_area_t *coords, lv_opa_t
 opa_top, int32_t y_top, lv_opa_t opa_bottom, int32_t y_bottom)
```

Initialize a fade mask.

**Parametri**

- **param** -- pointer to a `lv_draw_mask_param_t` to initialize
- **coords** -- coordinates of the area to affect (absolute coordinates)
- **opa\_top** -- opacity on the top
- **y\_top** -- at which coordinate start to change to opacity to **opa\_bottom**
- **opa\_bottom** -- opacity at the bottom
- **y\_bottom** -- at which coordinate reach **opa\_bottom**.

```
void lv_draw_sw_mask_map_init(lv_draw_sw_mask_map_param_t *param, const lv_area_t *coords, const
 lv_opa_t *map)
```

Initialize a map mask.

**Parametri**

- **param** -- pointer to a `lv_draw_mask_param_t` to initialize
- **coords** -- coordinates of the map (absolute coordinates)

- **map** -- array of bytes with the mask values

## lv\_draw\_sw\_mask\_private.h

### Typedef

```
typedef lv_draw_sw_mask_radius_circle_dsc_t lv_draw_sw_mask_radius_circle_dsc_arr_t[4]
```

### Funzioni

```
void lv_draw_sw_mask_cleanup(void)
```

Called by LVGL the rendering of a screen is ready to clean up the temporal (cache) data of the masks

```
struct lv_draw_sw_mask_radius_circle_dsc_t
```

### Membri Pubblici

`uint8_t *buf`

`lv_opa_t *cir_opa`

Opacity of values on the circumference of an 1/4 circle

`uint16_t *x_start_on_y`

The x coordinate of the circle for each y value

`uint16_t *opa_start_on_y`

The index of `cir_opa` for each y value

`int32_t life`

How many times the entry was used

`uint32_t used_cnt`

Like a semaphore to count the referencing masks

`int32_t radius`

The radius of the entry

```
struct _lv_draw_sw_mask_common_dsc_t
```

### Membri Pubblici

`lv_draw_sw_mask_xcb_t cb`

`lv_draw_sw_mask_type_t type`

```
struct _lv_draw_sw_mask_line_param_t
```

**Membri Pubblici**

`lv_draw_sw_mask_common_dsc_t dsc`

The first element must be the common descriptor

`lv_point_t p1`

`lv_point_t p2`

`lv_draw_sw_mask_line_side_t side`

`struct _lv_draw_sw_mask_line_param_t cfg`

`lv_point_t origo`

A point of the line

`int32_t xy_stEEP`

X / (1024\*Y) steepness (X is 0..1023 range). What is the change of X in 1024 Y?

`int32_t yx_stEEP`

Y / (1024\*X) steepness (Y is 0..1023 range). What is the change of Y in 1024 X?

`int32_t steep`

Helper which stores yx\_stEEP for flat lines and xy\_stEEP for steep (non flat) lines

`int32_t spx`

Steepness in 1 px in 0..255 range. Used only by flat lines.

`uint8_t flat`

1: It's a flat line? (Near to horizontal)

`uint8_t inv`

Invert the mask. The default is: Keep the left part. It is used to select left/right/top/bottom

`struct _lv_draw_sw_mask_angle_param_t`

**Membri Pubblici**

`lv_draw_sw_mask_common_dsc_t dsc`

The first element must be the common descriptor

`lv_point_t vertex_p`

`int32_t start_angle`

`int32_t end_angle`

`struct _lv_draw_sw_mask_angle_param_t cfg`

```
lv_draw_sw_mask_line_param_t start_line

lv_draw_sw_mask_line_param_t end_line

uint16_t delta_deg

struct _lv_draw_sw_mask_radius_param_t
```

**Membri Pubblici**lv\_draw\_sw\_mask\_common\_dsc\_t **dsc**

The first element must be the common descriptor

*lv\_area\_t rect*int32\_t **radius**uint8\_t **outer**

Invert the mask. 0: Keep the pixels inside.

struct **\_lv\_draw\_sw\_mask\_radius\_param\_t cfg***lv\_draw\_sw\_mask\_radius\_circle\_dsc\_t \*circle*struct **\_lv\_draw\_sw\_mask\_fade\_param\_t****Membri Pubblici**lv\_draw\_sw\_mask\_common\_dsc\_t **dsc**

The first element must be the common descriptor

*lv\_area\_t coords*int32\_t **y\_top**int32\_t **y\_bottom**lv\_opa\_t **opa\_top**lv\_opa\_t **opa\_bottom**struct **\_lv\_draw\_sw\_mask\_fade\_param\_t cfg**struct **\_lv\_draw\_sw\_mask\_map\_param\_t**

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_sw_mask_common_dsc_t dsc
```

The first element must be the common descriptor

```
lv_area_t coords
```

```
const lv_opa_t *map
```

```
struct lv_draw_sw_mask_map_param_t cfg
```

**lv\_draw\_sw\_private.h**

```
struct lv_draw_sw_thread_dsc_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_task_t *task_act
```

```
lv_thread_t thread
```

```
lv_thread_sync_t sync
```

```
lv_draw_unit_t *draw_unit
```

```
uint32_t idx
```

```
volatile bool inited
```

```
volatile bool exit_status
```

```
struct lv_draw_sw_unit_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_unit_t base_unit
```

```
lv_draw_task_t *task_act
```

**lv\_draw\_sw\_utils.h****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_i1_to_argb8888(const void *buf_i1, void *buf_argb8888, uint32_t width, uint32_t height,
 uint32_t buf_i1_stride, uint32_t buf_argb8888_stride, uint32_t index0_color,
 uint32_t index1_color)
```

Converts an I1 buffer to ARGB8888 format.

**Parametri**

- **buf\_i1** -- pointer to buffer with I1 formatted render
- **buf\_argb8888** -- pointer to buffer for ARGB8888 render

- **width** -- width in pixels of the area. must be a multiple of 8.
- **height** -- height in pixels of the area
- **buf\_i1\_stride** -- stride of i1 buffer in bytes
- **buf\_argb8888\_stride** -- stride of argb8888 buffer in bytes
- **index0\_color** -- color of the 0 bits of i1 buf
- **index1\_color** -- color of the 1 bits of i1 buf

**void lv\_draw\_sw\_rgb565\_swap(void \*buf, uint32\_t buf\_size\_px)**

Swap the upper and lower byte of an RGB565 buffer. Might be required if a 8bit parallel port or an SPI port send the bytes in the wrong order. The bytes will be swapped in place.

#### Parametri

- **buf** -- pointer to buffer
- **buf\_size\_px** -- number of pixels in the buffer

**void lv\_draw\_sw\_i1\_invert(void \*buf, uint32\_t buf\_size)**

Invert a draw buffer in the I1 color format. Conventionally, a bit is set to 1 during blending if the luminance is greater than 127. Depending on the display controller used, you might want to have different behavior. The inversion will be performed in place.

#### Parametri

- **buf** -- pointer to the buffer to be inverted
- **buf\_size** -- size of the buffer in bytes

**void lv\_draw\_sw\_i1\_convert\_to\_vtiled(const void \*buf, uint32\_t buf\_size, uint32\_t width, uint32\_t height, void \*out\_buf, uint32\_t out\_buf\_size, bool bit\_order\_lsb)**

Convert a draw buffer in I1 color format from htiled (row-wise) to vtiled (column-wise) buffer layout. The conversion assumes that the buffer width and height is rounded to a multiple of 8.

#### Parametri

- **buf** -- pointer to the buffer to be converted
- **buf\_size** -- size of the buffer in bytes
- **width** -- width of the buffer
- **height** -- height of the buffer
- **out\_buf** -- pointer to the output buffer
- **out\_buf\_size** -- size of the output buffer in bytes
- **bit\_order\_lsb** -- bit order of the resulting vtiled buffer

**void lv\_draw\_sw\_rotate(const void \*src, void \*dest, int32\_t src\_width, int32\_t src\_height, int32\_t src\_stride, int32\_t dest\_stride, lv\_display\_rotation\_t rotation, lv\_color\_format\_t color\_format)**

Rotate a buffer into another buffer

#### Parametri

- **src** -- the source buffer
- **dest** -- the destination buffer
- **src\_width** -- source width in pixels
- **src\_height** -- source height in pixels
- **src\_stride** -- source stride in bytes (number of bytes in a row)
- **dest\_stride** -- destination stride in bytes (number of bytes in a row)
- **rotation** -- LV\_DISPLAY\_ROTATION\_0/90/180/270
- **color\_format** -- LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB565/RGB888/XRGB8888/ARGB8888

## arm2d

**lv\_draw\_sw\_arm2d.h**

**lv\_draw\_sw\_helium.h**

## blend

**lv\_draw\_sw\_blend.h**

## Typedef

`typedef void (*lv_draw_sw_blend_handler_t)(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_sw_blend_dsc_t *dsc)`

Custom draw function for SW rendering.

**Param t**

pointer to a draw task

**Param dsc**

pointer to an initialized blend descriptor

## Funzioni

`void lv_draw_sw_blend(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_sw_blend_dsc_t *dsc)`

Call the blend function of the layer.

**Parametri**

- **draw\_unit** -- pointer to a draw unit
- **dsc** -- pointer to an initialized blend descriptor

`struct lv_draw_sw_custom_blend_handler_t`

## Membri Pubblici

`lv_color_format_t dest_cf`

`lv_draw_sw_blend_handler_t handler`

## lv\_draw\_sw\_blend\_private.h

`struct _lv_draw_sw_blend_dsc_t`

## Membri Pubblici

`const lv_area_t *blend_area`

The area with absolute coordinates to draw on layer->buf will be clipped to layer->clip\_area

`const void *src_buf`

Pointer to an image to blend. If set fill\_color is ignored

`uint32_t src_stride`

`lv_color_format_t src_color_format`

`const lv_area_t *src_area`

`lv_opa_t opa`

The overall opacity

`lv_color_t color`

Fill color

`const lv_opa_t *mask_buf`

NULL if ignored, or an alpha mask to apply on blend\_area

*lv\_draw\_sw\_mask\_res\_t* **mask\_res**

The result of the previous mask operation

const *lv\_area\_t* \***mask\_area**

The area of **mask\_buf** with absolute coordinates

int32\_t **mask\_stride**

*lv\_blend\_mode\_t* **blend\_mode**

E.g. LV\_BLEND\_MODE\_ADDITIVE

struct \_lv\_draw\_sw\_blend\_fill\_dsc\_t

### Membri Pubblici

void \***dest\_buf**

int32\_t **dest\_w**

int32\_t **dest\_h**

int32\_t **dest\_stride**

const *lv\_opa\_t* \***mask\_buf**

int32\_t **mask\_stride**

*lv\_color\_t* **color**

*lv\_opa\_t* **opa**

*lv\_area\_t* **relative\_area**

struct \_lv\_draw\_sw\_blend\_image\_dsc\_t

### Membri Pubblici

void \***dest\_buf**

int32\_t **dest\_w**

int32\_t **dest\_h**

int32\_t **dest\_stride**

const *lv\_opa\_t* \***mask\_buf**

```

int32_t mask_stride

const void *src_buf

int32_t src_stride

lv_color_format_t src_color_format

lv_opa_t opa

lv_blend_mode_t blend_mode

```

***lv\_area\_t relative\_area***

The blend area relative to the layer's buffer area.

***lv\_area\_t src\_area***

The original src area.

***lv\_draw\_sw\_blend\_to\_al88.h*****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_al88(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_al88(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc)
```

***lv\_draw\_sw\_blend\_to\_argb8888.h*****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_argb8888(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_argb8888(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc)
```

***lv\_draw\_sw\_blend\_to\_argb8888\_premultiplied.h*****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_argb8888_premultiplied(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_argb8888_premultiplied(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc)
```

***lv\_draw\_sw\_blend\_to\_i1.h*****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_i1(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_i1(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc)
```

***lv\_draw\_sw\_blend\_to\_l8.h*****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_l8(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_l8(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc)
```

**lv\_draw\_sw\_blend\_to\_rgb565.h****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_rgb565(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_rgb565(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc)
```

**lv\_draw\_sw\_blend\_to\_rgb565\_swapped.h****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_rgb565_swapped(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_rgb565_swapped(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc)
```

**lv\_draw\_sw\_blend\_to\_rgb888.h****Funzioni**

```
void lv_draw_sw_blend_color_to_rgb888(lv_draw_sw_blend_fill_dsc_t *dsc, uint32_t dest_px_size)
```

```
void lv_draw_sw_blend_image_to_rgb888(lv_draw_sw_blend_image_dsc_t *dsc, uint32_t dest_px_size)
```

**arm2d****lv\_blend\_arm2d.h****helium****lv\_blend\_helium.h****neon****lv\_blend\_neon.h****lv\_draw\_sw\_blend\_neon\_to\_rgb565.h****14.13.32 vg\_lite****lv\_draw\_vg\_lite.h****Funzioni**

```
void lv_draw_buf_vg_lite_init_handlers(void)
```

```
void lv_draw_vg_lite_init(void)
```

```
void lv_draw_vg_lite_deinit(void)
```

```
void lv_draw_vg_lite_arc(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_arc_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

```
void lv_draw_vg_lite_box_shadow(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_box_shadow_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

```
void lv_draw_vg_lite_border(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_border_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

```
void lv_draw_vg_lite_fill(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_fill_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
```

```
void lv_draw_vg_lite_img(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords, bool no_cache)
```

```
void lv_draw_vg_lite_label_init(struct _lv_draw_vg_lite_unit_t *u)
```

```
void lv_draw_vg_lite_label_deinit(struct _lv_draw_vg_lite_unit_t *u)
void lv_draw_vg_lite_letter(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_letter_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_vg_lite_label(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_label_dsc_t *dsc, const lv_area_t *coords)
void lv_draw_vg_lite_layer(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_image_dsc_t *draw_dsc, const lv_area_t
 *coords)

void lv_draw_vg_lite_line(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_line_dsc_t *dsc)
void lv_draw_vg_lite_triangle(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_triangle_dsc_t *dsc)
void lv_draw_vg_lite_mask_rect(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_mask_rect_dsc_t *dsc, const lv_area_t
 *coords)

void lv_draw_vg_lite_vector(lv_draw_task_t *t, const lv_draw_vector_task_dsc_t *dsc)
```

## lv\_draw\_vg\_lite\_type.h

struct \_lv\_draw\_vg\_lite\_unit\_t

### Membri Pubblici

lv\_draw\_unit\_t **base\_unit**

lv\_draw\_task\_t \***task\_act**

*lv\_area\_t* **current\_scissor\_area**

struct \_lv\_vg\_lite\_pending\_t \***image\_dsc\_pending**

struct \_lv\_vg\_lite\_grad\_ctx\_t \***grad\_ctx**

lv\_cache\_t \***stroke\_cache**

struct \_lv\_vg\_lite\_pending\_t \***bitmap\_font\_pending**

uint16\_t **flush\_count**

uint16\_t **letter\_count**

vg\_lite\_buffer\_t **target\_buffer**

vg\_lite\_matrix\_t **global\_matrix**

struct \_lv\_vg\_lite\_path\_t \***global\_path**

bool **path\_in\_use**

**lv\_vg\_lite\_decoder.h****Funzioni**

```
void lv_vg_lite_decoder_init(void)
void lv_vg_lite_decoder_deinit(void)
```

**lv\_vg\_lite\_grad.h****Funzioni**

```
struct _lv_vg_lite_grad_ctx_t *lv_vg_lite_grad_ctx_create(uint32_t cache_cnt, struct _lv_draw_vg_lite_unit_t
*unit)
```

Create a gradient context.

**Parametri**

- **cache\_cnt** -- number of cache entries
- **unit** -- the draw unit

```
void lv_vg_lite_grad_ctx_delete(struct _lv_vg_lite_grad_ctx_t *ctx)
```

Delete a gradient context.

**Parametri**

**ctx** -- the gradient context to delete

```
struct _lv_vg_lite_pending_t *lv_vg_lite_grad_ctx_get_pending(struct _lv_vg_lite_grad_ctx_t *ctx)
```

Get the pending list of gradient items.

**Parametri**

**ctx** -- the gradient context

```
bool lv_vg_lite_draw_grad(struct _lv_vg_lite_grad_ctx_t *ctx, vg_lite_buffer_t *buffer, vg_lite_path_t *path,
const lv_vector_gradient_t *grad, const vg_lite_matrix_t *grad_matrix, const
vg_lite_matrix_t *matrix, vg_lite_fill_t fill, vg_lite_blend_t blend)
```

Draw a gradient.

**Parametri**

- **ctx** -- the gradient context
- **buffer** -- the target buffer
- **path** -- the path to draw the gradient on
- **grad** -- the gradient descriptor
- **grad\_matrix** -- the gradient matrix
- **matrix** -- the matrix to apply to the gradient
- **fill** -- the fill rule
- **blend** -- the blend mode

**Ritorna**

true: success, false: failed

```
bool lv_vg_lite_draw_grad_helper(struct _lv_vg_lite_grad_ctx_t *ctx, vg_lite_buffer_t *buffer, vg_lite_path_t
*path, const lv_area_t *area, const lv_grad_dsc_t *grad_dsc, const
vg_lite_matrix_t *matrix, vg_lite_fill_t fill, vg_lite_blend_t blend)
```

Draw a gradient helper.

**Parametri**

- **ctx** -- the gradient context
- **buffer** -- the target buffer
- **path** -- the path to draw the gradient on
- **area** -- the area to draw the gradient on
- **grad\_dsc** -- the gradient descriptor
- **matrix** -- the matrix to apply to the gradient
- **fill** -- the fill rule
- **blend** -- the blend mode

**Ritorna**

true: success, false: failed

**lv\_vg\_lite\_math.h****Define****MATH\_PI****MATH\_HALF\_PI****MATH\_TWO\_PI****DEG\_TO\_RAD****RAD\_TO\_DEG****MATH\_TANF(x)****MATH\_SINF(x)****MATH\_COSF(x)****MATH\_ASINF(x)****MATH\_ACOSF(x)****MATH\_FABSF(x)****MATH\_SQRTF(x)****MATH\_RADIANS(deg)****MATH\_DEGREES(rad)****Funzioni**static inline bool **math\_zero**(float a)static inline bool **math\_equal**(float a, float b)float **math\_fast\_inv\_sqrtf**(float number)**lv\_vg\_lite\_path.h****Define****PATH\_COORD\_MAX**

It is found that thorvg cannot handle large coordinates well. When the coordinates are larger than 4096, the calculation of tvgSwRle module will overflow in 32-bit system. So we use FLT\_MAX and FLT\_MIN to write the mark to bounding\_box to tell vg\_lite\_tvg not to add clip path to the current path.

**PATH\_COORD\_MIN****LV\_VG\_LITE\_PATH\_SET\_OP\_CODE(PTR, TYPE, OP\_CODE)****LV\_VG\_LITE\_PATH\_GET\_OP\_CODE(PTR)**

**Typedef**

```
typedef struct _lv_vg_lite_path_t lv_vg_lite_path_t
```

```
typedef struct _lv_draw_vg_lite_unit_t lv_draw_vg_lite_unit_t
```

```
typedef void (*lv_vg_lite_path_iter_cb_t)(void *user_data, uint8_t op_code, const float *data, uint32_t len)
```

**Funzioni**

```
void lv_vg_lite_path_init(lv_draw_vg_lite_unit_t *unit)
```

```
void lv_vg_lite_path_deinit(lv_draw_vg_lite_unit_t *unit)
```

```
lv_vg_lite_path_t *lv_vg_lite_path_create(vg_lite_format_t data_format)
```

```
void lv_vg_lite_path_destroy(lv_vg_lite_path_t *path)
```

```
lv_vg_lite_path_t *lv_vg_lite_path_get(lv_draw_vg_lite_unit_t *unit, vg_lite_format_t data_format)
```

```
void lv_vg_lite_path_drop(lv_draw_vg_lite_unit_t *unit, lv_vg_lite_path_t *path)
```

```
void lv_vg_lite_path_reset(lv_vg_lite_path_t *path, vg_lite_format_t data_format)
```

```
void lv_vg_lite_path_set_bounding_box_area(lv_vg_lite_path_t *path, const lv_area_t *area)
```

```
void lv_vg_lite_path_set_bounding_box(lv_vg_lite_path_t *path, float min_x, float min_y, float max_x, float max_y)
```

```
void lv_vg_lite_path_get_bounding_box(lv_vg_lite_path_t *path, float *min_x, float *min_y, float *max_x, float *max_y)
```

```
bool lv_vg_lite_path_update_bounding_box(lv_vg_lite_path_t *path)
```

```
void lv_vg_lite_path_set_transform(lv_vg_lite_path_t *path, const vg_lite_matrix_t *matrix)
```

```
void lv_vg_lite_path_set_quality(lv_vg_lite_path_t *path, vg_lite_quality_t quality)
```

```
vg_lite_path_t *lv_vg_lite_path_get_path(lv_vg_lite_path_t *path)
```

```
void lv_vg_lite_path_reserve_space(lv_vg_lite_path_t *path, size_t len)
```

```
void lv_vg_lite_path_move_to(lv_vg_lite_path_t *path, float x, float y)
```

```
void lv_vg_lite_path_line_to(lv_vg_lite_path_t *path, float x, float y)
```

```
void lv_vg_lite_path_quad_to(lv_vg_lite_path_t *path, float cx, float cy, float x, float y)
```

```
void lv_vg_lite_path_cubic_to(lv_vg_lite_path_t *path, float cx1, float cy1, float cx2, float cy2, float x, float y)
```

```
void lv_vg_lite_path_close(lv_vg_lite_path_t *path)
```

```
void lv_vg_lite_path_end(lv_vg_lite_path_t *path)
```

```
void lv_vg_lite_path_append_rect(lv_vg_lite_path_t *path, float x, float y, float w, float h, float r)
```

```
void lv_vg_lite_path_append_circle(lv_vg_lite_path_t *path, float cx, float cy, float rx, float ry)
```

```
void lv_vg_lite_path_append_arc_right_angle(lv_vg_lite_path_t *path, float start_x, float start_y, float center_x, float center_y, float end_x, float end_y)
```

```
void lv_vg_lite_path_append_arc(lv_vg_lite_path_t *path, float cx, float cy, float radius, float start_angle, float sweep, bool pie)

void lv_vg_lite_path_append_path(lv_vg_lite_path_t *dest, const lv_vg_lite_path_t *src)

uint8_t lv_vg_lite_vlc_op_arg_len(uint8_t vlc_op)

uint8_t lv_vg_lite_path_format_len(vg_lite_format_t format)

void lv_vg_lite_path_for_each_data(const vg_lite_path_t *path, lv_vg_lite_path_iter_cb_t cb, void *user_data)
```

## lv\_vg\_lite\_pending.h

### Typedef

```
typedef struct _lv_vg_lite_pending_t lv_vg_lite_pending_t
```

```
typedef void (*lv_vg_lite_pending_free_cb_t)(void *obj, void *user_data)
```

### Funzioni

*lv\_vg\_lite\_pending\_t* \*lv\_vg\_lite\_pending\_create(size\_t obj\_size, uint32\_t capacity\_default)

Create a pending list

#### Parametri

- **obj\_size** -- the size of the objects in the list
- **capacity\_default** -- the default capacity of the list

#### Ritorna

a pointer to the pending list

void lv\_vg\_lite\_pending\_destroy(lv\_vg\_lite\_pending\_t \*pending)

Destroy a pending list

#### Parametri

**pending** -- pointer to the pending list

void lv\_vg\_lite\_pending\_set\_free\_cb(lv\_vg\_lite\_pending\_t \*pending, lv\_vg\_lite\_pending\_free\_cb\_t free\_cb, void \*user\_data)

Set a free callback for the pending list

#### Parametri

- **pending** -- pointer to the pending list
- **free\_cb** -- the free callback
- **user\_data** -- user data to pass to the free callback

void lv\_vg\_lite\_pending\_add(lv\_vg\_lite\_pending\_t \*pending, void \*obj)

Add an object to the pending list

#### Parametri

- **pending** -- pointer to the pending list
- **obj** -- pointer to the object to add

void lv\_vg\_lite\_pending\_remove\_all(lv\_vg\_lite\_pending\_t \*pending)

Remove all objects from the active pending list

#### Parametri

**pending** -- pointer to the pending list

void lv\_vg\_lite\_pending\_swap(lv\_vg\_lite\_pending\_t \*pending)

Remove all old objects reference and swap new objects reference

#### Parametri

**pending** -- pointer to the pending list

**lv\_vg\_lite\_stroke.h****Funzioni**

**void lv\_vg\_lite\_stroke\_init(struct *lv\_draw\_vg\_lite\_unit\_t* \*unit, uint32\_t cache\_cnt)**

Initialize the stroke module

**Parametri**

**unit** -- pointer to the unit

**void lv\_vg\_lite\_stroke\_deinit(struct *lv\_draw\_vg\_lite\_unit\_t* \*unit)**

Deinitialize the stroke module

**Parametri**

**unit** -- pointer to the unit

**lv\_cache\_entry\_t \*lv\_vg\_lite\_stroke\_get(struct *lv\_draw\_vg\_lite\_unit\_t* \*unit, struct *lv\_vg\_lite\_path\_t* \*path, const lv\_vector\_stroke\_dsc\_t \*dsc)**

Get the stroke cache entry

**Parametri**

- **unit** -- pointer to the unit
- **path** -- pointer to the path
- **dsc** -- pointer to the stroke descriptor

**Ritorna**

pointer to the stroke cache entry

**struct *lv\_vg\_lite\_path\_t* \*lv\_vg\_lite\_stroke\_get\_path(lv\_cache\_entry\_t \*cache\_entry)**

Get the path of a stroke

**Parametri**

**cache\_entry** -- pointer to the stroke cache entry

**Ritorna**

pointer to the path

**void lv\_vg\_lite\_stroke\_drop(struct *lv\_draw\_vg\_lite\_unit\_t* \*unit, lv\_cache\_entry\_t \*cache\_entry)**

Drop the stroke cache entry

**Parametri**

- **unit** -- pointer to the unit
- **stroke** -- pointer to the stroke

**lv\_vg\_lite\_utils.h****Define**

**LV\_VG\_LITE\_ASSERT(expr)**

**LV\_VG\_LITE\_CHECK\_ERROR(expr, error\_handler)**

**LV\_VG\_LITE\_ASSERT\_PATH(path)**

**LV\_VG\_LITE\_ASSERT\_SRC\_BUFFER(buffer)**

**LV\_VG\_LITE\_ASSERT\_DEST\_BUFFER(buffer)**

**LV\_VG\_LITE\_ASSERT\_MATRIX(matrix)**

**LV\_VG\_LITE\_ALIGN(number, align\_bytes)**

**LV\_VG\_LITE\_IS\_ALIGNED(num, align)**

**LV\_VG\_LITE\_IS\_INDEX\_FMT(fmt)**

## Funzioni

```

void lv_vg_lite_dump_info(void)

void lv_vg_lite_error_dump_info(vg_lite_error_t error)

const char *lv_vg_lite_error_string(vg_lite_error_t error)

const char *lv_vg_lite_feature_string(vg_lite_feature_t feature)

const char *lv_vg_lite_buffer_format_string(vg_lite_buffer_format_t format)

const char *lv_vg_lite_vlc_op_string(uint8_t vlc_op)

void lv_vg_lite_path_dump_info(const vg_lite_path_t *path)

void lv_vg_lite_stroke_dump_info(const vg_lite_stroke_t *stroke)

void lv_vg_lite_buffer_dump_info(const vg_lite_buffer_t *buffer)

void lv_vg_lite_matrix_dump_info(const vg_lite_matrix_t *matrix)

void lv_vg_lite_color_dump_info(const vg_lite_color_t color)

bool lv_vg_lite_is_dest_cf_supported(lv_color_format_t cf)

bool lv_vg_lite_is_src_cf_supported(lv_color_format_t cf)

vg_lite_buffer_format_t lv_vg_lite_vg_fmt(lv_color_format_t cf)

void lv_vg_lite_buffer_format_bytes(vg_lite_buffer_format_t format, uint32_t *mul, uint32_t *div, uint32_t
 *bytes_align)

uint32_t lv_vg_lite_width_to_stride(uint32_t w, vg_lite_buffer_format_t color_format)

void lv_vg_lite_buffer_init(vg_lite_buffer_t *buffer, const void *ptr, int32_t width, int32_t height, uint32_t
 stride, vg_lite_buffer_format_t format, bool tiled)

void lv_vg_lite_buffer_from_draw_buf(vg_lite_buffer_t *buffer, const lv_draw_buf_t *draw_buf)

void lv_vg_lite_image_matrix(vg_lite_matrix_t *matrix, int32_t x, int32_t y, const lv_draw_image_dsc_t *dsc)

vg_lite_color_t lv_vg_lite_image_recolor(vg_lite_buffer_t *buffer, const lv_draw_image_dsc_t *dsc)

bool lv_vg_lite_buffer_open_image(vg_lite_buffer_t *buffer, lv_image_decoder_dsc_t *decoder_dsc, const
 void *src, bool no_cache, bool premultiply)

void lv_vg_lite_image_dsc_init(struct lv_draw_vg_lite_unit_t *unit)

void lv_vg_lite_image_dsc_deinit(struct lv_draw_vg_lite_unit_t *unit)

vg_lite_blend_t lv_vg_lite_blend_mode(lv_blend_mode_t blend_mode, bool has_pre_mul)

uint32_t lv_vg_lite_get_palette_size(vg_lite_buffer_format_t format)

vg_lite_color_t lv_vg_lite_color(lv_color_t color, lv_opa_t opa, bool pre_mul)

void lv_vg_lite_rect(vg_lite_rectangle_t *rect, const lv_area_t *area)

static inline void lv_vg_lite_matrix(vg_lite_matrix_t *dest, const lv_matrix_t *src)

bool lv_vg_lite_buffer_check(const vg_lite_buffer_t *buffer, bool is_src)

bool lv_vg_lite_path_check(const vg_lite_path_t *path)

```

```

bool lv_vg_lite_matrix_check(const vg_lite_matrix_t *matrix)
bool lv_vg_lite_support_blend_normal(void)
void lv_vg_lite_matrix_multiply(vg_lite_matrix_t *matrix, const vg_lite_matrix_t *mult)
bool lv_vg_lite_matrix_inverse(vg_lite_matrix_t *result, const vg_lite_matrix_t *matrix)
lv_point_precise_t lv_vg_lite_matrix_transform_point(const vg_lite_matrix_t *matrix, const
 lv_point_precise_t *point)

void lv_vg_lite_set_scissor_area(struct _lv_draw_vg_lite_unit_t *u, const lv_area_t *area)
void lv_vg_lite_disable_scissor(void)
void lv_vg_lite_flush(struct _lv_draw_vg_lite_unit_t *u)
void lv_vg_lite_finish(struct _lv_draw_vg_lite_unit_t *u)

static inline void lv_vg_lite_draw(vg_lite_buffer_t *target, vg_lite_path_t *path, vg_lite_fill_t fill_rule,
 vg_lite_matrix_t *matrix, vg_lite_blend_t blend, vg_lite_color_t color)

static inline void lv_vg_lite_draw_pattern(vg_lite_buffer_t *target, vg_lite_path_t *path, vg_lite_fill_t fill_rule,
 vg_lite_matrix_t *path_matrix, vg_lite_buffer_t *pattern_image,
 vg_lite_matrix_t *pattern_matrix, vg_lite_blend_t blend,
 vg_lite_pattern_mode_t pattern_mode, vg_lite_color_t
 pattern_color, vg_lite_color_t color, vg_lite_filter_t filter)

static inline void lv_vg_lite_blt_rect(vg_lite_buffer_t *target, vg_lite_buffer_t *source, vg_lite_rectangle_t
 *rect, vg_lite_matrix_t *matrix, vg_lite_blend_t blend, vg_lite_color_t
 color, vg_lite_filter_t filter)

static inline void lv_vg_lite_clear(vg_lite_buffer_t *target, const lv_area_t *area, vg_lite_color_t color)

```

## 14.14 drivers

### 14.14.1 lv\_drivers.h

#### 14.14.2 display

drm

**lv\_linux\_drm.h**

#### Funzioni

```

lv_display_t *lv_linux_drm_create(void)
void lv_linux_drm_set_file(lv_display_t *disp, const char *file, int64_t connector_id)

```

fb

**lv\_linux\_fbdev.h**

#### Funzioni

```

lv_display_t *lv_linux_fbdev_create(void)
void lv_linux_fbdev_set_file(lv_display_t *disp, const char *file)
void lv_linux_fbdev_set_force_refresh(lv_display_t *disp, bool enabled)
 Force the display to be refreshed on every change. Expected to be used with LV_DISPLAY_RENDER_MODE_DIRECT or LV_DISPLAY_RENDER_MODE_FULL.

```

**ft81x****lv\_ft81x.h****Typedef**

```
typedef void (*lv_ft81x_spi_cb_t)(lv_display_t *disp, lv_ft81x_spi_operation_t operation, void *data, uint32_t length)
```

**Enum**enum **lv\_ft81x\_spi\_operation\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_FT81X\_SPI\_OPERATION\_CS\_ASSERT**

enumerator **LV\_FT81X\_SPI\_OPERATION\_CS\_DEASSERT**

enumerator **LV\_FT81X\_SPI\_OPERATION\_SEND**

enumerator **LV\_FT81X\_SPI\_OPERATION\_RECEIVE**

**Funzioni**

```
lv_display_t *lv_ft81x_create(const lv_ft81x_parameters_t *params, void *partial_buf, uint32_t buf_size, lv_ft81x_spi_cb_t spi_cb, void *user_data)
```

Create a framebuffer-based ft81x driver display.

**Parametri**

- **params** -- pointer to a struct of display panel properties. does not need to be static.
- **partial\_buf** -- a single partial buffer
- **buf\_size** -- size of the partial buffer
- **spi\_cb** -- a callback called by the driver to perform SPI operations
- **user\_data** -- use **lv\_ft81x\_get\_user\_data** to get this pointer inside the SPI callback

**Ritorna**

pointer to the display

```
void *lv_ft81x_get_user_data(lv_display_t *disp)
```

Get the user\_data parameter that was passed to **lv\_ft81x\_create**. Useful in the SPI callback.

**Parametri**

**disp** -- pointer to the ft81x display

**Ritorna**

the user\_data pointer

```
struct lv_ft81x_parameters_t
```

**Membri Pubblici**

**uint16\_t hor\_res**

active display width

**uint16\_t ver\_res**

active display height

```

uint16_t hcycle
 total number of clocks per line, incl front/back porch

uint16_t hoffset
 start of active line

uint16_t hsync0
 start of horizontal sync pulse

uint16_t hsync1
 end of horizontal sync pulse

uint16_t vcycle
 total number of lines per screen, including pre/post

uint16_t voffset
 start of active screen

uint16_t vsync0
 start of vertical sync pulse

uint16_t vsync1
 end of vertical sync pulse

uint8_t swizzle
 FT8xx output to LCD - pin order

uint8_t pclkpol
 LCD data is clocked in on this PCLK edge

uint8_t cspread
 helps with noise, when set to 1 fewer signals are changed simultaneously, reset-default: 1

uint8_t pclk
 60MHz / pclk = pclk frequency

bool has_crystal
 has an external clock crystal

bool is_bt81x
 is a BT series model, not FT

```

### **lv\_ft81xDefines.h**

Copied from [https://github.com/lvgl/lvgl\\_esp32\\_drivers/blob/9fed1cc47b5a45fec6bae08b55d2147d3b50260c/lvgl\\_tft/EVE.h](https://github.com/lvgl/lvgl_esp32_drivers/blob/9fed1cc47b5a45fec6bae08b55d2147d3b50260c/lvgl_tft/EVE.h)

## Define

FT81X\_ENABLE

DL\_CLEAR

DL\_CLEAR\_RGB

DL\_COLOR\_RGB

DL\_POINT\_SIZE

DL\_END

DL\_BEGIN

DL\_DISPLAY

CLR\_COL

CLR\_STN

CLR\_TAG

SPI\_WIDTH\_SIO

SPI\_WIDTH\_DIO

SPI\_WIDTH\_QIO

EVE\_ACTIVE

EVE\_STANDBY

EVE\_SLEEP

EVE\_PWRDOWN

EVE\_CLKEXT

EVE\_CLKINT

EVE\_CORERST

EVE\_CLK48M

EVE\_CLK36M

EVE\_NEVER

EVE\_LESS

EVE\_EQUAL

EVE\_GREATER

EVE\_GEQUAL

EVE\_EQUAL

EVE\_NOTEQUAL

EVE\_ALWAYS

EVE\_ARGB1555

EVE\_L1

EVE\_L4

EVE\_L8

EVE\_RGB332

EVE\_ARGB2

EVE\_ARGB4

EVE\_RGB565

EVE\_PALETTED

EVE\_TEXT8X8

EVE\_TEXTVGA

EVE\_BARGRAPH

EVE\_NEAREST

EVE\_BILINEAR

EVE\_BORDER

EVE\_REPEAT

EVE\_KEEP

EVE\_REPLACE

EVE\_INCR

EVE\_DECR

EVE\_INVERT

EVE\_DL\_SWAP\_DONE

EVE\_DL\_SWAP\_LINE

EVE\_DL\_SWAP\_FRAME

EVE\_INT\_SWAP

EVE\_INT\_TOUCH

EVE\_INT\_TAG

EVE\_INT\_SOUND

EVE\_INT\_PLAYBACK

EVE\_INT\_CMDEMPTY

EVE\_INT\_CMDFLAG

EVE\_INT\_CONVCOMPLETE

EVE\_TMODE\_OFF

EVE\_TMODE\_ONESHOT

EVE\_TMODE\_FRAME

EVE\_TMODE\_CONTINUOUS

EVE\_ZERO

EVE\_ONE

EVE\_SRC\_ALPHA

EVE\_DST\_ALPHA

EVE\_ONE\_MINUS\_SRC\_ALPHA

EVE\_ONE\_MINUS\_DST\_ALPHA

EVE\_BITMAPS

EVE\_POINTS

EVE\_LINES

EVE\_LINE\_STRIP

EVE\_EDGE\_STRIP\_R

EVE\_EDGE\_STRIP\_L

EVE\_EDGE\_STRIP\_A

EVE\_EDGE\_STRIP\_B

EVE\_RECTS

EVE\_OPT\_MONO

EVE\_OPT\_NODL

EVE\_OPT\_FLAT

EVE\_OPT\_CENTERX

EVE\_OPT\_CENTERY

EVE\_OPT\_CENTER

EVE\_OPT\_NOBACK

EVE\_OPT\_NOTICKS

EVE\_OPT\_NOHM

**EVE\_OPT\_NOPINTER**

**EVE\_OPT\_NOSECS**

**EVE\_OPT\_NOHANDS**

**EVE\_OPT\_RIGHTX**

**EVE\_OPT\_SIGNED**

**EVE\_NUMCHAR\_PERFONT**

**EVE\_FONT\_TABLE\_SIZE**

**EVE\_FONT\_TABLE\_POINTER**

**EVE\_LINEAR\_SAMPLES**

**EVE\_ULAW\_SAMPLES**

**EVE\_ADPCM\_SAMPLES**

**EVE\_SILENCE**

**EVE\_SQUAREWAVE**

**EVE\_SINEWAVE**

**EVE\_SAWTOOTH**

**EVE\_TRIANGLE**

**EVE\_BEEPING**

**EVE\_ALARM**

**EVE\_WARBLE**

**EVE\_CAROUSEL**

**EVE\_PIPS(n)**

**EVE\_HARP**

**EVE\_XYLOPHONE**

EVE\_TUBA

EVE\_GLOCKENSPIEL

EVE\_ORGAN

EVE\_TRUMPET

EVE\_PIANO

EVE\_CHIMES

EVE\_MUSICBOX

EVE\_BELL

EVE\_CLICK

EVE\_SWITCH

EVE\_COWBELL

EVE\_NOTCH

EVE\_HIHAT

EVE\_KICKDRUM

EVE\_POP

EVE\_CLACK

EVE\_CHACK

EVE\_MUTE

EVE\_UNMUTE

EVE\_MIDI\_A0

EVE\_MIDI\_A\_0

EVE\_MIDI\_B0

EVE\_MIDI\_C1

EVE\_MIDI\_C\_1

EVE\_MIDI\_D1

EVE\_MIDI\_D\_1

EVE\_MIDI\_E1

EVE\_MIDI\_F1

EVE\_MIDI\_F\_1

EVE\_MIDI\_G1

EVE\_MIDI\_G\_1

EVE\_MIDI\_A1

EVE\_MIDI\_A\_1

EVE\_MIDI\_B1

EVE\_MIDI\_C2

EVE\_MIDI\_C\_2

EVE\_MIDI\_D2

EVE\_MIDI\_D\_2

EVE\_MIDI\_E2

EVE\_MIDI\_F2

EVE\_MIDI\_F\_2

EVE\_MIDI\_G2

EVE\_MIDI\_G\_2

EVE\_MIDI\_A2

EVE\_MIDI\_A\_2

EVE\_MIDI\_B2

EVE\_MIDI\_C3

EVE\_MIDI\_C\_3

EVE\_MIDI\_D3

EVE\_MIDI\_D\_3

EVE\_MIDI\_E3

EVE\_MIDI\_F3

EVE\_MIDI\_F\_3

EVE\_MIDI\_G3

EVE\_MIDI\_G\_3

EVE\_MIDI\_A3

EVE\_MIDI\_A\_3

EVE\_MIDI\_B3

EVE\_MIDI\_C4

EVE\_MIDI\_C\_4

EVE\_MIDI\_D4

EVE\_MIDI\_D\_4

EVE\_MIDI\_E4

EVE\_MIDI\_F4

EVE\_MIDI\_F\_4

EVE\_MIDI\_G4

EVE\_MIDI\_G\_4

EVE\_MIDI\_A4

EVE\_MIDI\_A\_4

EVE\_MIDI\_B4

EVE\_MIDI\_C5

EVE\_MIDI\_C\_5

EVE\_MIDI\_D5

EVE\_MIDI\_D\_5

EVE\_MIDI\_E5

EVE\_MIDI\_F5

EVE\_MIDI\_F\_5

EVE\_MIDI\_G5

EVE\_MIDI\_G\_5

EVE\_MIDI\_A5

EVE\_MIDI\_A\_5

EVE\_MIDI\_B5

EVE\_MIDI\_C6

EVE\_MIDI\_C\_6

EVE\_MIDI\_D6

EVE\_MIDI\_D\_6

EVE\_MIDI\_E6

EVE\_MIDI\_F6

EVE\_MIDI\_F\_6

EVE\_MIDI\_G6

EVE\_MIDI\_G\_6

EVE\_MIDI\_A6

**EVE\_MIDI\_A\_6**

**EVE\_MIDI\_B6**

**EVE\_MIDI\_C7**

**EVE\_MIDI\_C\_7**

**EVE\_MIDI\_D7**

**EVE\_MIDI\_D\_7**

**EVE\_MIDI\_E7**

**EVE\_MIDI\_F7**

**EVE\_MIDI\_F\_7**

**EVE\_MIDI\_G7**

**EVE\_MIDI\_G\_7**

**EVE\_MIDI\_A7**

**EVE\_MIDI\_A\_7**

**EVE\_MIDI\_B7**

**EVE\_MIDI\_C8**

**EVE\_GPIO0**

**EVE\_GPIO1**

**EVE\_GPIO7**

**EVE\_DISPLAY\_0**

**EVE\_DISPLAY\_180**

**CMD\_APPEND**

**CMD\_BGCOLOR**

**CMD\_BUTTON**

CMD\_CALIBRATE

CMD\_CLOCK

CMD\_COLDSTART

CMD\_DIAL

CMD\_DLSTART

CMD\_FGCOLOR

CMD\_GAUGE

CMD\_GETMATRIX

CMD\_GETPROPS

CMD\_GETPTR

CMD\_GRADCOLOR

CMD\_GRADIENT

CMD\_INFLATE

CMD\_INTERRUPT

CMD\_KEYS

CMD\_LOADIDENTITY

CMD\_LOADIMAGE

CMD\_LOGO

CMD\_MEMCPY

CMD\_MEMCRC

CMD\_MEMSET

CMD\_MEMWRITE

CMD\_MEMZERO

CMD\_NUMBER

CMD\_PROGRESS

CMD\_REGREAD

CMD\_ROTATE

CMD\_SCALE

CMD\_SCREENSAVER

CMD\_SCROLLBAR

CMD\_SETFONT

CMD\_SETMATRIX

CMD\_SKETCH

CMD\_SLIDER

CMD\_SNAPSHOT

CMD\_SPINNER

CMD\_STOP

CMD\_SWAP

CMD\_TEXT

CMD\_TOGGLE

CMD\_TRACK

CMD\_TRANSLATE

ALPHA\_FUNC(func, ref)

BEGIN(prim)

BITMAP\_HANDLE(handle)

BITMAP\_LAYOUT(format, linestride, height)

BITMAP\_SIZE(filter, wrapx, wraph, width, height)

BITMAP\_TRANSFORM\_A(a)

**BITMAP\_TRANSFORM\_B**(b)  
**BITMAP\_TRANSFORM\_C**(c)  
**BITMAP\_TRANSFORM\_D**(d)  
**BITMAP\_TRANSFORM\_E**(e)  
**BITMAP\_TRANSFORM\_F**(f)  
**BLEND\_FUNC**(src, dst)  
**CALL**(dest)  
**CELL**(cell)  
**CLEAR**(c, s, t)  
**CLEAR\_COLOR\_A**(alpha)  
**CLEAR\_COLOR\_RGB**(red, green, blue)  
**CLEAR\_STENCIL**(s)  
**CLEAR\_TAG**(s)  
**COLOR\_A**(alpha)  
**COLOR\_MASK**(r, g, b, a)  
**COLOR\_RGB**(red, green, blue)  
**END()**  
**JUMP**(dest)  
**LINE\_WIDTH**(width)  
**MACRO**(m)  
**POINT\_SIZE**(size)  
**RESTORE\_CONTEXT**()  
**RETURN**()  
**SAVE\_CONTEXT**()  
**STENCIL\_FUNC**(func, ref, mask)  
**STENCIL\_MASK**(mask)  
**STENCIL\_OP**(sfail, spass)  
**TAG**(s)  
**TAG\_MASK**(mask)  
**VERTEX2F**(x, y)  
**VERTEX2II**(x, y, handle, cell)  
**EVE\_CLKSEL**

EVE\_RST\_PULSE

EVE\_PINDRIVE

EVE\_PIN\_PD\_STATE

EVE\_RAM\_G

EVE\_ROM\_CHIPID

EVE\_ROM\_FONT

EVE\_ROM\_FONT\_ADDR

EVE\_RAM\_DL

EVE\_RAM\_REG

EVE\_RAM\_CMD

EVE\_RAM\_G\_SIZE

EVE\_CMDFIFO\_SIZE

EVE\_RAM\_DL\_SIZE

EVE\_ADC\_DIFFERENTIAL

EVE\_ADC\_SINGLE\_ENDED

EVE\_INT\_G8

EVE\_INT\_L8C

EVE\_INT\_VGA

EVE\_OPT\_MEDIAFIFO

EVE\_OPT\_FULLSCREEN

EVE\_OPT\_NOTEAR

EVE\_OPT\_SOUND

EVE\_PALETTED565

EVE\_PALETTED4444

EVE\_PALETTED8

EVE\_L2

CMD\_MEDIAFIFO

CMD\_PLAYVIDEO

CMD\_ROMFONT

CMD\_SETBASE

CMD\_SETBITMAP

CMD\_SETFONT2

CMD\_SETROTATE

CMD\_SETSCRATCH

CMD\_SNAPSHOT2

CMD\_VIDEOFRAME

CMD\_VIDEOSTART

REG\_ANA\_COMP

REG\_BIST\_EN

REG\_CLOCK

REG\_CMDB\_SPACE

REG\_CMDB\_WRITE

REG\_CMD\_DL

REG\_CMD\_READ

REG\_CMD\_WRITE

REG\_CPURESET

`REG_CSPREAD`

`REG_CTOUCH_EXTENDED`

`REG_CTOUCH_TOUCH0_XY`

`REG_CTOUCH_TOUCH4_X`

`REG_CTOUCH_TOUCH4_Y`

`REG_CTOUCH_TOUCH1_XY`

`REG_CTOUCH_TOUCH2_XY`

`REG_CTOUCH_TOUCH3_XY`

`REG_TOUCH_CONFIG`

`REG_DATESTAMP`

`REG_DITHER`

`REG_DL_SWAP`

`REG_FRAMES`

`REG_FREQUENCY`

`REG_GPIO`

`REG_GPIOX`

`REG_GPIOX_DIR`

`REG_GPIO_DIR`

`REG_HCYCLE`

`REG_HOFFSET`

`REG_HSIZE`

`REG_HSYNC0`

`REG_HSYNC1`

REG\_ID  
REG\_INT\_EN  
REG\_INT\_FLAGS  
REG\_INT\_MASK  
REG\_MACRO\_0  
REG\_MACRO\_1  
REG\_MEDIAFIFO\_READ  
REG\_MEDIAFIFO\_WRITE  
REG\_OUTBITS  
REG\_PCLK  
REG\_PCLK\_POL  
REG\_PLAY  
REG\_PLAYBACK\_FORMAT  
REG\_PLAYBACK\_FREQ  
REG\_PLAYBACK\_LENGTH  
REG\_PLAYBACK\_LOOP  
REG\_PLAYBACK\_PLAY  
REG\_PLAYBACK\_READPTR  
REG\_PLAYBACK\_START  
REG\_PWM\_DUTY  
REG\_PWM\_HZ  
REG\_RENDERMODE  
REG\_ROTATE

**REG\_SNAPFORMAT**

**REG\_SNAPSHOT**

**REG\_SNAPY**

**REG\_SOUND**

**REG\_SPI\_WIDTH**

**REG\_SWIZZLE**

**REG\_TAG**

**REG\_TAG\_X**

**REG\_TAG\_Y**

**REG\_TAP\_CRC**

**REG\_TAP\_MASK**

**REG\_TOUCH\_ADC\_MODE**

**REG\_TOUCH\_CHARGE**

**REG\_TOUCH\_DIRECT\_XY**

**REG\_TOUCH\_DIRECT\_Z1Z2**

**REG\_TOUCH\_MODE**

**REG\_TOUCH\_OVERSAMPLE**

**REG\_TOUCH\_RAW\_XY**

**REG\_TOUCH\_RZ**

**REG\_TOUCH\_RZTHRESH**

**REG\_TOUCH\_SCREEN\_XY**

**REG\_TOUCH\_SETTLE**

**REG\_TOUCH\_TAG**

**REG\_TOUCH\_TAG1**

**REG\_TOUCH\_TAG1\_XY**

**REG\_TOUCH\_TAG2**

**REG\_TOUCH\_TAG2\_XY**

**REG\_TOUCH\_TAG3**

**REG\_TOUCH\_TAG3\_XY**

**REG\_TOUCH\_TAG4**

**REG\_TOUCH\_TAG4\_XY**

**REG\_TOUCH\_TAG\_XY**

**REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_A**

**REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_B**

**REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_C**

**REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_D**

**REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_E**

**REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_F**

**REG\_TRACKER**

**REG\_TRACKER\_1**

**REG\_TRACKER\_2**

**REG\_TRACKER\_3**

**REG\_TRACKER\_4**

**REG\_TRIM**

**REG\_VCYCLE**

**REG\_VOFFSET**

**REG\_VOL\_PB****REG\_VOL\_SOUND****REG\_VSIZE****REG\_VSYNC0****REG\_VSYNC1****BITMAP\_LAYOUT\_H**(linestride, height)**BITMAP\_SIZE\_H**(width, height)**BITMAP\_SOURCE**(addr)**PALETTE\_SOURCE**(addr)**SCISSOR\_SIZE**(width, height)**SCISSOR\_XY**(x, y)**VERTEX\_FORMAT**(frac)**VERTEX\_TRANSLATE\_X**(x)**VERTEX\_TRANSLATE\_Y**(y)**ili9341****lv\_ili9341.h**

This driver is just a wrapper around the generic MIPI compatible LCD controller driver

## Typedef

```
typedef lv_lcd_send_cmd_cb_t lv_ili9341_send_cmd_cb_t
```

```
typedef lv_lcd_send_color_cb_t lv_ili9341_send_color_cb_t
```

## Funzioni

```
lv_display_t *lv_ili9341_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
 lv_ili9341_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_ili9341_send_color_cb_t
 send_color_cb)
```

Create an LCD display with ILI9341 driver

### Parametri

- **hor\_res** -- horizontal resolution
- **ver\_res** -- vertical resolution
- **flags** -- default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
- **send\_cmd** -- platform-dependent function to send a command to the LCD controller  
(usually uses polling transfer)
- **send\_color** -- platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller  
(usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)

### Ritorna

pointer to the created display

`void lv_ilis341_set_gap(lv_display_t *disp, uint16_t x, uint16_t y)`

Set gap, i.e., the offset of the (0,0) pixel in the VRAM

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **x** -- x offset
- **y** -- y offset

`void lv_ilis341_set_invert(lv_display_t *disp, bool invert)`

Set color inversion

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **invert** -- false: normal, true: invert

`void lv_ilis341_set_gamma_curve(lv_display_t *disp, uint8_t gamma)`

Set gamma curve

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **gamma** -- gamma curve

`void lv_ilis341_send_cmd_list(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd_list)`

Send list of commands.

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **cmd\_list** -- controller and panel-specific commands

## lcd

### [lv\\_lcd\\_generic\\_mipi.h](#)

Generic driver for controllers adhering to the MIPI DBI/DCS specification

Works with:

ST7735 ST7789 ST7796 ILI9341 ILI9488 (NOTE: in SPI mode ILI9488 only supports RGB666 mode, which is currently not supported)

any probably many more

## Define

`LV_LCD_CMD_NOP`

`LV_LCD_CMD_SOFT_RESET`

`LV_LCD_CMD_GET_POWER_MODE`

`LV_LCD_CMD_GET_ADDRESS_MODE`

`LV_LCD_CMD_GET_PIXEL_FORMAT`

`LV_LCD_CMD_GET_DISPLAY_MODE`

`LV_LCD_CMD_GET_SIGNAL_MODE`

`LV_LCD_CMD_GET_DIAGNOSTIC_RESULT`

`LV_LCD_CMD_ENTER_SLEEP_MODE`

`LV_LCD_CMD_EXIT_SLEEP_MODE`

`LV_LCD_CMD_ENTER_PARTIAL_MODE`

`LV_LCD_CMD_ENTER_NORMAL_MODE`

`LV_LCD_CMD_EXIT_INVERT_MODE`

`LV_LCD_CMD_ENTER_INVERT_MODE`

`LV_LCD_CMD_SET_GAMMA_CURVE`

`LV_LCD_CMD_SET_DISPLAY_OFF`

`LV_LCD_CMD_SET_DISPLAY_ON`

`LV_LCD_CMD_SET_COLUMN_ADDRESS`

`LV_LCD_CMD_SET_PAGE_ADDRESS`

`LV_LCD_CMD_WRITE_MEMORY_START`

`LV_LCD_CMD_READ_MEMORY_START`

`LV_LCD_CMD_SET_PARTIAL_ROWS`

`LV_LCD_CMD_SET_PARTIAL_COLUMNS`

`LV_LCD_CMD_SET_SCROLL_AREA`

`LV_LCD_CMD_SET_TEAR_OFF`

`LV_LCD_CMD_SET_TEAR_ON`

`LV_LCD_CMD_SET_ADDRESS_MODE`

`LV_LCD_CMD_SET_SCROLL_START`

`LV_LCD_CMD_EXIT_IDLE_MODE`

`LV_LCD_CMD_ENTER_IDLE_MODE`

`LV_LCD_CMD_SET_PIXEL_FORMAT`

`LV_LCD_CMD_WRITE_MEMORY_CONTINUE`

`LV_LCD_CMD_READ_MEMORY_CONTINUE`

`LV_LCD_CMD_SET_TEAR_SCANLINE`

`LV_LCD_CMD_GET_SCANLINE`

`LV_LCD_CMD_READ_DDB_CONTINUE`

`LV_LCD_CMD_READ_DDB_START`

`LV_LCD_MASK_FLIP_VERTICAL`

`LV_LCD_MASK_FLIP_HORIZONTAL`

`LV_LCD_MASK_DATA_LATCH_DATA_ORDER`

`LV_LCD_MASK_RGB_ORDER`

`LV_LCD_MASK_LINE_ADDRESS_ORDER`

`LV_LCD_MASK_PAGE_COLUMN_ORDER`

`LV_LCD_MASK_COLUMN_ADDRESS_ORDER`

`LV_LCD_MASK_PAGE_ADDRESS_ORDER`

`LV_LCD_BIT_FLIP_VERTICAL__NOT_FLIPPED`

`LV_LCD_BIT_FLIP_VERTICAL__FLIPPED`

`LV_LCD_BIT_FLIP_HORIZONTAL__NOT_FLIPPED`

`LV_LCD_BIT_FLIP_HORIZONTAL__FLIPPED`

`LV_LCD_BIT_DATA_LATCH_DATA_ORDER__LTOR`

`LV_LCD_BIT_DATA_LATCH_DATA_ORDER__RTOL`

`LV_LCD_BIT_RGB_ORDER__RGB`

`LV_LCD_BIT_RGB_ORDER__BGR`

`LV_LCD_BIT_LINE_ADDRESS_ORDER__TTOB`

`LV_LCD_BIT_LINE_ADDRESS_ORDER_BTOT`

`LV_LCD_BIT_PAGE_COLUMN_ORDER_NORMAL`

`LV_LCD_BIT_PAGE_COLUMN_ORDER_REVERSE`

`LV_LCD_BIT_COLUMN_ADDRESS_ORDER_LTOR`

`LV_LCD_BIT_COLUMN_ADDRESS_ORDER_RTOL`

`LV_LCD_BIT_PAGE_ADDRESS_ORDER_TTOB`

`LV_LCD_BIT_PAGE_ADDRESS_ORDER_BTOT`

`LV_LCD_GAMMA_2_2`

`LV_LCD_GAMMA_1_8`

`LV_LCD_GAMMA_2_5`

`LV_LCD_GAMMA_1_0`

`LV_LCD_PIXEL_FORMAT_RGB565`

`LV_LCD_PIXEL_FORMAT_RGB666`

`LV_LCD_FLAG_NONE`

`LV_LCD_FLAG_MIRROR_X`

`LV_LCD_FLAG_MIRROR_Y`

`LV_LCD_FLAG_BGR`

`LV_LCD_FLAG_RGB666`

`LV_LCD_CMD_DELAY_MS`

`LV_LCD_CMD_EOF`

## Typedef

`typedef uint32_t lv_lcd_flag_t`

Configuration flags for lv\_lcd\_xxx\_create()

```
typedef void (*lv_lcd_send_cmd_cb_t)(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, const uint8_t
*param, size_t param_size)
```

Prototype of a platform-dependent callback to transfer commands and data to the LCD controller.

**Param disp**

display object

**Param cmd**

command buffer (can handle 16 bit commands as well)

**Param cmd\_size**

number of bytes of the command

**Param param**

parameter buffer

**Param param\_size**

number of bytes of the parameters

```
typedef void (*lv_lcd_send_color_cb_t)(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd, size_t cmd_size, uint8_t
*param, size_t param_size)
```

Prototype of a platform-dependent callback to transfer pixel data to the LCD controller.

**Param disp**

display object

**Param cmd**

command buffer (can handle 16 bit commands as well)

**Param cmd\_size**

number of bytes of the command

**Param param**

parameter buffer

**Param param\_size**

number of bytes of the parameters

## Funzioni

```
lv_display_t *lv_lcd_generic_mipi_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
 lv_lcd_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_lcd_send_color_cb_t
 send_color_cb)
```

Create a MIPI DCS compatible LCD display

**Parametri**

- **hor\_res** -- horizontal resolution
- **ver\_res** -- vertical resolution
- **flags** -- default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
- **send\_cmd** -- platform-dependent function to send a command to the LCD controller  
(usually uses polling transfer)
- **send\_color** -- platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller  
(usually uses DMA transfer). `lv_display_flush_ready` must be called after the transfer has finished.

**Ritorna**

pointer to the created display

```
void lv_lcd_generic_mipi_set_gap(lv_display_t *disp, uint16_t x, uint16_t y)
```

Set gap, i.e., the offset of the (0,0) pixel in the VRAM

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **x** -- x offset
- **y** -- y offset

```
void lv_lcd_generic_mipi_set_invert(lv_display_t *disp, bool invert)
```

Set color inversion

**Parametri**

- **disp** -- display object

- **invert** -- false: normal, true: invert

```
void lv_lcd_generic_mipi_set_address_mode(lv_display_t *disp, bool mirror_x, bool mirror_y, bool swap_xy,
 bool bgr)
```

Set address mode

#### Parametri

- **disp** -- display object
- **mirror\_x** -- horizontal mirror (false: normal, true: mirrored)
- **mirror\_y** -- vertical mirror (false: normal, true: mirrored)
- **swap\_xy** -- swap axes (false: normal, true: swap)
- **bgr** -- RGB/BGR order (false: RGB, true: BGR)

```
void lv_lcd_generic_mipi_set_gamma_curve(lv_display_t *disp, uint8_t gamma)
```

Set gamma curve

#### Parametri

- **disp** -- display object
- **gamma** -- gamma curve

```
void lv_lcd_generic_mipi_send_cmd_list(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd_list)
```

Send list of commands.

#### Parametri

- **disp** -- display object
- **cmd\_list** -- controller and panel-specific commands

```
struct lv_lcd_generic_mipi_driver_t
```

```
#include <lv_lcd_generic_mipi.h> Generic MIPI compatible LCD driver
```

### Membi Pubblici

```
lv_display_t *disp
```

```
lv_lcd_send_cmd_cb_t send_cmd
```

```
lv_lcd_send_color_cb_t send_color
```

```
uint16_t x_gap
```

```
uint16_t y_gap
```

```
uint8_t madctl_reg
```

```
uint8_t colmod_reg
```

```
bool mirror_x
```

```
bool mirror_y
```

```
bool swap_xy
```

**nxp\_elcdif****lv\_nxp\_elcdif.h**

Driver for NXP's ELCD

**Funzioni**

```
lv_display_t *lv_nxp_display_elcdif_create_direct(LCDIF_Type *base, const elcdif_rgb_mode_config_t
 *config, void *frame_buffer1, void *frame_buffer2,
 size_t buf_size)
```

Attach LVGL to LCDIF using DIRECT rendering mode. LCDIF should be already initialized.

**Parametri**

- **base** -- The NXP eLCD controller base address
- **config** -- NXP eLCD config object
- **frame\_buffer1** -- pointer the first frame buffers
- **frame\_buffer2** -- pointer the second frame buffers
- **buf\_size** -- size of a buffer in bytes (must be at least as large as the screen)

**Ritorna**

a display object initialized and registered on the LVGL runtime

```
lv_display_t *lv_nxp_display_elcdif_create_partial(LCDIF_Type *base, const elcdif_rgb_mode_config_t
 *config, void *frame_buffer1, void *frame_buffer2,
 size_t buf_size)
```

Attach LVGL to LCDIF using PARTIAL rendering mode. LCDIF should be already initialized.

**Parametri**

- **base** -- The NXP eLCD controller base address
- **config** -- NXP eLCD config object
- **frame\_buffer1** -- pointer the first frame buffers
- **frame\_buffer2** -- pointer the second frame buffers
- **buf\_size** -- size of a buffer in bytes

**Ritorna**

a display object initialized and registered on the LVGL runtime

```
void lv_nxp_display_elcdif_event_handler(const lv_display_t *disp)
```

Call this function on the LCD Interrupt Service Routine. It tells to LVGL what to do when a framebuffer is transmitted to the LCD panel

**Nota**

: the parameter disp is typically the return value after `lv_nxp_display_elcdif_create_direct` has been successfully executed

**Parametri**

**disp** -- The display instance that contains the eLCD related data

**renesas\_glc当地****lv\_renesas\_glc当地.h****Funzioni**

```
lv_display_t *lv_renesas_glc当地_create(void)
```

Create a display using Renesas' GLCDC peripheral in DIRECT render mode

**Ritorna**

pointer to the created display

```
lv_display_t *lv_renesas_glc当地_partial_create(void *buf1, void *buf2, size_t buf_size)
```

Create a display using Renesas' GLCDC peripheral in PARTIAL render mode

**Parametri**

- **buf1** -- first buffer
- **buf2** -- second buffer (can be NULL)
- **buf\_size** -- buffer size in byte

**Ritorna**

pointer to the created display

**st7735****lv\_st7735.h**

This driver is just a wrapper around the generic MIPI compatible LCD controller driver

**Typedef**

`typedef lv_lcd_send_cmd_cb_t lv_st7735_send_cmd_cb_t`

`typedef lv_lcd_send_color_cb_t lv_st7735_send_color_cb_t`

**Funzioni**

`lv_display_t *lv_st7735_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,  
 lv_st7735_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_st7735_send_color_cb_t  
 send_color_cb)`

Create an LCD display with ST7735 driver

**Parametri**

- **hor\_res** -- horizontal resolution
- **ver\_res** -- vertical resolution
- **flags** -- default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
- **send\_cmd** -- platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
- **send\_color** -- platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)

**Ritorna**

pointer to the created display

`void lv_st7735_set_gap(lv_display_t *disp, uint16_t x, uint16_t y)`

Set gap, i.e., the offset of the (0,0) pixel in the VRAM

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **x** -- x offset
- **y** -- y offset

`void lv_st7735_set_invert(lv_display_t *disp, bool invert)`

Set color inversion

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **invert** -- false: normal, true: invert

`void lv_st7735_set_gamma_curve(lv_display_t *disp, uint8_t gamma)`

Set gamma curve

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **gamma** -- gamma curve

`void lv_st7735_send_cmd_list(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd_list)`

Send list of commands.

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **cmd\_list** -- controller and panel-specific commands

**st7789****lv\_st7789.h**

This driver is just a wrapper around the generic MIPI compatible LCD controller driver

**Typedef**

```
typedef lv_lcd_send_cmd_cb_t lv_st7789_send_cmd_cb_t
```

```
typedef lv_lcd_send_color_cb_t lv_st7789_send_color_cb_t
```

**Funzioni**

```
lv_display_t *lv_st7789_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_flag_t flags,
 lv_st7789_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_st7789_send_color_cb_t
 send_color_cb)
```

Create an LCD display with ST7789 driver

**Parametri**

- **hor\_res** -- horizontal resolution
- **ver\_res** -- vertical resolution
- **flags** -- default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
- **send\_cmd** -- platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
- **send\_color** -- platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)

**Ritorna**

pointer to the created display

```
void lv_st7789_set_gap(lv_display_t *disp, uint16_t x, uint16_t y)
```

Set gap, i.e., the offset of the (0,0) pixel in the VRAM

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **x** -- x offset
- **y** -- y offset

```
void lv_st7789_set_invert(lv_display_t *disp, bool invert)
```

Set color inversion

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **invert** -- false: normal, true: invert

```
void lv_st7789_set_gamma_curve(lv_display_t *disp, uint8_t gamma)
```

Set gamma curve

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **gamma** -- gamma curve

```
void lv_st7789_send_cmd_list(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd_list)
```

Send list of commands.

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **cmd\_list** -- controller and panel-specific commands

**st7796****lv\_st7796.h**

This driver is just a wrapper around the generic MIPI compatible LCD controller driver

**Typedef**

```
typedef lv_lcd_send_cmd_cb_t lv_st7796_send_cmd_cb_t
```

```
typedef lv_lcd_send_color_cb_t lv_st7796_send_color_cb_t
```

**Funzioni**

```
lv_display_t *lv_st7796_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, lv_lcd_flag_t flags,
 lv_st7796_send_cmd_cb_t send_cmd_cb, lv_st7796_send_color_cb_t
 send_color_cb)
```

Create an LCD display with ST7796 driver

**Parametri**

- **hor\_res** -- horizontal resolution
- **ver\_res** -- vertical resolution
- **flags** -- default configuration settings (mirror, RGB ordering, etc.)
- **send\_cmd** -- platform-dependent function to send a command to the LCD controller (usually uses polling transfer)
- **send\_color** -- platform-dependent function to send pixel data to the LCD controller (usually uses DMA transfer: must implement a 'ready' callback)

**Ritorna**

pointer to the created display

```
void lv_st7796_set_gap(lv_display_t *disp, uint16_t x, uint16_t y)
```

Set gap, i.e., the offset of the (0,0) pixel in the VRAM

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **x** -- x offset
- **y** -- y offset

```
void lv_st7796_set_invert(lv_display_t *disp, bool invert)
```

Set color inversion

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **invert** -- false: normal, true: invert

```
void lv_st7796_set_gamma_curve(lv_display_t *disp, uint8_t gamma)
```

Set gamma curve

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **gamma** -- gamma curve

```
void lv_st7796_send_cmd_list(lv_display_t *disp, const uint8_t *cmd_list)
```

Send list of commands.

**Parametri**

- **disp** -- display object
- **cmd\_list** -- controller and panel-specific commands

**st\_ltcd****lv\_st\_ltcd.h****Funzioni**

```
lv_display_t *lv_st_ltcd_create_direct(void *fb_adr_1, void *fb_adr_2, uint32_t layer_idx)
```

Create a direct render mode display bound to a LTDC layer.

**Parametri**

- **fb\_adr\_1** -- The LTDC layer's framebuffer memory address.
- **fb\_adr\_2** -- An additional framebuffer-sized buffer to use for double buffering, or NULL.
- **layer\_idx** -- The LTDC layer number to bind the display to. Typically 0 or 1.

**Ritorna**

The display.

```
lv_display_t *lv_st_ltcd_create_partial(void *render_buf_1, void *render_buf_2, uint32_t buf_size, uint32_t layer_idx)
```

Create a partial render mode display bound to a LTDC layer. The layer's framebuffer is flushed to internally. Enable `LV_ST_LTDC_USE_DMA2D_FLUSH` for parallel flushing.

**Parametri**

- **render\_buf\_1** -- A render buffer.
- **render\_buf\_2** -- An additional render buffer for double-buffering, or NULL.
- **buf\_size** -- The size of the buffer(s) in bytes.
- **layer\_idx** -- The LTDC layer number to bind the display to. Typically 0 or 1.

**Ritorna**

The display.

**tft\_espi****lv\_tft\_espi.h****Funzioni**

```
lv_display_t *lv_tft_espi_create(uint32_t hor_res, uint32_t ver_res, void *buf, uint32_t buf_size_bytes)
```

**14.14.3 draw****eve****lv\_draw\_eve\_display.h****Funzioni**

```
lv_display_t *lv_draw_eve_display_create(const lv_draw_eve_parameters_t *params,
 lv_draw_eve_operation_cb_t op_cb, void *user_data)
```

Create a display for the EVE draw unit.

**Parametri**

- **params** -- Pointer to a struct of display parameters. Can be a temporary variable
- **op\_cb** -- A callback that will be called to perform pin and SPI IO operations with the EVE chip
- **user\_data** -- use `lv_draw_eve_display_get_user_data` to get this pointer inside the `op_cb`

**Ritorna**

the EVE display

```
void *lv_draw_eve_display_get_user_data(lv_display_t *disp)
```

Get the `user_data` parameter that was passed to `lv_draw_eve_display_create`. Useful in the operation callback.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to the `lv_draw_eve` display

**Ritorna**

the user\_data pointer

`lv_indev_t *lv_draw_eve_touch_create(lv_display_t *disp)`

Create a touchscreen indev for the EVE display.

**Parametri**

- **disp** -- pointer to the lv\_draw\_eve display

**Ritorna**

the EVE touchscreen indev

`uint8_t lv_draw_eve_memread8(lv_display_t *disp, uint32_t address)`

Call EVE\_memRead8 for custom low-level control of the display.

**Parametri**

- **disp** -- the display returned by `lv_draw_eve_display_create`
- **address** -- the EVE address to read from

**Ritorna**

the read value

`uint16_t lv_draw_eve_memread16(lv_display_t *disp, uint32_t address)`

Call EVE\_memRead16 for custom low-level control of the display.

**Parametri**

- **disp** -- the display returned by `lv_draw_eve_display_create`
- **address** -- the EVE address to read from

**Ritorna**

the read value

`uint32_t lv_draw_eve_memread32(lv_display_t *disp, uint32_t address)`

Call EVE\_memRead32 for custom low-level control of the display.

**Parametri**

- **disp** -- the display returned by `lv_draw_eve_display_create`
- **address** -- the EVE address to read from

**Ritorna**

the read value

`void lv_draw_eve_memwrite8(lv_display_t *disp, uint32_t address, uint8_t data)`

Call EVE\_memWrite8 for custom low-level control of the display.

**Parametri**

- **disp** -- the display returned by `lv_draw_eve_display_create`
- **address** -- the EVE address to write to
- **data** -- the value to write

`void lv_draw_eve_memwrite16(lv_display_t *disp, uint32_t address, uint16_t data)`

Call EVE\_memWrite16 for custom low-level control of the display.

**Parametri**

- **disp** -- the display returned by `lv_draw_eve_display_create`
- **address** -- the EVE address to write to
- **data** -- the value to write

`void lv_draw_eve_memwrite32(lv_display_t *disp, uint32_t address, uint32_t data)`

Call EVE\_memWrite32 for custom low-level control of the display.

**Parametri**

- **disp** -- the display returned by `lv_draw_eve_display_create`
- **address** -- the EVE address to write to
- **data** -- the value to write

## [lv\\_draw\\_eve\\_displayDefines.h](#)

### Define

`LV_EVE_EVE_RAM_G`

`LV_EVE_EVE_ROM_CHIPID`

`LV_EVE_EVE_ROM_FONT`

`LV_EVE_EVE_ROM_FONTROOT`

`LV_EVE_EVE_RAM_DL`

`LV_EVE_EVE_RAM_REG`

`LV_EVE_EVE_RAM_CMD`

`LV_EVE_EVE_RAM_G_SIZE`

`LV_EVE_EVE_CMD FIFO_SIZE`

`LV_EVE_EVE_RAM_DL_SIZE`

`LV_EVE_DL_DISPLAY`

`LV_EVE_DL_BITMAP_SOURCE`

`LV_EVE_DL_CLEAR_COLOR_RGB`

`LV_EVE_DL_TAG`

`LV_EVE_DL_COLOR_RGB`

`LV_EVE_DL_BITMAP_HANDLE`

`LV_EVE_DL_CELL`

`LV_EVE_DL_BITMAP_LAYOUT`

`LV_EVE_DL_BITMAP_SIZE`

`LV_EVE_DL_ALPHA_FUNC`

`LV_EVE_DL_STENCIL_FUNC`

`LV_EVE_DL_BLEND_FUNC`

`LV_EVE_DL_STENCIL_OP`

`LV_EVE_DL_POINT_SIZE`

`LV_EVE_DL_LINE_WIDTH`

`LV_EVE_DL_CLEAR_COLOR_A`

`LV_EVE_DL_COLOR_A`

`LV_EVE_DL_CLEAR_STENCIL`

`LV_EVE_DL_CLEAR_TAG`

`LV_EVE_DL_STENCIL_MASK`

`LV_EVE_DL_TAG_MASK`

`LV_EVE_DL_BITMAP_TRANSFORM_A`

`LV_EVE_DL_BITMAP_TRANSFORM_B`

`LV_EVE_DL_BITMAP_TRANSFORM_C`

`LV_EVE_DL_BITMAP_TRANSFORM_D`

`LV_EVE_DL_BITMAP_TRANSFORM_E`

`LV_EVE_DL_BITMAP_TRANSFORM_F`

`LV_EVE_DL_SCISSOR_XY`

`LV_EVE_DL_SCISSOR_SIZE`

`LV_EVE_DL_CALL`

`LV_EVE_DL_JUMP`

`LV_EVE_DL_BEGIN`

`LV_EVE_DL_COLOR_MASK`

`LV_EVE_DL_END`

`LV_EVE_DL_SAVE_CONTEXT`

`LV_EVE_DL_RESTORE_CONTEXT`

`LV_EVE_DL_RETURN`

`LV_EVE_DL_MACRO`

`LV_EVE_DL_CLEAR`

`LV_EVE_DL_VERTEX_FORMAT`

`LV_EVE_DL_BITMAP_LAYOUT_H`

`LV_EVE_DL_BITMAP_SIZE_H`

`LV_EVE_DL_PALETTE_SOURCE`

`LV_EVE_DL_VERTEX_TRANSLATE_X`

`LV_EVE_DL_VERTEX_TRANSLATE_Y`

`LV_EVE_DL_NOP`

`LV_EVE_DL_VERTEX2F`

`LV_EVE_DL_VERTEX2II`

`LV_EVE_CLR_COL`

`LV_EVE_CLR_STN`

`LV_EVE_CLR_TAG`

`LV_EVE_EVE_ACTIVE`

`LV_EVE_EVE_STANDBY`

`LV_EVE_EVE_SLEEP`

`LV_EVE_EVE_CLKEXT`

`LV_EVE_EVE_CLKINT`

`LV_EVE_EVE_PWRDOWN`

`LV_EVE_EVE_CLKSEL`

`LV_EVE_EVE_RST_PULSE`

**LV\_EVE\_EVE\_CORERST**

**LV\_EVE\_EVE\_PINDRIVE**

**LV\_EVE\_EVE\_PIN\_PD\_STATE**

**LV\_EVE\_EVE\_NEVER**

**LV\_EVE\_EVE\_LESS**

**LV\_EVE\_EVE\_EQUAL**

**LV\_EVE\_EVE\_GREATER**

**LV\_EVE\_EVE\_GEQUAL**

**LV\_EVE\_EVE\_EQUAL**

**LV\_EVE\_EVE\_NOTEQUAL**

**LV\_EVE\_EVE\_ALWAYS**

**LV\_EVE\_EVE\_ARGB1555**

**LV\_EVE\_EVE\_L1**

**LV\_EVE\_EVE\_L4**

**LV\_EVE\_EVE\_L8**

**LV\_EVE\_EVE\_RGB332**

**LV\_EVE\_EVE\_ARGB2**

**LV\_EVE\_EVE\_ARGB4**

**LV\_EVE\_EVE\_RGB565**

**LV\_EVE\_EVE\_PALETTED**

**LV\_EVE\_EVE\_TEXT8X8**

**LV\_EVE\_EVE\_TEXTVGA**

**LV\_EVE\_EVE\_BARGRAPH**

`LV_EVE_EVE_NEAREST`

`LV_EVE_EVE_BILINEAR`

`LV_EVE_EVE_BORDER`

`LV_EVE_EVE_REPEAT`

`LV_EVE_EVE_KEEP`

`LV_EVE_EVE_REPLACE`

`LV_EVE_EVE_INCR`

`LV_EVE_EVE_DECR`

`LV_EVE_EVE_INVERT`

`LV_EVE_EVE_DLSWAP_DONE`

`LV_EVE_EVE_DLSWAP_LINE`

`LV_EVE_EVE_DLSWAP_FRAME`

`LV_EVE_EVE_INT_SWAP`

`LV_EVE_EVE_INT_TOUCH`

`LV_EVE_EVE_INT_TAG`

`LV_EVE_EVE_INT_SOUND`

`LV_EVE_EVE_INT_PLAYBACK`

`LV_EVE_EVE_INT_CMDEMPTY`

`LV_EVE_EVE_INT_CMDFLAG`

`LV_EVE_EVE_INT_CONVCOMPLETE`

`LV_EVE_EVE_TMODE_OFF`

`LV_EVE_EVE_TMODE_ONESHOT`

`LV_EVE_EVE_TMODE_FRAME`

`LV_EVE_EVE_TMODE_CONTINUOUS`

`LV_EVE_EVE_ZERO`

`LV_EVE_EVE_ONE`

`LV_EVE_EVE_SRC_ALPHA`

`LV_EVE_EVE_DST_ALPHA`

`LV_EVE_EVE_ONE_MINUS_SRC_ALPHA`

`LV_EVE_EVE_ONE_MINUS_DST_ALPHA`

`LV_EVE_EVE_BITMAPS`

`LV_EVE_EVE_POINTS`

`LV_EVE_EVE_LINES`

`LV_EVE_EVE_LINE_STRIP`

`LV_EVE_EVE_EDGE_STRIP_R`

`LV_EVE_EVE_EDGE_STRIP_L`

`LV_EVE_EVE_EDGE_STRIP_A`

`LV_EVE_EVE_EDGE_STRIP_B`

`LV_EVE_EVE_RECTS`

`LV_EVE_EVE_INT_G8`

`LV_EVE_EVE_INT_L8C`

`LV_EVE_EVE_INT_VGA`

`LV_EVE_EVE_PALETTED565`

`LV_EVE_EVE_PALETTED4444`

`LV_EVE_EVE_PALETTED8`

`LV_EVE_EVE_L2`

`LV_EVE_EVE_OPT_MONO`

`LV_EVE_EVE_OPT_NODL`

`LV_EVE_EVE_OPT_FLAT`

`LV_EVE_EVE_OPT_CENTERX`

`LV_EVE_EVE_OPT_CENTERY`

`LV_EVE_EVE_OPT_CENTER`

`LV_EVE_EVE_OPT_NOBACK`

`LV_EVE_EVE_OPT_NOTICKS`

`LV_EVE_EVE_OPT_NOHM`

`LV_EVE_EVE_OPT_NOPOINTER`

`LV_EVE_EVE_OPT_NOSECS`

`LV_EVE_EVE_OPT_NOHANDS`

`LV_EVE_EVE_OPT_RIGHTX`

`LV_EVE_EVE_OPT_SIGNED`

`LV_EVE_EVE_OPT_MEDIAFIFO`

`LV_EVE_EVE_OPT_FULLSCREEN`

`LV_EVE_EVE_OPT_NOTEAR`

`LV_EVE_EVE_OPT_SOUND`

`LV_EVE_EVE_ADC_DIFFERENTIAL`

`LV_EVE_EVE_ADC_SINGLE_ENDED`

`LV_EVE_EVE_NUMCHAR_PERFONT`

`LV_EVE_EVE_FONT_TABLE_SIZE`

`LV_EVE_EVE_FONT_TABLE_POINTER`

`LV_EVE_EVE_LINEAR_SAMPLES`

`LV_EVE_EVE_ULAW_SAMPLES`

`LV_EVE_EVE_ADPCM_SAMPLES`

`LV_EVE_EVE_SILENCE`

`LV_EVE_EVE_SQUAREWAVE`

`LV_EVE_EVE_SINEWAVE`

`LV_EVE_EVE_SAWTOOTH`

`LV_EVE_EVE_TRIANGLE`

`LV_EVE_EVE_BEEPING`

`LV_EVE_EVE_ALARM`

`LV_EVE_EVE_WARBLE`

`LV_EVE_EVE_CAROUSEL`

`LV_EVE_EVE_PIPS(n)`

`LV_EVE_EVE_HARP`

`LV_EVE_EVE_XYLOPHONE`

`LV_EVE_EVE_TUBA`

`LV_EVE_EVE_GLOCKENSPIEL`

`LV_EVE_EVE_ORGAN`

`LV_EVE_EVE_TRUMPET`

`LV_EVE_EVE_PIANO`

`LV_EVE_EVE_CHIMES`

`LV_EVE_EVE_MUSICBOX`

`LV_EVE_EVE_BELL`

LV\_EVE\_EVE\_CLICK

LV\_EVE\_EVE\_SWITCH

LV\_EVE\_EVE\_COWBELL

LV\_EVE\_EVE\_NOTCH

LV\_EVE\_EVE\_HIHAT

LV\_EVE\_EVE\_KICKDRUM

LV\_EVE\_EVE\_POP

LV\_EVE\_EVE\_CLACK

LV\_EVE\_EVE\_CHACK

LV\_EVE\_EVE\_MUTE

LV\_EVE\_EVE\_UNMUTE

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A0

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A\_0

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_B0

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C\_1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D\_1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_E1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F\_1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G1

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G\_1

`LV_EVE_EVE_MIDI_A1`

`LV_EVE_EVE_MIDI_A_1`

`LV_EVE_EVE_MIDI_B1`

`LV_EVE_EVE_MIDI_C2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_C_2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_D2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_D_2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_E2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_F2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_F_2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_G2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_G_2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_A2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_A_2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_B2`

`LV_EVE_EVE_MIDI_C3`

`LV_EVE_EVE_MIDI_C_3`

`LV_EVE_EVE_MIDI_D3`

`LV_EVE_EVE_MIDI_D_3`

`LV_EVE_EVE_MIDI_E3`

`LV_EVE_EVE_MIDI_F3`

`LV_EVE_EVE_MIDI_F_3`

`LV_EVE_EVE_MIDI_G3`

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G\_3

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A3

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A\_3

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_B3

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C\_4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D\_4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_E4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F\_4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G\_4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A\_4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_B4

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C\_5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D\_5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_E5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F\_5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G\_5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A\_5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_B5

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C\_6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D\_6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_E6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F\_6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_G\_6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_A\_6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_B6

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C7

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_C\_7

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D7

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_D\_7

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_E7

LV\_EVE\_EVE\_MIDI\_F7

`LV_EVE_EVE_MIDI_F_7`

`LV_EVE_EVE_MIDI_G7`

`LV_EVE_EVE_MIDI_G_7`

`LV_EVE_EVE_MIDI_A7`

`LV_EVE_EVE_MIDI_A_7`

`LV_EVE_EVE_MIDI_B7`

`LV_EVE_EVE_MIDI_C8`

`LV_EVE_EVE_GPIO00`

`LV_EVE_EVE_GPIO01`

`LV_EVE_EVE_GPIO07`

`LV_EVE_EVE_DISPLAY_0`

`LV_EVE_EVE_DISPLAY_180`

`LV_EVE_CMD_APPEND`

`LV_EVE_CMD_BGCOLOR`

`LV_EVE_CMD_BUTTON`

`LV_EVE_CMD_CALIBRATE`

`LV_EVE_CMD_CLOCK`

`LV_EVE_CMD_COLDSTART`

`LV_EVE_CMD_DIAL`

`LV_EVE_CMD_DLSTART`

`LV_EVE_CMD_FGCOLOR`

`LV_EVE_CMD_GAUGE`

`LV_EVE_CMD_GETMATRIX`

**LV\_EVE\_CMD\_GETPROPS**

**LV\_EVE\_CMD\_GETPTR**

**LV\_EVE\_CMD\_GRADCOLOR**

**LV\_EVE\_CMD\_GRADIENT**

**LV\_EVE\_CMD\_INFLATE**

**LV\_EVE\_CMD\_INTERRUPT**

**LV\_EVE\_CMD\_KEYS**

**LV\_EVE\_CMD\_LOADIDENTITY**

**LV\_EVE\_CMD\_LOADIMAGE**

**LV\_EVE\_CMD\_LOGO**

**LV\_EVE\_CMD\_MEDIAFIFO**

**LV\_EVE\_CMD\_MEMCPY**

**LV\_EVE\_CMD\_MEMCRC**

**LV\_EVE\_CMD\_MEMSET**

**LV\_EVE\_CMD\_MEMWRITE**

**LV\_EVE\_CMD\_MEMZERO**

**LV\_EVE\_CMD\_NUMBER**

**LV\_EVE\_CMD\_PLAYVIDEO**

**LV\_EVE\_CMD\_PROGRESS**

**LV\_EVE\_CMD\_REGREAD**

**LV\_EVE\_CMD\_ROMFONT**

**LV\_EVE\_CMD\_ROTATE**

**LV\_EVE\_CMD\_SCALE**

`LV_EVE_CMD_SCREENSAVER`

`LV_EVE_CMD_SCROLLBAR`

`LV_EVE_CMD_SETBASE`

`LV_EVE_CMD_SETBITMAP`

`LV_EVE_CMD_SETFONT`

`LV_EVE_CMD_SETFONT2`

`LV_EVE_CMD_SETMATRIX`

`LV_EVE_CMD_SETROTATE`

`LV_EVE_CMD_SETSCRATCH`

`LV_EVE_CMD_SKETCH`

`LV_EVE_CMD_SLIDER`

`LV_EVE_CMD_SNAPSHOT`

`LV_EVE_CMD_SNAPSHOT2`

`LV_EVE_CMD_SPINNER`

`LV_EVE_CMD_STOP`

`LV_EVE_CMD_SWAP`

`LV_EVE_CMD_TEXT`

`LV_EVE_CMD_TOGGLE`

`LV_EVE_CMD_TRACK`

`LV_EVE_CMD_TRANSLATE`

`LV_EVE_CMD_VIDEOFRAME`

`LV_EVE_CMD_VIDEOSTART`

`LV_EVE_REG_ANA_COMP`

`LV_EVE_REG_BIST_EN`

`LV_EVE_REG_CLOCK`

`LV_EVE_REG_CMDB_SPACE`

`LV_EVE_REG_CMDB_WRITE`

`LV_EVE_REG_CMD_DL`

`LV_EVE_REG_CMD_READ`

`LV_EVE_REG_CMD_WRITE`

`LV_EVE_REG_CPURESET`

`LV_EVE_REG_CSPREAD`

`LV_EVE_REG_CTOUCH_EXTENDED`

`LV_EVE_REG_CTOUCH_TOUCH0_XY`

`LV_EVE_REG_CTOUCH_TOUCH4_X`

`LV_EVE_REG_CTOUCH_TOUCH4_Y`

`LV_EVE_REG_CTOUCH_TOUCH1_XY`

`LV_EVE_REG_CTOUCH_TOUCH2_XY`

`LV_EVE_REG_CTOUCH_TOUCH3_XY`

`LV_EVE_REG_TOUCH_CONFIG`

`LV_EVE_REG_DATESTAMP`

`LV_EVE_REG_DITHER`

`LV_EVE_REG_DL_SWAP`

`LV_EVE_REG_FRAMES`

`LV_EVE_REG_FREQUENCY`

`LV_EVE_REG_GPIO`

`LV_EVE_REG_GPIOX`

`LV_EVE_REG_GPIOX_DIR`

`LV_EVE_REG_GPIO_DIR`

`LV_EVE_REG_HCYCLE`

`LV_EVE_REG_HOFFSET`

`LV_EVE_REG_HSIZE`

`LV_EVE_REG_HSYNC0`

`LV_EVE_REG_HSYNC1`

`LV_EVE_REG_ID`

`LV_EVE_REG_INT_EN`

`LV_EVE_REG_INT_FLAGS`

`LV_EVE_REG_INT_MASK`

`LV_EVE_REG_MACRO_0`

`LV_EVE_REG_MACRO_1`

`LV_EVE_REG_MEDIAFIFO_READ`

`LV_EVE_REG_MEDIAFIFO_WRITE`

`LV_EVE_REG_OUTBITS`

`LV_EVE_REG_PCLK`

`LV_EVE_REG_PCLK_POL`

`LV_EVE_REG_PLAY`

`LV_EVE_REG_PLAYBACK_FORMAT`

`LV_EVE_REG_PLAYBACK_FREQ`

`LV_EVE_REG_PLAYBACK_LENGTH`

**LV\_EVE\_REG\_PLAYBACK\_LOOP**

**LV\_EVE\_REG\_PLAYBACK\_PLAY**

**LV\_EVE\_REG\_PLAYBACK\_READPTR**

**LV\_EVE\_REG\_PLAYBACK\_START**

**LV\_EVE\_REG\_PWM\_DUTY**

**LV\_EVE\_REG\_PWM\_HZ**

**LV\_EVE\_REG\_RENDERMODE**

**LV\_EVE\_REG\_ROTATE**

**LV\_EVE\_REG\_SNAPFORMAT**

**LV\_EVE\_REG\_SNAPSHOT**

**LV\_EVE\_REG\_SNAPY**

**LV\_EVE\_REG\_SOUND**

**LV\_EVE\_REG\_SPI\_WIDTH**

**LV\_EVE\_REG\_SWIZZLE**

**LV\_EVE\_REG\_TAG**

**LV\_EVE\_REG\_TAG\_X**

**LV\_EVE\_REG\_TAG\_Y**

**LV\_EVE\_REG\_TAP\_CRC**

**LV\_EVE\_REG\_TAP\_MASK**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_ADC\_MODE**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_CHARGE**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_DIRECT\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_DIRECT\_Z1Z2**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_MODE**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_OVERSAMPLE**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_RAW\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_RZ**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_RZTHRESH**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_SCREEN\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_SETTLE**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG1**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG1\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG2**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG2\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG3**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG3\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG4**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG4\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TAG\_XY**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_A**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_B**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_C**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_D**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_E**

**LV\_EVE\_REG\_TOUCH\_TRANSFORM\_F**

**LV\_EVE\_REG\_TRACKER**

**LV\_EVE\_REG\_TRACKER\_1**

**LV\_EVE\_REG\_TRACKER\_2**

**LV\_EVE\_REG\_TRACKER\_3**

**LV\_EVE\_REG\_TRACKER\_4**

**LV\_EVE\_REG\_TRIM**

**LV\_EVE\_REG\_VCYCLE**

**LV\_EVE\_REG\_VOFFSET**

**LV\_EVE\_REG\_VOL\_PB**

**LV\_EVE\_REG\_VOL\_SOUND**

**LV\_EVE\_REG\_VSIZE**

**LV\_EVE\_REG\_VSYNC0**

**LV\_EVE\_REG\_VSYNC1**

**LV\_EVE\_EVE\_GLFORMAT**

**LV\_EVE\_DL\_BITMAP\_EXT\_FORMAT**

**LV\_EVE\_DL\_BITMAP\_SWIZZLE**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_4X4**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_5X4**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_5X5**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_6X5**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_6X6**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_8X5**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_8X6**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_8X8**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_10X5**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_10X6**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_10X8**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_10X10**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_12X10**

**LV\_EVE\_EVE\_ASTC\_12X12**

**LV\_EVE\_EVE\_RAM\_ERR\_REPORT**

**LV\_EVE\_EVE\_RAM\_FLASH**

**LV\_EVE\_EVE\_RAM\_FLASH\_POSTBLOB**

**LV\_EVE\_EVE\_OPT\_FLASH**

**LV\_EVE\_EVE\_OPT\_OVERLAY**

**LV\_EVE\_EVE\_OPT\_FORMAT**

**LV\_EVE\_EVE\_OPT\_FILL**

**LV\_EVE\_CMD\_BITMAP\_TRANSFORM**

**LV\_EVE\_CMD\_SYNC**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHERASE**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHWRITE**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHREAD**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHUPDATE**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHDETACH**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHATTACH**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHFAST**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHSPIDESEL**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHSPITX**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHSPIRX**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHSOURCE**

**LV\_EVE\_CMD\_CLEARCACHE**

**LV\_EVE\_CMD\_INFLATE2**

**LV\_EVE\_CMD\_ROTATEAROUND**

**LV\_EVE\_CMD\_RESETFONTS**

**LV\_EVE\_CMD\_ANIMSTART**

**LV\_EVE\_CMD\_ANIMSTOP**

**LV\_EVE\_CMD\_ANIMXY**

**LV\_EVE\_CMD\_ANIMDRAW**

**LV\_EVE\_CMD\_GRADIENTA**

**LV\_EVE\_CMD\_FILLWIDTH**

**LV\_EVE\_CMD\_APPENDF**

**LV\_EVE\_CMD\_ANIMFRAME**

**LV\_EVE\_CMD\_VIDEOSTARTF**

**LV\_EVE\_REG\_ADAPTIVE\_FRAMERATE**

**LV\_EVE\_REG\_PLAYBACK\_PAUSE**

**LV\_EVE\_REG\_FLASH\_STATUS**

**LV\_EVE\_REG\_FLASH\_SIZE**

**LV\_EVE\_REG\_PLAY\_CONTROL**

**LV\_EVE\_REG\_COPRO\_PATCH\_PTR**

**LV\_EVE\_CMD\_ANIMFRAMERAM**

**LV\_EVE\_CMD\_ANIMSTARTRAM**

**LV\_EVE\_CMD\_APILEVEL**

**LV\_EVE\_CMD\_CALIBRATESUB**

**LV\_EVE\_CMD\_CALLLIST**

**LV\_EVE\_CMD\_ENDLIST**

**LV\_EVE\_CMD\_FLASHPROGRAM**

**LV\_EVE\_CMD\_FONTCACHE**

**LV\_EVE\_CMD\_FONTCACHEQUERY**

**LV\_EVE\_CMD\_GETIMAGE**

**LV\_EVE\_CMD\_HSF**

**LV\_EVE\_CMD\_LINETIME**

**LV\_EVE\_CMD\_NEWLIST**

**LV\_EVE\_CMD\_PCLKFREQ**

**LV\_EVE\_CMD\_RETURN**

**LV\_EVE\_CMD\_RUNANIM**

**LV\_EVE\_CMD\_TESTCARD**

**LV\_EVE\_CMD\_WAIT**

**LV\_EVE\_REG\_UNDERRUN**

**LV\_EVE\_REG\_AH\_HCYCLE\_MAX**

**LV\_EVE\_REG\_PCLK\_FREQ**

**LV\_EVE\_REG\_PCLK\_2X**

**LV\_EVE\_REG\_ANIM\_ACTIVE**

## Funzioni

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_ALPHA\_FUNC**(uint8\_t func, uint8\_t ref)

Set the alpha test function.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_HANDLE**(uint8\_t handle)

Set the bitmap handle.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_LAYOUT**(uint8\_t format, uint16\_t linestride, uint16\_t height)

Set the source bitmap memory format and layout for the current handle.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_SIZE**(uint8\_t filter, uint8\_t wrapx, uint8\_t wraph, uint16\_t width, uint16\_t height)

Set the source bitmap memory format and layout for the current handle.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_LAYOUT\_H**(uint16\_t linestride, uint16\_t height)

Set the 2 most significant bits of the source bitmap memory format and layout for the current handle.

**Nota**

this is different to FTDIs implementation as this takes the original values as parameters and not only the upper bits

**Parametri**

- **linestride** -- 12-bit value specified to BITMAP\_LAYOUT
- **height** -- 11-bit value specified to BITMAP\_LAYOUT

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_SIZE\_H**(uint16\_t width, uint16\_t height)

Set the 2 most significant bits of bitmaps dimension for the current handle.

**Nota**

this is different to FTDIs implementation as this takes the original values as parameters and not only the upper bits

**Parametri**

- **linestride** -- 11-bit value of bitmap width, the 2 most significant bits are used
- **height** -- 11-bit value of bitmap width, the 2 most significant bits are used

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_SOURCE**(uint32\_t addr)

Set the source address of bitmap data in RAM\_G or flash memory.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_TRANSFORM\_C**(uint32\_t val)

Set the C coefficient of the bitmap transform matrix.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_BITMAP\_TRANSFORM\_F(uint32\_t val)**

Set the F coefficient of the bitmap transform matrix.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_BLEND\_FUNC(uint8\_t src, uint8\_t dst)**

Execute a sequence of commands at another location in the display list.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_CALL(uint16\_t dest)**

Execute a sequence of commands at another location in the display list.

**Nota**

valid range for dest is from zero to 2047

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_JUMP(uint16\_t dest)**

Execute commands at another location in the display list.

**Nota**

valid range for dest is from zero to 2047

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_CELL(uint8\_t cell)**

Set the bitmap cell number for the VERTEX2F command.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_CLEAR(uint8\_t color, uint8\_t stencil, uint8\_t tag)**

Clear buffers to preset values.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_CLEAR\_COLOR\_A(uint8\_t alpha)**

Set clear value for the alpha channel.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_CLEAR\_COLOR\_RGB(uint8\_t red, uint8\_t green, uint8\_t blue)**

Set clear values for red, green and blue channels.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_CLEAR\_STENCIL(uint8\_t val)**

Set clear value for the stencil buffer.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_CLEAR\_TAG**(uint8\_t val)

Set clear value for the tag buffer.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_COLOR\_A**(uint8\_t alpha)

Set the current color alpha.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_COLOR\_MASK**(uint8\_t red, uint8\_t green, uint8\_t blue, uint8\_t alpha)

Enable or disable writing of color components.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_COLOR\_RGB**(uint8\_t red, uint8\_t green, uint8\_t blue)

Set the current color red, green and blue.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_LINE\_WIDTH**(uint16\_t width)

Set the width of lines to be drawn with primitive LINES in 1/16 pixel precision.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_MACRO**(uint8\_t macro)

Execute a single command from a macro register.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_PALETTE\_SOURCE**(uint32\_t addr)

Set the base address of the palette.

**Nota**

2-byte alignment is required if pixel format is PALETTE4444 or PALETTE565.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_POINT\_SIZE**(uint16\_t size)

Set the radius of points to be drawn with primitive POINTS in 1/16 pixel precision.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_SCISSOR\_SIZE**(uint16\_t width, uint16\_t height)

Set the size of the scissor clip rectangle.

**Nota**

valid range for width and height is from zero to 2048

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_SCISSOR\_XY**(uint16\_t xc0, uint16\_t yc0)

Set the top left corner of the scissor clip rectangle.

**Nota**

valid range for width and height is from zero to 2047

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_STENCIL\_FUNC**(uint8\_t func, uint8\_t ref, uint8\_t mask)

Set function and reference value for stencil testing.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_STENCIL\_MASK**(uint8\_t mask)

Control the writing of individual bits in the stencil planes.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_STENCIL\_OP**(uint8\_t sfail, uint8\_t spass)

Set stencil test actions.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_TAG**(uint8\_t tagval)

Attach the tag value for the following graphics objects drawn on the screen.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_TAG\_MASK**(uint8\_t mask)

Control the writing of the tag buffer.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_VERTEX2F**(int16\_t xc0, int16\_t yc0)

Set coordinates for graphics primitives.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_VERTEX2II**(uint16\_t xc0, uint16\_t yc0, uint8\_t handle, uint8\_t cell)

Set coordinates, bitmap-handle and cell-number for graphics primitives.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_VERTEX\_FORMAT**(uint8\_t frac)

Set the precision of VERTEX2F coordinates.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_VERTEX\_TRANSLATE\_X**(int32\_t xco)

Set the vertex transformations X translation component.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_VERTEX\_TRANSLATE\_Y**(int32\_t yco)

Set the vertex transformations Y translation component.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

**static inline uint32\_t LV\_EVE\_BITMAP\_EXT\_FORMAT**(uint16\_t format)

Set the extended format of the bitmap.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_SWIZZLE**(uint8\_t red, uint8\_t green, uint8\_t blue, uint8\_t alpha)

Set the source for the red, green, blue and alpha channels of a bitmap.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_TRANSFORM\_A**(uint8\_t prc, uint32\_t val)

Set the A coefficient of the bitmap transform matrix.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_TRANSFORM\_B**(uint8\_t prc, uint32\_t val)

Set the B coefficient of the bitmap transform matrix.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_TRANSFORM\_D**(uint8\_t prc, uint32\_t val)

Set the D coefficient of the bitmap transform matrix.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

static inline uint32\_t **LV\_EVE\_BITMAP\_TRANSFORM\_E**(uint8\_t prc, uint32\_t val)

Set the E coefficient of the bitmap transform matrix.

**Ritorna**

a 32 bit word for use with EVE\_cmd\_dl()

## 14.14.4 evdev

### lv\_evdev.h

#### Typedef

typedef void (\***lv\_evdev\_discovery\_cb\_t**)(lv\_indev\_t \*indev, *lv\_evdev\_type\_t* type, void \*user\_data)

**Param indev**

the indev created for the newly discovered evdev

**Param type**

the type of the evdev

**Param user\_data**

a custom parameter

#### Enum

enum **lv\_evdev\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_EVDEV\_TYPE\_REL**

mice

enumerator **LV\_EVDEV\_TYPE\_ABS**

touch screens, mousepads

enumerator **LV\_EVDEV\_TYPE\_KEY**

keyboards, keypads, buttons

## Funzioni

`lv_indev_t *lv_evdev_create(lv_indev_type_t indev_type, const char *dev_path)`

Create evdev input device from a given path.

**Parametri**

- **type** -- LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER or LV\_INDEV\_TYPE\_KEYPAD
- **dev\_path** -- device path, e.g., /dev/input/event0

**Ritorna**

pointer to input device or NULL if opening failed

`lv_indev_t *lv_evdev_create_fd(lv_indev_type_t indev_type, int fd)`

Create evdev input device, taking ownership of the given file descriptor.

**Parametri**

- **type** -- LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER or LV\_INDEV\_TYPE\_KEYPAD
- **fd** -- file descriptor of the evdev device

**Ritorna**

pointer to input device or NULL if opening failed

`lv_result_t lv_evdev_discovery_start(lv_evdev_discovery_cb_t cb, void *user_data)`

Begin automatically creating evdev indevs for all new and existing evdev devices found in /dev/input/

**Parametri**

- **cb** -- function to call when a new evdev indev is discovered, or NULL
- **user\_data** -- parameter to pass to the callback

**Ritorna**

the success or failure status. It will fail if it's already running or resources could not be initialized.

`lv_result_t lv_evdev_discovery_stop(void)`

Stop automatically creating evdev indevs. Safe to call from the discovery callback.

**Ritorna**

the success or failure status. It will fail if it's already running.

`void lv_evdev_set_swap_axes(lv_indev_t *indev, bool swap_axes)`

Set whether coordinates of pointer device should be swapped. Defaults to false.

**Parametri**

- **indev** -- evdev input device
- **swap\_axes** -- whether to swap x and y axes

`void lv_evdev_set_calibration(lv_indev_t *indev, int min_x, int min_y, int max_x, int max_y)`

Configure a coordinate transformation for pointer devices. Applied after axis swap, if any. Defaults to apply no transformation.

**Parametri**

- **indev** -- evdev input device
- **min\_x** -- pointer coordinate mapped to min x of display
- **min\_y** -- pointer coordinate mapped to min y of display
- **max\_x** -- pointer coordinate mapped to max x of display
- **max\_y** -- pointer coordinate mapped to max y of display

`void lv_evdev_delete(lv_indev_t *indev)`

Remove evdev input device.

**Parametri**

**indev** -- evdev input device to close and free

## lv\_evdev\_private.h

### Funzioni

`void lv_evdev_deinit(void)`

## 14.14.5 glfw

### lv\_glfw\_window.h

#### Funzioni

`lv_glfw_window_t *lv_glfw_window_create(int32_t hor_res, int32_t ver_res, bool use_mouse_indev)`

Create a GLFW window with no textures and initialize OpenGL

#### Parametri

- **hor\_res** -- width in pixels of the window
- **ver\_res** -- height in pixels of the window
- **use\_mouse\_indev** -- send pointer indev input to LVGL display textures

#### Ritorna

the new GLFW window handle

`void lv_glfw_window_delete(lv_glfw_window_t *window)`

Delete a GLFW window. If it is the last one, the process will exit

#### Parametri

**window** -- GLFW window to delete

`void *lv_glfw_window_get_glfw_window(lv_glfw_window_t *window)`

Get the GLFW window handle for an lv\_glfw\_window

#### Parametri

**window** -- GLFW window to return the handle of

#### Ritorna

the GLFW window handle

`lv_glfw_texture_t *lv_glfw_window_add_texture(lv_glfw_window_t *window, unsigned int texture_id, int32_t w, int32_t h)`

Add a texture to the GLFW window. It can be an LVGL display texture, or any OpenGL texture

#### Parametri

- **window** -- GLFW window
- **texture\_id** -- OpenGL texture ID
- **w** -- width in pixels of the texture
- **h** -- height in pixels of the texture

#### Ritorna

the new texture handle

`void lv_glfw_texture_remove(lv_glfw_texture_t *texture)`

Remove a texture from its GLFW window and delete it

#### Parametri

**texture** -- handle of a GLFW window texture

`void lv_glfw_texture_set_x(lv_glfw_texture_t *texture, int32_t x)`

Set the x position of a texture within its GLFW window

#### Parametri

- **texture** -- handle of a GLFW window texture
- **x** -- new x position of the texture

`void lv_glfw_texture_set_y(lv_glfw_texture_t *texture, int32_t y)`

Set the y position of a texture within its GLFW window

#### Parametri

- **texture** -- handle of a GLFW window texture
- **y** -- new y position of the texture

`void lv_glfw_texture_set_opa(lv_glfw_texture_t *texture, lv_opa_t opa)`

Set the opacity of a texture in a GLFW window

#### Parametri

- **texture** -- handle of a GLFW window texture
- **opa** -- new opacity of the texture

`lv_indev_t *lv_glfw_texture_get_mouse_indev(lv_glfw_texture_t *texture)`

Get the mouse indev associated with a texture in a GLFW window, if it exists

### Nota

there will only be an indev if the texture is based on an LVGL display texture and the window was created with `use_mouse_indev` as `true`

#### Parametri

`texture` -- handle of a GLFW window texture

#### Ritorna

the indev or `NULL`

## lv\_glfw\_window\_private.h

`struct _lv_glfw_window_t`

### Membri Pubblici

`GLFWwindow *window`

`int32_t hor_res`

`int32_t ver_res`

`lv_ll_t textures`

`lv_point_t mouse_last_point`

`lv_indev_state_t mouse_last_state`

`uint8_t use_indev`

`uint8_t closing`

`struct _lv_glfw_texture_t`

### Membri Pubblici

`lv_glfw_window_t *window`

`unsigned int texture_id`

`lv_area_t area`

`lv_opa_t opa`

`lv_indev_t *indev`

`lv_point_t indev_last_point`

`lv_indev_state_t indev_last_state`

## lv\_opengles\_debug.h

### Define

`GL_CALL(x)`

### Funzioni

`void GLClearError(void)`

`void GLLogCall(const char *function, const char *file, int line)`

## lv\_opengles\_driver.h

### Funzioni

`void lv_opengles_init(void)`

Initialize OpenGL

**Nota**

it is not necessary to call this if you use `lv_glfw_window_create`

`void lv_opengles_deinit(void)`

Deinitialize OpenGL

**Nota**

it is not necessary to call this if you use `lv_glfw_window_create`

`void lv_opengles_render_texture(unsigned int texture, const lv_area_t *texture_area, lv_opa_t opa, int32_t disp_w, int32_t disp_h, const lv_area_t *texture_clip_area, bool flip)`

Render a texture

### Parametri

- **texture** -- OpenGL texture ID
- **texture\_area** -- the area in the window to render the texture in
- **opa** -- opacity to blend the texture with existing contents
- **disp\_w** -- width of the window/framebuffer being rendered to
- **disp\_h** -- height of the window/framebuffer being rendered to

`void lv_opengles_render_fill(lv_color_t color, const lv_area_t *area, lv_opa_t opa, int32_t disp_w, int32_t disp_h)`

Render a fill

### Parametri

- **color** -- the color of the fill
- **area** -- the area in the window to render the fill
- **opa** -- opacity to blend the fill with existing contents
- **disp\_w** -- width of the window/framebuffer being rendered to
- **disp\_h** -- height of the window/framebuffer being rendered to

```
void lv_opengles_render_clear(void)
```

Clear the window/display

```
void lv_opengles_viewport(int32_t x, int32_t y, int32_t w, int32_t h)
```

Set the OpenGL viewport

**Parametri**

- **x** -- x position of the viewport
- **y** -- y position of the viewport
- **w** -- width of the viewport
- **h** -- height of the viewport

## lv\_opengles\_texture.h

### Funzioni

```
lv_display_t *lv_opengles_texture_create(int32_t w, int32_t h)
```

Create a display that flushes to an OpenGL texture

**Parametri**

- **w** -- width in pixels of the texture
- **h** -- height in pixels of the texture

**Ritorna**

the new display

```
unsigned int lv_opengles_texture_get_texture_id(lv_display_t *disp)
```

Get the OpenGL texture ID of the display

**Parametri**

**disp** -- display

**Ritorna**

texture ID

```
lv_display_t *lv_opengles_texture_get_from_texture_id(unsigned int texture_id)
```

Get the display of an OpenGL texture if it is associated with one

**Parametri**

**texture\_id** -- OpenGL texture ID

**Ritorna**

display or NULL if there no display with that texture ID

## 14.14.6 libinput

### lv\_libinput.h

#### Define

**LV\_LIBINPUT\_MAX\_EVENTS**

#### Enum

enum **lv\_libinput\_capability**

*Values:*

enumerator **LV\_LIBINPUT\_CAPABILITY\_NONE**

enumerator **LV\_LIBINPUT\_CAPABILITY\_KEYBOARD**

enumerator **LV\_LIBINPUT\_CAPABILITY\_POINTER**

enumerator **LV\_LIBINPUT\_CAPABILITY\_TOUCH**

## Funzioni

`lv_libinput_capability lv_libinput_query_capability(struct libinput_device *device)`

Determine the capabilities of a specific libinput device.

### Parametri

`device` -- the libinput device to query

### Ritorna

the supported input capabilities

`char *lv_libinput_find_dev(lv_libinput_capability capabilities, bool force_rescan)`

Find connected input device with specific capabilities

### Parametri

- `capabilities` -- required device capabilities
- `force_rescan` -- erase the device cache (if any) and rescan the file system for available devices

### Ritorna

device node path (e.g. /dev/input/event0) for the first matching device or NULL if no device was found. The pointer is safe to use until the next forceful device search.

`size_t lv_libinput_find_devs(lv_libinput_capability capabilities, char **found, size_t count, bool force_rescan)`

Find connected input devices with specific capabilities

### Parametri

- `capabilities` -- required device capabilities
- `devices` -- pre-allocated array to store the found device node paths (e.g. /dev/input/event0). The pointers are safe to use until the next forceful device search.
- `count` -- maximum number of devices to find (the devices array should be at least this long)
- `force_rescan` -- erase the device cache (if any) and rescan the file system for available devices

### Ritorna

number of devices that were found

`lv_indev_t *lv_libinput_create(lv_indev_type_t indev_type, const char *dev_path)`

Create a new libinput input device

### Parametri

- `type` -- LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER or LV\_INDEV\_TYPE\_KEYPAD
- `dev_path` -- device path, e.g. /dev/input/event0

### Ritorna

pointer to input device or NULL if opening failed

`void lv_libinput_delete(lv_indev_t *indev)`

Delete a libinput input device

### Parametri

`indev` -- pointer to input device

## lv\_libinput\_private.h

`struct _lv_libinput_event_t`

### Membri Pubblici

`lv_indev_state_t pressed`

`int key_val`

`lv_point_t point`

```
struct _lv_libinput_t
```

### Membri Pubblici

```
int fd
```

```
struct pollfd fds[1]
```

```
lv_libinput_event_t points[32]
```

```
lv_libinput_event_t slots[2]
```

```
lv_point_t pointer_position
```

```
bool pointer_button_down
```

```
int start
```

```
int end
```

```
lv_libinput_event_t last_event
```

```
bool deinit
```

```
pthread_mutex_t event_lock
```

```
pthread_t worker_thread
```

```
struct libinput *libinput_context
```

```
struct libinput_device *libinput_device
```

**lv\_xkb.h**

**lv\_xkb\_private.h**

**14.14.7 nuttx**

**lv\_nuttx\_cache.h**

### Funzioni

```
void lv_nuttx_cache_init(void)
```

```
void lv_nuttx_cache_deinit(void)
```

**lv\_nuttx\_entry.h**

### TypeDef

```
typedef struct lv_nuttx_ctx_t lv_nuttx_ctx_t
```

## Funzioni

`void lv_nuttx_dsc_init(lv_nuttx_dsc_t *dsc)`

Initialize the `lv_nuttx_dsc_t` structure with default values for the NuttX port of LVGL.

### Parametri

`dsc` -- Pointer to the `lv_nuttx_dsc_t` structure to be initialized.

`void lv_nuttx_init(const lv_nuttx_dsc_t *dsc, lv_nuttx_result_t *result)`

Initialize the LVGL display driver for NuttX using the provided configuration information.

### Parametri

- `dsc` -- Pointer to the `lv_nuttx_dsc_t` structure containing the configuration information for the display driver.
- `result` -- Pointer to the `lv_nuttx_result_t` structure containing display and input device handler.

`void lv_nuttx_deinit(lv_nuttx_result_t *result)`

Deinitialize the LVGL display driver for NuttX.

### Parametri

`result` -- Pointer to the `lv_nuttx_result_t` structure containing display and input device handler.

`void lv_nuttx_init_custom(const lv_nuttx_dsc_t *dsc, lv_nuttx_result_t *result)`

Initialize the LVGL display driver for NuttX using the provided custom configuration information.

### Parametri

- `dsc` -- Pointer to the `lv_nuttx_dsc_t` structure containing the custom configuration for the display driver.
- `result` -- Pointer to the `lv_nuttx_result_t` structure containing display and input device handler.

`void lv_nuttx_deinit_custom(lv_nuttx_result_t *result)`

Deinitialize the LVGL display driver for NuttX using the provided custom configuration information.

### Parametri

`result` -- Pointer to the `lv_nuttx_result_t` structure containing display and input device handler.

`void lv_nuttx_run(lv_nuttx_result_t *result)`

Call `lv_timer_handler()` (LVGL's super loop) in an endless loop. If LV\_USE\_NUTTX\_LIBUV is enabled an UV timer will be created, else `lv_timer_handler()` will be called in a loop with some sleep.

### Parametri

`result` -- pointer to a variable initialized by `lv_nuttx_init()` or `lv_nuttx_init_custom()`

`uint32_t lv_nuttx_get_idle(void)`

Get the idle percentage of the system.

### Ritorna

The idle percentage of the system.

`struct lv_nuttx_dsc_t`

## Membri Pubblici

`const char *fb_path`

`const char *input_path`

`const char *utouch_path`

```
const char *mouse_path
const char *trace_path

struct lv_nuttx_result_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_display_t *disp
lv_indev_t *indev
lv_indev_t *utouch_indev
lv_indev_t *mouse_indev
```

```
struct _lv_nuttx_ctx_t
```

**Membri Pubblici**

```
void *image_cache
int trace_fd
```

**lv\_nuttx\_fbdev.h****Funzioni**

```
lv_display_t *lv_nuttx_fbdev_create(void)
Create a new display with NuttX backend.

int lv_nuttx_fbdev_set_file(lv_display_t *disp, const char *file)
Initialize display with specified framebuffer device

Parametri

- disp -- pointer to display with NuttX backend
- file -- the name of framebuffer device

```

**lv\_nuttx\_image\_cache.h****Funzioni**

```
void lv_nuttx_image_cache_init(bool use_independent_image_heap)
void lv_nuttx_image_cache_deinit(void)
```

**lv\_nuttx\_lcd.h****Funzioni**

```
lv_display_t *lv_nuttx_lcd_create(const char *dev_path)
```

**lv\_nuttx\_libuv.h****Funzioni**

`void *lv_nuttx_uv_init(lv_nuttx_uv_t *uv_info)`

Initialize the uv\_loop using the provided configuration information.

**Parametri**

**uv\_info** -- Pointer to the `lv_nuttx_uv_t` structure to be initialized.

`void lv_nuttx_uv_deinit(void **data)`

Deinitialize the uv\_loop configuration for NuttX porting layer.

**Parametri**

**data** -- Pointer to user data.

struct `lv_nuttx_uv_t`

**Membri Pubblici**

`void *loop`

`lv_display_t *disp`

`lv_indev_t *indev`

**lv\_nuttx\_mouse.h****Funzioni**

`lv_indev_t *lv_nuttx_mouse_create(const char *dev_path)`

Initialize indev with specified input device.

**Parametri**

**dev\_path** -- path of input device

**lv\_nuttx\_profiler.h****Funzioni**

`void lv_nuttx_profiler_init(void)`

`void lv_nuttx_profiler_set_file(const char *file)`

`void lv_nuttx_profiler_deinit(void)`

**lv\_nuttx\_touchscreen.h****Funzioni**

`lv_indev_t *lv_nuttx_touchscreen_create(const char *dev_path)`

Initialize indev with specified input device.

**Parametri**

**dev\_path** -- path of input device

**14.14.8 qnx****lv\_qnx.h**

LVGL driver for the QNX Screen compositing window manager.

## Funzioni

`lv_display_t *lv_qnx_window_create(int32_t hor_res, int32_t ver_res)`

Create a window to use as a display for LVGL.

### Parametri

- `hor_res` -- The horizontal resolution (size) of the window
- `ver_res` -- The vertical resolution (size) of the window

### Ritorna

A pointer to a new display object if successful, NULL otherwise

`void lv_qnx_window_set_title(lv_display_t *disp, const char *title)`

Set the title of the window identified by the given display.

### Parametri

- `disp` -- The display object for the window
- `title` -- The new title to set

`bool lv_qnx_add_pointer_device(lv_display_t *disp)`

Create a pointer input device for the display. Only one pointer object is currently supported.

### Parametri

`disp` -- The display object associated with the device

### Ritorna

true if successful, false otherwise

`bool lv_qnx_add_keyboard_device(lv_display_t *disp)`

Create a keyboard input device for the display. Only one keyboard object is currently supported.

### Parametri

`disp` -- The display object associated with the device

### Ritorna

true if successful, false otherwise

`int lv_qnx_event_loop(lv_display_t *disp)`

Runs the event loop for the display. The function only returns in response to a close event.

### Parametri

`disp` -- The display for the event loop

### Ritorna

Exit code

## 14.14.9 sdl

[lv\\_sdl\\_keyboard.h](#)

### Define

`KEYBOARD_BUFFER_SIZE`

## Funzioni

`lv_indev_t *lv_sdl_keyboard_create(void)`

[lv\\_sdl\\_mouse.h](#)

## Funzioni

`lv_indev_t *lv_sdl_mouse_create(void)`

**lv\_sdl\_mousewheel.h****Funzioni**

```
lv_indev_t *lv_sdl_mousewheel_create(void)
```

**lv\_sdl\_private.h****Funzioni**

```
void lv_sdl_keyboard_handler(SDL_Event *event)
```

```
void lv_sdl_mouse_handler(SDL_Event *event)
```

```
void lv_sdl_mousewheel_handler(SDL_Event *event)
```

```
lv_display_t *lv_sdl_get_disp_from_win_id(uint32_t win_id)
```

**lv\_sdl\_window.h****Define**

**LV SDL MOUSEWHEEL MODE ENCODER**

Modified by NXP in 2025

**LV SDL MOUSEWHEEL MODE CROWN**

**Funzioni**

```
lv_display_t *lv_sdl_window_create(int32_t hor_res, int32_t ver_res)
```

```
void lv_sdl_window_set_resizeable(lv_display_t *disp, bool value)
```

```
void lv_sdl_window_set_zoom(lv_display_t *disp, float zoom)
```

```
float lv_sdl_window_get_zoom(lv_display_t *disp)
```

```
void lv_sdl_window_set_title(lv_display_t *disp, const char *title)
```

```
void lv_sdl_window_set_icon(lv_display_t *disp, void *icon, int32_t width, int32_t height)
```

```
void *lv_sdl_window_get_renderer(lv_display_t *disp)
```

```
void lv_sdl_quit(void)
```

**14.14.10 uefi****lv\_uefi.h****lv\_uefi\_context.h****Funzioni**

```
void lv_uefi_init(EFI_HANDLE image_handle, EFI_SYSTEM_TABLE *system_table)
```

Initialize the UEFI cache variables.

 **Remark**

This has to be called before *lv\_init()*.

**Parametri**

- **image\_handle** -- The handle of the current image
- **system\_table** -- Pointer to the system table

`void lv_uefi_platform_init(void)`

Initialize the LVGL UEFI backend.

#### Remark

This is a private API which is used for LVGL UEFI backend implementation. LVGL users shouldn't use that because the LVGL has already used it in `lv_init`.

`void lv_uefi_platform_deinit(void)`

Cleanup the LVGL UEFI backend.

#### Remark

This is a private API which is used for LVGL UEFI backend implementation. LVGL users shouldn't use that because the LVGL has already used it in `lv_deinit`.

## lv\_uefi\_display.h

### Funzioni

`lv_display_t *lv_uefi_display_create(void *handle)`

Create a LVGL display object.

#### Parametri

`handle` -- The handle on which an instance of the EFI\_GRAPHICS\_OUTPUT\_PROTOCOL\_COL protocol is installed.

#### Ritorna

The created LVGL display object.

`void *lv_uefi_display_get_active(void)`

Try to find the active display handle.

#### Remark

The active display need interfaces for EFI\_GRAPHICS\_OUTPUT\_PROTOCOL and EFI\_EDID\_ACTIVE\_PROTOCOL

#### Ritorna

The handle or NULL if not found.

`void *lv_uefi_display_get_any(void)`

Try to find any display handle.

#### Ritorna

The handle or NULL if not found.

## lv\_uefi\_edk2.h

## lv\_uefi\_gnu\_efi.h

## lv\_uefi\_indev.h

### Funzioni

`lv_indev_t *lv_uefi_simple_pointer_indev_create(lv_point_t *display_res)`

Create an indev object.

**Parametri**

**display\_res** -- The resolution of the display in pixels, needed to scale the input. If NULL the resolution of the current default display will be used.

**Ritorna**

The created LVGL indev object.

```
bool lv_uefi_simple_pointer_indev_add_handle(lv_indev_t *indev, EFI_HANDLE handle)
```

Add an EFI\_SIMPLE\_POINTER\_PROTOCOL interface to the indev.

**Parametri**

- **indev** -- Indev that was created with lv\_uefi\_simple\_pointer\_indev\_create.
- **handle** -- The handle on which an instance of the EFI\_SIMPLE\_POINTER\_PROTOCOL protocol is installed.

**Ritorna**

True if the interface was added.

```
void lv_uefi_simple_pointer_indev_add_all(lv_indev_t *indev)
```

Add all available EFI\_SIMPLE\_POINTER\_PROTOCOL interfaces to the indev.

**Parametri**

**indev** -- Indev that was created with lv\_uefi\_simple\_pointer\_indev\_create.

```
lv_indev_t *lv_uefi_absolute_pointer_indev_create(lv_point_t *display_res)
```

Create a LVGL indev object.

**Parametri**

**display\_res** -- The resolution of the display in pixels, needed to scale the input.

**Ritorna**

The created LVGL indev object.

```
bool lv_uefi_absolute_pointer_indev_add_handle(lv_indev_t *indev, EFI_HANDLE handle)
```

Add an EFI\_ABSOLUTE\_POINTER\_PROTOCOL interface to the indev.

**Parametri**

- **indev** -- Indev that was created with lv\_uefi\_absolute\_pointer\_indev\_create.
- **handle** -- The handle on which an instance of the EFI\_ABSOLUTE\_POINTER\_PROTOCOL protocol is installed.

**Ritorna**

True if the interface was added.

```
void lv_uefi_absolute_pointer_indev_add_all(lv_indev_t *indev)
```

Add all available EFI\_ABSOLUTE\_POINTER\_PROTOCOL interfaces to the indev.

**Parametri**

**indev** -- Indev that was created with lv\_uefi\_absolute\_pointer\_indev\_create.

```
lv_indev_t *lv_uefi_simple_text_input_indev_create(void)
```

Create an indev object.

**Ritorna**

The created LVGL indev object.

```
bool lv_uefi_simple_text_input_indev_add_handle(lv_indev_t *indev, EFI_HANDLE handle)
```

Add an EFI\_SIMPLE\_TEXT\_INPUT\_EX\_PROTOCOL interface to the indev.

**Parametri**

- **indev** -- Indev that was created with lv\_uefi\_simple\_text\_input\_indev\_create.
- **handle** -- The handle on which an instance of the EFI\_SIMPLE\_TEXT\_INPUT\_EX\_PROTOCOL protocol is installed.

**Ritorna**

True if the interface was added.

```
void lv_uefi_simple_text_input_indev_add_all(lv_indev_t *indev)
```

Add all available EFI\_SIMPLE\_TEXT\_INPUT\_EX\_PROTOCOL interfaces to the indev.

**Parametri**

**indev** -- Indev that was created with lv\_uefi\_simple\_text\_input\_indev\_create.

**lv\_uefi\_private.h****Funzioni**

**bool lv\_uefi\_protocol\_test(**EFI\_HANDLE handle, EFI\_GUID \*protocol)

Test if a protocol is installed at a handle.

**Parametri**

- **handle** -- The handle on which the protocol might be installed.
- **protocol** -- The guid of the protocol.

**Ritorna**

TRUE if the protocol is installed, FALSE if not.

**void \*lv\_uefi\_protocol\_open(**EFI\_HANDLE handle, EFI\_GUID \*protocol)

Open a protocol.

**Parametri**

- **handle** -- The handle on which the protocol is installed.
- **protocol** -- The guid of the protocol.

**Ritorna**

A pointer to the interface, NULL if the protocol couldn't be opened.

**void lv\_uefi\_protocol\_close(**EFI\_HANDLE handle, EFI\_GUID \*protocol)

Close a protocol.

**Parametri**

- **handle** -- The handle on which the protocol is installed.
- **protocol** -- The guid of the protocol.

**size\_t lv\_uefi\_ucs2\_to\_ascii(**const CHAR16 \*ucs2, char \*ascii, size\_t ascii\_len)

Convert an UCS-2 string to an ASCII string. The string must contain only characters >= 0x20 and <= 0X7E.

**Parametri**

- **ucs2** -- The UCS-2 string.
- **ascii** -- The buffer to store the ASCII string.
- **ascii\_len** -- The size of the buffer in ASCII characters.

**Ritorna**

The number of characters written to the buffer or 0 if there was an error.

**size\_t lv\_uefi\_ascii\_to\_ucs2(**const char \*ascii, CHAR16 \*ucs2, size\_t ucs2\_len)

Convert an ASCII string to an UCS-2 string. The string must contain only characters >= 0x20 and <= 0X7E.

**Parametri**

- **ascii** -- The ASCII string.
- **ucs2** -- The buffer to store the UCS-2 string.
- **ucs2\_len** -- The size of the buffer in UCS-2 characters.

**Ritorna**

The number of bytes written to the buffer or 0 if there was an error.

**Variabili**

**EFI\_HANDLE gLvEfiImageHandle**

Internal cache for the image handle (source: application entry point)

**EFI\_SYSTEM\_TABLE \*gLvEfiST**

Internal cache for the system table (source: application entry point)

**EFI\_BOOT\_SERVICES \*gLvEfiBS**

Internal cache for the boot services table (source: gLvEfiST)

**EFI\_RUNTIME\_SERVICES \*gLvEfiRT**

Internal cache for the boot runtime service table (source: gLvEfiST)

**lv\_uefi\_std\_wrapper.h****14.14.11 wayland****lv\_wayland.h****Funzioni**

```
uint32_t lv_wayland_timer_handler(void)
```

Wrapper around lv\_timer\_handler

**Nota**

Must be called in the application run loop instead of the regular lv\_timer\_handler provided by LVGL

**Ritorna**

time till it needs to be run next (in ms)

```
int lv_wayland_get_fd(void)
```

Retrieves the file descriptor of the wayland socket

**lv\_wayland\_private.h****Define**

**LV\_WAYLAND\_XDG\_SHELL**

**LV\_WAYLAND\_DEFAULT\_CURSOR\_NAME**

**LVGL\_DRAW\_BUFFER\_DIV**

**DMG\_CACHE\_CAPACITY**

**TAG\_LOCAL**

**TAG\_BUFFER\_DAMAGE**

**TITLE\_BAR\_HEIGHT**

**BORDER\_SIZE**

**BUTTON\_MARGIN**

**BUTTON\_PADDING**

**BUTTON\_SIZE**

**LV\_WAYLAND\_CYCLE\_PERIOD**

**FIRST\_DECORATION**

**LAST\_DECORATION****NUM\_DECORATIONS****Enum**enum **object\_type***Values:*enumerator **OBJECT\_TITLEBAR**enumerator **OBJECT\_BUTTON\_CLOSE**enumerator **OBJECT\_BUTTON\_MAXIMIZE**enumerator **OBJECT\_BUTTON\_MINIMIZE**enumerator **OBJECT\_BORDER\_TOP**enumerator **OBJECT\_BORDER\_BOTTOM**enumerator **OBJECT\_BORDER\_LEFT**enumerator **OBJECT\_BORDER\_RIGHT**enumerator **OBJECT\_WINDOW****Funzioni**void **lv\_wayland\_init**(void)void **lv\_wayland\_deinit**(void)void **lv\_wayland\_wait\_flush\_cb**(lv\_display\_t \*disp)const struct wl\_callback\_listener \***lv\_wayland\_window\_get\_wl\_surface\_frame\_listener**(void)void **lv\_wayland\_window\_draw**(struct *window* \*window, uint32\_t width, uint32\_t height)lv\_result\_t **lv\_wayland\_window\_resize**(struct *window* \*window, int width, int height)void **lv\_wayland\_window\_destroy**(struct *window* \*window)const struct xdg\_surface\_listener \***lv\_wayland\_xdg\_shell\_get\_surface\_listener**(void)const struct xdg\_toplevel\_listener \***lv\_wayland\_xdg\_shell\_get\_toplevel\_listener**(void)const struct xdg\_wm\_base\_listener \***lv\_wayland\_xdg\_shell\_get\_wm\_base\_listener**(void)lv\_result\_t **lv\_wayland\_xdg\_shell\_set\_maximized**(struct *window* \*window, bool maximized)lv\_result\_t **lv\_wayland\_xdg\_shell\_set\_minimized**(struct *window* \*window)lv\_result\_t **lv\_wayland\_xdg\_shell\_set\_fullscreen**(struct *window* \*window, bool fullscreen)

```

lv_result_t lv_wayland_xdg_shell_create_window(struct lv_wayland_context *app, struct window *window,
 const char *title)

lv_result_t lv_wayland_xdg_shell_destroy_window_toplevel(struct window *window)

lv_result_t lv_wayland_xdg_shell_destroy_window_surface(struct window *window)

void lv_wayland_xdg_shell_handle_pointer_event(struct lv_wayland_context *app, uint32_t serial, uint32_t
 button, uint32_t state)

const char *lv_wayland_xdg_shell_get_cursor_name(const struct lv_wayland_context *app)

void lv_wayland_xdg_shell_deinit(void)

void lv_wayland_shm_set_interface(shm_ctx_t *context, struct wl_registry *registry, uint32_t name, const char
 *interface, uint32_t version)

struct graphic_object *lv_wayland_shm_on_graphical_object_creation(shm_ctx_t *context, struct
 graphic_object *obj)

void lv_wayland_shm_on_graphical_object_destruction(shm_ctx_t *context, struct graphic_object *obj)

lv_result_t lv_wayland_shm_set_draw_buffers(shm_ctx_t *context, lv_display_t *display)

lv_result_t lv_wayland_shm_create_draw_buffers(shm_ctx_t *context, struct window *window)

lv_result_t lv_wayland_shm_resize_window(shm_ctx_t *context, struct window *window, int32_t width, int32_t
 height)

lv_result_t lv_wayland_shm_is_ready(shm_ctx_t *context)

void lv_wayland_shm_delete_draw_buffers(shm_ctx_t *context, struct window *window)

void lv_wayland_shm_initialize_context(shm_ctx_t *context)

void lv_wayland_shm_deinit(shm_ctx_t *context)

void lv_wayland_shm_flush_partial_mode(lv_display_t *disp, const lv_area_t *area, unsigned char *color_p)

struct wl_cursor_theme *lv_wayland_shm_load_cursor_theme(shm_ctx_t *context)

void lv_wayland_dmabuf_set_interface(dmabuf_ctx_t *context, struct wl_registry *registry, uint32_t name,
 const char *interface, uint32_t version)

struct graphic_object *lv_wayland_dmabuf_on_graphical_object_creation(dmabuf_ctx_t *context, struct
 graphic_object *obj)

void lv_wayland_dmabuf_on_graphical_object_destruction(dmabuf_ctx_t *context, struct graphic_object
 *obj)

lv_result_t lv_wayland_dmabuf_set_draw_buffers(dmabuf_ctx_t *context, lv_display_t *display)

lv_result_t lv_wayland_dmabuf_create_draw_buffers(dmabuf_ctx_t *context, struct window *window)

lv_result_t lv_wayland_dmabuf_resize_window(dmabuf_ctx_t *context, struct window *window)

lv_result_t lv_wayland_dmabuf_is_ready(dmabuf_ctx_t *context)

void lv_wayland_dmabuf_destroy_draw_buffers(dmabuf_ctx_t *context, struct window *window)

void lv_wayland_dmabuf_initialize_context(dmabuf_ctx_t *context)

void lv_wayland_dmabuf_deinit(dmabuf_ctx_t *context)

```

```

void lv_wayland_dmabuf_flush_full_mode(lv_display_t *disp, const lv_area_t *area, unsigned char *color_p)
const struct smm_events *lv_wayland_sme_get_events(void)
const struct wl_seat_listener *lv_wayland_seat_get_listener(void)
const struct wl_keyboard_listener *lv_wayland_keyboard_get_listener(void)
const struct wl_pointer_listener *lv_wayland_pointer_get_listener(void)
const struct wl_touch_listener *lv_wayland_touch_get_listener(void)
void lv_wayland_cache_add_area(struct window *window, smm_buffer_t *buf, const lv_area_t *area)
void lv_wayland_cache_clear(struct window *window)
void lv_wayland_cache_apply_areas(struct window *window, void *dest, void *src, smm_buffer_t *src_buf)
void lv_wayland_cache_purge(struct window *window, smm_buffer_t *buf)

```

## Variabili

struct *lv\_wayland\_context* **lv\_wl\_ctx**

struct **input**

### Membri Pubblici

uint32\_t **x**

uint32\_t **y**

*lv\_indev\_state\_t* **left\_button**

*lv\_indev\_state\_t* **right\_button**

*lv\_indev\_state\_t* **wheel\_button**

int16\_t **wheel\_diff**

struct *input* **pointer**

*lv\_key\_t* **key**

*lv\_indev\_state\_t* **state**

struct *input* **keyboard**

*lv\_indev\_touch\_data\_t* **touches**[10]

uint8\_t **touch\_event\_cnt**

```
uint8_t primary_id

struct seat

Membri Pubblici

struct wl_touch *wl_touch

struct wl_pointer *wl_pointer

struct wl_keyboard *wl_keyboard

struct xkb_keymap *keymap

struct xkb_state *state

struct seat xkb

struct graphic_object

Membri Pubblici

struct window *window

struct wl_surface *surface

struct wl_subsurface *subsurface

smm_buffer_t *pending_buffer

smm_group_t *buffer_group

struct input input

enum object_type type

int width

int height

struct dmabuf_ctx_t
```

**Membri Pubblici**

```
struct buffer *buffers

struct zwp_linux_dmabuf_v1 *handler

uint32_t format

struct shm_ctx_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_draw_buf_t *lv_draw_buf

struct wl_shm *handler

uint32_t format

struct lv_wayland_context
```

**Membri Pubblici**

```
struct wl_display *display

struct wl_registry *registry

struct wl_compositor *compositor

struct wl_subcompositor *subcompositor

struct wl_seat *wl_seat

struct wl_cursor_theme *cursor_theme

struct wl_surface *cursor_surface

shm_ctx_t shm_ctx

struct xdg_wm_base *xdg_wm

bool opt_disable_decorations

struct xkb_context *xkb_context

struct seat seat
```

```
struct graphic_object *touch_obj

struct graphic_object *pointer_obj

struct graphic_object *keyboard_obj

lv_ll_t window_ll

lv_timer_t *cycle_timer

bool cursor_flush_pending

struct pollfd wayland_pfd

struct window
```

### Membri Pubblici

```
lv_display_t *lv_disp

lv_indev_t *lv_indev_pointer

lv_indev_t *lv_indev_pointeraxis

lv_indev_t *lv_indev_touch

lv_indev_t *lv_indev_keyboard

lv_wayland_display_close_f_t close_cb

struct lv_wayland_context *wl_ctx

struct xdg_surface *xdg_surface

struct xdg_toplevel *xdg_toplevel

uint32_t wm_capabilities

struct graphic_object *body

lv_area_t cache[(32)]

unsigned char start

unsigned char end
```

```
unsigned size

struct window dmg_cache

 int width

 int height

 bool resize_pending

 int resize_width

 int resize_height

 bool flush_pending

 bool shall_close

 bool closed

 bool maximized

 bool fullscreen

 uint32_t frame_counter
```

## lv\_wayland\_smm.h

### Define

**SMM\_FD\_NAME**

**SMM\_POOL\_TAGS**

**SMM\_BUFFER\_TAGS**

**SMM\_GROUP\_TAGS**

**SMM\_POOL\_PROPERTIES(p)**

**SMM\_BUFFER\_PROPERTIES(b)**

**SMM\_GROUP\_PROPERTIES(g)**

**SMM\_TAG(o, n, v)**

**Typedef**

```
typedef void smm_pool_t
```

```
typedef void smm_buffer_t
```

```
typedef void smm_group_t
```

**Funzioni**

```
void smm_init(const struct smm_events *evs)
```

```
void smm_setctx(void *ctx)
```

```
void smm_deinit(void)
```

```
smm_group_t *smm_create(void)
```

```
void smm_resize(smm_group_t *grp, size_t sz)
```

```
void smm_destroy(smm_group_t *grp)
```

```
smm_buffer_t *smm_acquire(smm_group_t *grp)
```

```
void *smm_map(smm_buffer_t *buf)
```

```
void smm_release(smm_buffer_t *buf)
```

```
smm_buffer_t *smm_latest(smm_group_t *grp)
```

```
smm_buffer_t *smm_next(smm_buffer_t *buf)
```

```
struct smm_events
```

**Membri Pubblici**

```
void *ctx
```

```
bool (*new_pool)(void *ctx, smm_pool_t *pool)
```

```
void (*expand_pool)(void *ctx, smm_pool_t *pool)
```

```
void (*free_pool)(void *ctx, smm_pool_t *pool)
```

```
bool (*new_buffer)(void *ctx, smm_buffer_t *buf)
```

```
bool (*init_buffer)(void *ctx, smm_buffer_t *buf)
```

```
void (*free_buffer)(void *ctx, smm_buffer_t *buf)
```

```
struct smm_pool_properties
```

**Membri Pubblici**

```
void *tag[(1)]

size_t size

int fd

struct smm_buffer_properties
```

**Membri Pubblici**

```
void *tag[(2)]

smm_group_t *const group

smm_pool_t *const pool

size_t offset

struct smm_group_properties
```

**Membri Pubblici**

```
void *tag[(1)]
```

**lv\_wl\_keyboard.h****Funzioni**

```
lv_indev_t *lv_wayland_keyboard_create(void)

lv_indev_t *lv_wayland_get_keyboard(lv_display_t *display)
```

Get keyboard input device for given LVGL display

**Parametri**

**display** -- LVGL display

**Ritorna**

input device connected to keyboard, or NULL on error

**lv\_wl\_pointer.h****Funzioni**

```
lv_indev_t *lv_wayland_pointer_create(void)

lv_indev_t *lv_wayland_get_pointer(lv_display_t *disp)
```

Obtains the input device of the mouse pointer

**Nota**

It is used to create an input group on application start

**Parametri****disp** -- Reference to the LVGL display associated to the window**Ritorna**

The input device

**lv\_wl\_pointer\_axis.h****Funzioni****lv\_indev\_t \*lv\_wayland\_pointer\_axis\_create(void)****lv\_indev\_t \*lv\_wayland\_get\_pointeraxis(lv\_display\_t \*display)**

Obtains the input device of the encoder

**Nota**

It is used to create an input group on application start

**Parametri****display** -- Reference to the LVGL display associated to the window**Ritorna**

The input device

**lv\_wl\_touch.h****Funzioni****lv\_indev\_t \*lv\_wayland\_touch\_create(void)****lv\_indev\_t \*lv\_wayland\_get\_touchscreen(lv\_display\_t \*display)**

Get touchscreen input device for given LVGL display

**Parametri****display** -- LVGL display**Ritorna**

input device connected to touchscreen, or NULL on error

**lv\_wl\_window.h****Typedef****typedef bool (\*lv\_wayland\_display\_close\_f\_t)(lv\_display\_t \*disp)****Funzioni****lv\_display\_t \*lv\_wayland\_window\_create(uint32\_t hor\_res, uint32\_t ver\_res, char \*title, lv\_wayland\_display\_close\_f\_t close\_cb)**

Creates a window

**Parametri**

- **hor\_res** -- The width of the window in pixels
- **ver\_res** -- The height of the window in pixels
- **title** -- The title of the window
- **close\_cb** -- The callback that will be execute when the user closes the window

**Ritorna**

The LVGL display associated to the window

**void lv\_wayland\_window\_close(lv\_display\_t \*disp)**

Closes the window programmatically

**Parametri****disp** -- Reference to the LVGL display associated to the window

```
bool lv_wayland_window_is_open(lv_display_t *disp)
```

Check if the window is open

#### Parametri

- disp** -- Reference to the LVGL display associated to the window

#### Ritorna

true: The window is open

```
void lv_wayland_window_set_fullscreen(lv_display_t *disp, bool fullscreen)
```

Sets the fullscreen state of the window

#### Parametri

- disp** -- Reference to the LVGL display associated to the window
- fullscreen** -- If true the window enters fullscreen

```
void lv_wayland_window_set_maximized(lv_display_t *disp, bool maximize)
```

Sets the maximized state of the window

#### Parametri

- disp** -- Reference to the LVGL display associated to the window
- fullscreen** -- If true the window is maximized

## 14.14.12 windows

[lv\\_windows\\_context.h](#)

### Define

`CREATE_WAITABLE_TIMER_MANUAL_RESET`

`CREATE_WAITABLE_TIMER_HIGH_RESOLUTION`

### Typedef

`typedef struct _lv_windows_pointer_context_t lv_windows_pointer_context_t`

`typedef struct _lv_windows_keypad_queue_item_t lv_windows_keypad_queue_item_t`

`typedef struct _lv_windows_keypad_context_t lv_windows_keypad_context_t`

`typedef struct _lv_windows_encoder_context_t lv_windows_encoder_context_t`

`typedef struct _lv_windows_window_context_t lv_windows_window_context_t`

`typedef struct _lv_windows_create_display_data_t lv_windows_create_display_data_t`

### Funzioni

`void lv_windows_platform_init(void)`

Initialize the LVGL Windows backend.

#### Remark

This is a private API which is used for LVGL Windows backend implementation. LVGL users shouldn't use that because the LVGL has already used it in `lv_init`.

`lv_windows_window_context_t *lv_windows_get_window_context(HWND window_handle)`

Get the window context from specific LVGL display window.

### ⓘ Remark

This is a private API which is used for LVGL Windows backend implementation. LVGL users shouldn't use that because the maintainer doesn't promise the application binary interface compatibility for this API.

#### Parametri

`window_handle` -- The window handle of specific LVGL display window.

#### Ritorna

The window context from specific LVGL display window.

`struct _lv_windows_pointer_context_t`

### Membri Pubblici

`lv_indev_state_t state`

`lv_point_t point`

`lv_indev_t *indev`

`struct _lv_windows_keypad_queue_item_t`

### Membri Pubblici

`uint32_t key`

`lv_indev_state_t state`

`struct _lv_windows_keypad_context_t`

### Membri Pubblici

`lv_ll_t queue`

`uint16_t utf16_high_surrogate`

`uint16_t utf16_low_surrogate`

`lv_indev_t *indev`

`struct _lv_windows_encoder_context_t`

### Membri Pubblici

`lv_indev_state_t state`

```
int16_t enc_diff

lv_indev_t *indev

struct _lv_windows_window_context_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_display_t *display_device_object
```

```
lv_timer_t *display_timer_object
```

```
int32_t window_dpi
```

```
int32_t zoom_level
```

```
bool allow_dpi_override
```

```
bool simulator_mode
```

```
bool display_resolution_changed
```

```
lv_point_t requested_display_resolution
```

```
HDC display_framebuffer_context_handle
```

```
uint32_t *display_framebuffer_base
```

```
size_t display_framebuffer_size
```

```
lv_windows_pointer_context_t pointer
```

```
lv_windows_keypad_context_t keypad
```

```
lv_windows_encoder_context_t encoder
```

```
struct _lv_windows_create_display_data_t
```

### Membri Pubblici

```
const wchar_t *title
```

```
int32_t hor_res
```

```
int32_t ver_res
```

```
int32_t zoom_level

bool allow_dpi_override

bool simulator_mode

HANDLE mutex

lv_display_t *display
```

## lv\_windows\_display.h

### Define

**LV\_WINDOWS\_ZOOM\_BASE\_LEVEL**

**USER\_DEFAULT\_SCREEN\_DPI**

### Funzioni

lv\_display\_t \***lv\_windows\_create\_display**(const wchar\_t \*title, int32\_t hor\_res, int32\_t ver\_res, int32\_t zoom\_level, bool allow\_dpi\_override, bool simulator\_mode)

Create a LVGL display object.

#### Parametri

- **title** -- The window title of LVGL display.
- **hor\_res** -- The horizontal resolution value of LVGL display.
- **ver\_res** -- The vertical resolution value of LVGL display.
- **zoom\_level** -- The zoom level value. Base value is 100 a.k.a 100%.
- **allow\_dpi\_override** -- Allow DPI override if true, or follow the Windows DPI scaling setting dynamically.
- **simulator\_mode** -- Create simulator mode display if true, or create application mode display.

#### Ritorna

The created LVGL display object.

HWND **lv\_windows\_get\_display\_window\_handle**(lv\_display\_t \*display)

Get the window handle from specific LVGL display object.

#### Parametri

**display** -- The specific LVGL display object.

#### Ritorna

The window handle from specific LVGL display object.

int32\_t **lv\_windows\_zoom\_to\_logical**(int32\_t physical, int32\_t zoom\_level)

Get logical pixel value from physical pixel value taken account with zoom level.

#### Remark

It uses the same calculation style as Windows OS implementation. It will be useful for integrate LVGL Windows backend to other Windows applications.

#### Parametri

- **physical** -- The physical pixel value taken account with zoom level.
- **zoom\_level** -- The zoom level value. Base value is 100 a.k.a 100%.

**Ritorna**

The logical pixel value.

```
int32_t lv_windows_zoom_to_physical(int32_t logical, int32_t zoom_level)
```

Get physical pixel value taken account with zoom level from logical pixel value.

**Remark**

It uses the same calculation style as Windows OS implementation. It will be useful for integrate LVGL Windows backend to other Windows applications.

**Parametri**

- **logical** -- The logical pixel value.
- **zoom\_level** -- The zoom level value. Base value is 100 a.k.a 100%.

**Ritorna**

The physical pixel value taken account with zoom level.

```
int32_t lv_windows_dpi_to_logical(int32_t physical, int32_t dpi)
```

Get logical pixel value from physical pixel value taken account with DPI scaling.

**Remark**

It uses the same calculation style as Windows OS implementation. It will be useful for integrate LVGL Windows backend to other Windows applications.

**Parametri**

- **physical** -- The physical pixel value taken account with DPI scaling.
- **dpi** -- The DPI scaling value. Base value is USER\_DEFAULT\_SCREEN\_DPI.

**Ritorna**

The logical pixel value.

```
int32_t lv_windows_dpi_to_physical(int32_t logical, int32_t dpi)
```

Get physical pixel value taken account with DPI scaling from logical pixel value.

**Remark**

It uses the same calculation style as Windows OS implementation. It will be useful for integrate LVGL Windows backend to other Windows applications.

**Parametri**

- **logical** -- The logical pixel value.
- **dpi** -- The DPI scaling value. Base value is USER\_DEFAULT\_SCREEN\_DPI.

**Ritorna**

The physical pixel value taken account with DPI scaling.

## lv\_windows\_input.h

### Funzioni

```
HWND lv_windows_get_indev_window_handle(lv_indev_t *indev)
```

Get the window handle from specific LVGL input device object.

**Parametri**

- **indev** -- The specific LVGL input device object.

**Ritorna**

The window handle from specific LVGL input device object.

`lv_indev_t *lv_windows_acquire_pointer_indev(lv_display_t *display)`

Open a LVGL pointer input device object for the specific LVGL display object, or create it if the LVGL pointer input device object is not created or removed before.

**Parametri**

`display` -- The specific LVGL display object.

**Ritorna**

The LVGL pointer input device object for the specific LVGL display object.

`lv_indev_t *lv_windows_acquire_keypad_indev(lv_display_t *display)`

Open a LVGL keypad input device object for the specific LVGL display object, or create it if the LVGL keypad input device object is not created or removed before.

**Parametri**

`display` -- The specific LVGL display object.

**Ritorna**

The LVGL keypad input device object for the specific LVGL display object.

`lv_indev_t *lv_windows_acquire_encoder_indev(lv_display_t *display)`

Open a LVGL encoder input device object for the specific LVGL display object, or create it if the LVGL encoder input device object is not created or removed before.

**Parametri**

`display` -- The specific LVGL display object.

**Ritorna**

The LVGL encoder input device object for the specific LVGL display object.

## lv\_windows\_input\_private.h

### 14.14.13 x11

#### lv\_x11.h

##### Typedef

`typedef void (*lv_x11_close_cb)(void *user_data)`

optional window close callback function type

 **Vedi anche**

[lv\\_x11\\_window\\_set\\_close\\_cb](#)

#### Funzioni

`void lv_x11_inputs_create(lv_display_t *disp, lv_image_dsc_t const *mouse_img)`

create and add keyboard, mouse and scrollwheel objects and connect them to x11 display.

This is a convenience method handling the typical input initialisation of an X11 window:

- create keyboard (`lv_x11_keyboard_create`)
- create mouse (with scrollwheel, `lv_x11_mouse_create` `lv_x11_mousewheel_create`)

**Parametri**

- `disp` -- [in] the created X11 display object from [lv\\_x11\\_window\\_create](#)
- `mouse_img` -- [in] optional image description for the mouse cursor (NULL for no/invisible mouse cursor)

`lv_display_t *lv_x11_window_create(char const *title, int32_t hor_res, int32_t ver_res)`

create the X11 display

The minimal initialisation for initializing the X11 display driver with keyboard/mouse support:

```
lv_display_t* disp = lv_x11_window_create("My Window Title", window_width, window_width);
lv_x11_inputs_create(disp, NULL);
```

or with mouse cursor icon:

```
lv_image_dsc_t mouse_symbol = {....};
lv_display_t* disp = lv_x11_window_create("My Window Title", window_width, window_width);
lv_x11_inputs_create(disp, &mouse_symbol);
```

### Parametri

- **title** -- [in] title of the created X11 window
- **hor\_res** -- [in] horizontal resolution (=width) of the X11 window
- **ver\_res** -- [in] vertical resolution (=height) of the X11 window

### Ritorna

pointer to the display object

struct \_x11\_user\_hdr\_t

#include <lv\_x11.h> Header of private display driver user data - for internal use only

### Membri Pubblici

struct \_XDisplay \*display

X11 display object

struct \_x11\_inp\_data \*inp\_data

input user data object

## 14.15 font

### 14.15.1 lv\_binfont\_loader.h

#### Funzioni

lv\_font\_t \*lv\_binfont\_create(const char \*path)

Loads a lv\_font\_t object from a binary font file

### Parametri

**path** -- path to font file

### Ritorna

pointer to font where to load

void lv\_binfont\_destroy(lv\_font\_t \*font)

Frees the memory allocated by the [lv\\_binfont\\_create\(\)](#) function

### Parametri

**font** -- lv\_font\_t object created by the lv\_binfont\_create function

#### Variabili

const lv\_font\_class\_t lv\_binfont\_font\_class

struct lv\_binfont\_font\_src\_t

### Membri Pubblici

uint32\_t font\_size

Size of the font in pixels

```
const char *path
Path to font file

const void *buffer
Address of the font file in the memory

uint32_t buffer_size
Size of the font file buffer
```

## 14.15.2 lv\_font.h

### Define

**LV\_FONT\_DECLARE**(font\_name)

### Enum

enum **lv\_font\_glyph\_format\_t**

The font format.

*Values:*

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_NONE**

Maybe not visible Legacy simple formats with no byte padding at end of the lines

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_A1**

1 bit per pixel

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_A2**

2 bit per pixel

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_A3**

3 bit per pixel

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_A4**

4 bit per pixel

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_A8**

8 bit per pixel

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_IMAGE**

Image format Advanced formats

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_VECTOR**

Vectorial format

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_SVG**

SVG format

enumerator **LV\_FONT\_GLYPH\_FORMAT\_CUSTOM**

Custom format

**enum lv\_font\_subpx\_t**

The bitmaps might be upscaled by 3 to achieve subpixel rendering.

*Values:*

enumerator **LV\_FONT\_SUBPX\_NONE**

enumerator **LV\_FONT\_SUBPX\_HOR**

enumerator **LV\_FONT\_SUBPX\_VER**

enumerator **LV\_FONT\_SUBPX\_BOTH**

**enum lv\_font\_kerning\_t**

Adjust letter spacing for specific character pairs.

*Values:*

enumerator **LV\_FONT\_KERNING\_NORMAL**

enumerator **LV\_FONT\_KERNING\_NONE**

**Funzioni**

const void \***lv\_font\_get\_glyph\_bitmap**(*lv\_font\_glyph\_dsc\_t* \*g\_dsc, lv\_draw\_buf\_t \*draw\_buf)

Return with the bitmap of a font. It always converts the normal fonts to A8 format in a draw\_buf with LV\_DRAW\_BUF\_ALIGN and LV\_DRAW\_BUF\_STRIDE\_ALIGN

**Nota**

You must call *lv\_font\_get\_glyph\_dsc()* to get g\_dsc (*lv\_font\_glyph\_dsc\_t*) before you can call this function.

**Parametri**

- **g\_dsc** -- the glyph descriptor including which font to use, which supply the glyph\_index and the format.
- **draw\_buf** -- a draw buffer that can be used to store the bitmap of the glyph.

**Ritorna**

pointer to the glyph's data. It can be a draw buffer for bitmap fonts or an image source for imgfonts.

const void \***lv\_font\_get\_glyph\_static\_bitmap**(*lv\_font\_glyph\_dsc\_t* \*g\_dsc)

Return the bitmap as it is. It works only if the font stores the bitmap in a non-volatile memory.

**Parametri**

**g\_dsc** -- the glyph descriptor including which font to use, which supply the glyph\_index and the format.

**Ritorna**

the bitmap as it is

bool **lv\_font\_get\_glyph\_dsc**(const lv\_font\_t \*font, *lv\_font\_glyph\_dsc\_t* \*dsc\_out, uint32\_t letter, uint32\_t letter\_next)

Get the descriptor of a glyph

**Parametri**

- **font** -- pointer to font
- **dsc\_out** -- store the result descriptor here

- **letter** -- a UNICODE letter code
- **letter\_next** -- the next letter after **letter**. Used for kerning

**Ritorna**

true: descriptor is successfully loaded into **dsc\_out**. false: the letter was not found, no data is loaded to **dsc\_out**

```
void lv_font_glyph_release_draw_data(lv_font_glyph_dsc_t *g_dsc)
```

Release the bitmap of a font.

 **Nota**

You must call *lv\_font\_get\_glyph\_dsc()* to get **g\_dsc** (*lv\_font\_glyph\_dsc\_t*) before you can call this function.

**Parametri**

**g\_dsc** -- the glyph descriptor including which font to use, which supply the **glyph\_index** and the format.

```
uint16_t lv_font_get_glyph_width(const lv_font_t *font, uint32_t letter, uint32_t letter_next)
```

Get the width of a glyph with kerning

**Parametri**

- **font** -- pointer to a font
- **letter** -- a UNICODE letter
- **letter\_next** -- the next letter after **letter**. Used for kerning

**Ritorna**

the width of the glyph

```
int32_t lv_font_get_line_height(const lv_font_t *font)
```

Get the line height of a font. All characters fit into this height

**Parametri**

**font** -- pointer to a font

**Ritorna**

the height of a font

```
void lv_font_set_kerning(lv_font_t *font, lv_font_kerning_t kerning)
```

Configure the use of kerning information stored in a font

**Parametri**

- **font** -- pointer to a font
- **kerning** -- LV\_FONT\_KERNING\_NORMAL (default) or LV\_FONT\_KERNING\_NONE

```
const lv_font_t *lv_font_get_default(void)
```

Get the default font, defined by LV\_FONT\_DEFAULT

**Ritorna**

return pointer to the default font

```
bool lv_font_info_is_equal(const lv_font_info_t *ft_info_1, const lv_font_info_t *ft_info_2)
```

Compare font information.

**Parametri**

- **ft\_info\_1** -- font information 1.
- **ft\_info\_2** -- font information 2.

**Ritorna**

return true if the fonts are equal.

```
bool lv_font_has_static_bitmap(const lv_font_t *font)
```

Checks if a font has a static rendering bitmap.

**Parametri**

**font** -- pointer to a font

**Ritorna**

return true if the font has a bitmap generated for static rendering.

## Variabili

```
const lv_font_t lv_font_montserrat_8

const lv_font_t lv_font_montserrat_10

const lv_font_t lv_font_montserrat_12

const lv_font_t lv_font_montserrat_14

const lv_font_t lv_font_montserrat_16

const lv_font_t lv_font_montserrat_18

const lv_font_t lv_font_montserrat_20

const lv_font_t lv_font_montserrat_22

const lv_font_t lv_font_montserrat_24

const lv_font_t lv_font_montserrat_26

const lv_font_t lv_font_montserrat_28

const lv_font_t lv_font_montserrat_30

const lv_font_t lv_font_montserrat_32

const lv_font_t lv_font_montserrat_34

const lv_font_t lv_font_montserrat_36

const lv_font_t lv_font_montserrat_38

const lv_font_t lv_font_montserrat_40

const lv_font_t lv_font_montserrat_42

const lv_font_t lv_font_montserrat_44

const lv_font_t lv_font_montserrat_46

const lv_font_t lv_font_montserrat_48

const lv_font_t lv_font_montserrat_28_compressed
```

```
const lv_font_t lv_font_dejavu_16_persian_hebrew
```

```
const lv_font_t lv_font_source_han_sans_sc_14_cjk
```

```
const lv_font_t lv_font_source_han_sans_sc_16_cjk
```

```
const lv_font_t lv_font_unscii_8
```

```
const lv_font_t lv_font_unscii_16
```

**struct lv\_font\_glyph\_dsc\_t**

#include <lv\_font.h> Describes the properties of a glyph.

### Membri Pubblici

const lv\_font\_t \*resolved\_font

Pointer to a font where the glyph was actually found after handling fallbacks

uint16\_t adv\_w

The glyph needs this space. Draw the next glyph after this width.

uint16\_t box\_w

Width of the glyph's bounding box

uint16\_t box\_h

Height of the glyph's bounding box

int16\_t ofs\_x

x offset of the bounding box

int16\_t ofs\_y

y offset of the bounding box

uint16\_t stride

Bytes in each line. If 0 than there is no padding at the end of the line.

*lv\_font\_glyph\_format\_t* format

Font format of the glyph see *lv\_font\_glyph\_format\_t*

uint8\_t is\_placeholder

Glyph is missing. But placeholder will still be displayed

uint8\_t req\_raw\_bitmap

0: Get bitmap should return an A8 or ARGB8888 image. 1: return the bitmap as it is (Maybe A1/2/4 or any proprietary formats).

int32\_t outline\_stroke\_width

used with freetype vector fonts - width of the letter border

```

uint32_t index
 Unicode code point

const void *src
 Pointer to the source data used by image fonts

union lv_font_glyph_dsc_t gid
 The index of the glyph in the font file. Used by the font cache

lv_cache_entry_t *entry
 The cache entry of the glyph draw data. Used by the font cache

struct _lv_font_t
 #include <lv_font.h> Describe the properties of a font

Membri Pubblici

bool (*get_glyph_dsc)(const lv_font_t*, lv_font_glyph_dsc_t*, uint32_t letter, uint32_t letter_next)
 Get a glyph's descriptor from a font

const void *(*get_glyph_bitmap)(lv_font_glyph_dsc_t*, lv_draw_buf_t*)
 Get a glyph's bitmap from a font

void (*release_glyph)(const lv_font_t*, lv_font_glyph_dsc_t*)
 Release a glyph

int32_t line_height
 The real line height where any text fits

int32_t base_line
 Base line measured from the bottom of the line_height

uint8_t subpx
 An element of lv_font_subpx_t

uint8_t kerning
 An element of lv_font_kerning_t

uint8_t static_bitmap
 The font will be used as static bitmap

int8_t underline_position
 Distance between the top of the underline and base line (< 0 means below the base line)

int8_t underline_thickness
 Thickness of the underline

const void *dsc
 Store implementation specific or run_time data or caching here

```

```
const lv_font_t *fallback
 Fallback font for missing glyph. Resolved recursively

void *user_data
 Custom user data for font.

struct _lv_font_class_t
```

**Membri Pubblici**

`lv_font_t *(*create_cb)(const lv_font_info_t *info, const void *src)`

Font creation callback function

`void (*delete_cb)(lv_font_t *font)`

Font deletion callback function

`void *(*dup_src_cb)(const void *src)`

Font source duplication callback function

`void (*free_src_cb)(void *src)`

Font source free callback function

```
struct _lv_font_info_t
```

**Membri Pubblici**

`const char *name`

Font name, used to distinguish different font resources

`const lv_font_class_t *class_p`

Font backend implementation

`uint32_t size`

Font size in pixel

`uint32_t render_mode`

Font rendering mode, see `lv_freetype_font_render_mode_t`

`uint32_t style`

Font style, see `lv_freetype_font_style_t`

`lv_font_kerning_t kerning`

Font kerning, see `lv_font_kerning_t`

**14.15.3 lv\_font\_fmt\_txt.h****Enum**

---

enum **lv\_font\_fmt\_txt\_cmap\_type\_t**

Format of font character map.

*Values:*

enumerator **LV\_FONT\_FMT\_TXT\_CMAP\_FORMAT0\_FULL**

enumerator **LV\_FONT\_FMT\_TXT\_CMAP\_SPARSE\_FULL**

enumerator **LV\_FONT\_FMT\_TXT\_CMAP\_FORMAT0\_TINY**

enumerator **LV\_FONT\_FMT\_TXT\_CMAP\_SPARSE\_TINY**

enum **lv\_font\_fmt\_txt\_bitmap\_format\_t**

Bitmap formats

*Values:*

enumerator **LV\_FONT\_FMT\_TXT\_PLAIN**

enumerator **LV\_FONT\_FMT\_TXT\_COMPRESSED**

enumerator **LV\_FONT\_FMT\_TXT\_COMPRESSED\_NO\_PREFILTER**

## Funzioni

const void \***lv\_font\_get\_bitmap\_fmt\_txt**(*lv\_font\_glyph\_dsc\_t* \**g\_dsc*, lv\_draw\_buf\_t \**draw\_buf*)

Used as *get\_glyph\_bitmap* callback in lvgl's native font format if the font is uncompressed.

### Parametri

- ***g\_dsc*** -- the glyph descriptor including which font to use, which supply the *glyph\_index* and format.
- ***draw\_buf*** -- a draw buffer that can be used to store the bitmap of the glyph, it's OK not to use it.

### Ritorna

pointer to an A8 bitmap (not necessarily *bitmap\_out*) or NULL if *unicode\_letter* not found

bool **lv\_font\_get\_glyph\_dsc\_fmt\_txt**(const lv\_font\_t \**font*, *lv\_font\_glyph\_dsc\_t* \**dsc\_out*, uint32\_t *unicode\_letter*, uint32\_t *unicode\_letter\_next*)

Used as *get\_glyph\_dsc* callback in lvgl's native font format if the font is uncompressed.

### Parametri

- ***font*** -- pointer to font
- ***dsc\_out*** -- store the result descriptor here
- ***unicode\_letter*** -- a UNICODE letter code
- ***unicode\_letter\_next*** -- the unicode letter succeeding the letter under test

### Ritorna

true: descriptor is successfully loaded into *dsc\_out*. false: the letter was not found, no data is loaded to *dsc\_out*

## Variabili

const lv\_font\_class\_t **lv\_builtin\_font\_class**

---

```
struct lv_font_fmt_txt_glyph_dsc_t
#include <lv_font_fmt_txt.h> This describes a glyph.
```

### Membri Pubblici

**uint32\_t bitmap\_index**  
Start index of the bitmap. A font can be max 4 GB.

**uint32\_t adv\_w**  
Draw the next glyph after this width. 28.4 format (real\_value \* 16 is stored).

**uint16\_t box\_w**  
Width of the glyph's bounding box

**uint16\_t box\_h**  
Height of the glyph's bounding box

**int16\_t ofs\_x**  
x offset of the bounding box

**int16\_t ofs\_y**  
y offset of the bounding box. Measured from the top of the line

```
struct lv_font_fmt_txt_cmap_t
#include <lv_font_fmt_txt.h> Map codepoints to a glyph_dscs Several formats are supported to optimize
memory usage See https://github.com/lvgl/lv_font_conv/blob/master/doc/font_spec.md
```

### Membri Pubblici

**uint32\_t range\_start**  
First Unicode character for this range

**uint16\_t range\_length**  
Number of Unicode characters related to this range. Last Unicode character = range\_start + range\_length - 1

**uint16\_t glyph\_id\_start**  
First glyph ID (array index of `glyph_dsc`) for this range

**const uint16\_t \*unicode\_list**

**const void \*glyph\_id\_ofs\_list**  
if(type == LV\_FONT\_FMT\_TXT\_CMAP\_FORMAT0...) it's `uint8_t *` if(type == LV\_FONT\_FMT\_TXT\_CMAP\_SPARSE...) it's `uint16_t *`

**uint16\_t list\_length**  
Length of `unicode_list` and/or `glyph_id_ofs_list`

---

`lv_font_fmt_txt_cmap_type_t type`

Type of this character map

struct `lv_font_fmt_txt_kern_pair_t`

#include <lv\_font\_fmt\_txt.h> A simple mapping of kern values from pairs

### Membri Pubblici

const void \*`glyph_ids`

const int8\_t \*`values`

uint32\_t `pair_cnt`

uint32\_t `glyph_ids_size`

0: glyph\_ids is stored as uint8\_t; 1: as uint16\_t

struct `lv_font_fmt_txt_kern_classes_t`

#include <lv\_font\_fmt\_txt.h> More complex but more optimal class based kern value storage

### Membri Pubblici

const int8\_t \*`class_pair_values`

left\_class\_cnt \* right\_class\_cnt value

const uint8\_t \*`left_class_mapping`

Map the glyph\_ids to classes: index -> glyph\_id -> class\_id

const uint8\_t \*`right_class_mapping`

Map the glyph\_ids to classes: index -> glyph\_id -> class\_id

uint8\_t `left_class_cnt`

uint8\_t `right_class_cnt`

struct `lv_font_fmt_txt_dsc_t`

#include <lv\_font\_fmt\_txt.h> Describe store for additional data for fonts

### Membri Pubblici

const uint8\_t \*`glyph_bitmap`

The bitmaps of all glyphs

const `lv_font_fmt_txt_glyph_dsc_t *glyph_dsc`

Describe the glyphs

const `lv_font_fmt_txt_cmap_t *cmaps`

Map the glyphs to Unicode characters. Array of `lv_font_cmap_fmt_txt_t` variables

```
const void *kern_dsc
 Store kerning values. Can be lv_font_fmt_txt_kern_pair_t * or lv_font_kern_classes_fmt_txt_t *
 depending on kern_classes`
```

**uint16\_t kern\_scale**  
 Scale kern values in 12.4 format

**uint16\_t cmap\_num**  
 Number of cmap tables

**uint16\_t bpp**  
 Bit per pixel: 1, 2, 3, 4, 8

**uint16\_t kern\_classes**  
 Type of kern\_dsc

**uint16\_t bitmap\_format**  
 storage format of the bitmap from `lv_font_fmt_txt_bitmap_format_t`

**uint8\_t stride**  
 Bytes to which each line is padded. 0: means no align and padding 1: e.g. with bpp=4 lines are aligned to 1 byte, so there can be a 4 bits of padding 4, 8, 16, 32, 64: each line is padded to the given byte boundaries

```
struct lv_builtin_font_src_t
```

### Membri Pubblici

```
const lv_font_t *font_p
 Pointer to built-in font
```

```
uint32_t size
```

## 14.15.4 lv\_font\_fmt\_txt\_private.h

### Enum

```
enum lv_font_fmt_rle_state_t
```

*Values:*

enumerator **RLE\_STATE\_SINGLE**

enumerator **RLE\_STATE\_REPEATED**

enumerator **RLE\_STATE\_COUNTER**

```
struct lv_font_fmt_rle_t
```

## Membri Pubblici

```
uint32_t rdp

const uint8_t *in

uint8_t bpp

uint8_t prev_v

uint8_t count

lv_font_fmt_rle_state_t state
```

### 14.15.5 lv\_symbol\_def.h

#### Define

**LV\_SYMBOL\_BULLET**

**LV\_SYMBOL\_AUDIO**

**LV\_SYMBOL\_VIDEO**

**LV\_SYMBOL\_LIST**

**LV\_SYMBOL\_OK**

**LV\_SYMBOL\_CLOSE**

**LV\_SYMBOL\_POWER**

**LV\_SYMBOL\_SETTINGS**

**LV\_SYMBOL\_HOME**

**LV\_SYMBOL\_DOWNLOAD**

**LV\_SYMBOL\_DRIVE**

**LV\_SYMBOL\_REFRESH**

**LV\_SYMBOL\_MUTE**

**LV\_SYMBOL\_VOLUME\_MID**

**LV\_SYMBOL\_VOLUME\_MAX**

**LV\_SYMBOL\_IMAGE**

**LV\_SYMBOL\_TINT**

**LV\_SYMBOL\_PREV**

**LV\_SYMBOL\_PLAY**

**LV\_SYMBOL\_PAUSE**

**LV\_SYMBOL\_STOP**

**LV\_SYMBOL\_NEXT**

**LV\_SYMBOL\_EJECT**

**LV\_SYMBOL\_LEFT**

**LV\_SYMBOL\_RIGHT**

**LV\_SYMBOL\_PLUS**

**LV\_SYMBOL\_MINUS**

**LV\_SYMBOL\_EYE\_OPEN**

**LV\_SYMBOL\_EYE\_CLOSE**

**LV\_SYMBOL\_WARNING**

**LV\_SYMBOL\_SHUFFLE**

**LV\_SYMBOL\_UP**

**LV\_SYMBOL\_DOWN**

**LV\_SYMBOL\_LOOP**

**LV\_SYMBOL\_DIRECTORY**

**LV\_SYMBOL\_UPLOAD**

**LV\_SYMBOL\_CALL**

LV\_SYMBOL\_CUT

LV\_SYMBOL\_COPY

LV\_SYMBOL\_SAVE

LV\_SYMBOL\_BARS

LV\_SYMBOL\_ENVELOPE

LV\_SYMBOL\_CHARGE

LV\_SYMBOL\_PASTE

LV\_SYMBOL\_BELL

LV\_SYMBOL\_KEYBOARD

LV\_SYMBOL\_GPS

LV\_SYMBOL\_FILE

LV\_SYMBOL\_WIFI

LV\_SYMBOL\_BATTERY\_FULL

LV\_SYMBOL\_BATTERY\_3

LV\_SYMBOL\_BATTERY\_2

LV\_SYMBOL\_BATTERY\_1

LV\_SYMBOL\_BATTERY\_EMPTY

LV\_SYMBOL\_USB

LV\_SYMBOL\_BLUETOOTH

LV\_SYMBOL\_TRASH

LV\_SYMBOL\_EDIT

LV\_SYMBOL\_BACKSPACE

LV\_SYMBOL\_SD\_CARD

**LV\_SYMBOL\_NEW\_LINE**

**LV\_SYMBOL\_DUMMY**

Invalid symbol at (U+F8FF). If written before a string then lv\_img will show it as a label

## Enum

enum **lv\_str\_symbol\_id\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BULLET**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_AUDIO**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_VIDEO**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_LIST**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_OK**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_CLOSE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_POWER**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_SETTINGS**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_HOME**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_DOWNLOAD**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_DRIVE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_REFRESH**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_MUTE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_VOLUME\_MID**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_VOLUME\_MAX**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_IMAGE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_TINT**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_PREV**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_PLAY**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_PAUSE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_STOP**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_NEXT**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_EJECT**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_LEFT**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_RIGHT**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_PLUS**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_MINUS**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_EYE\_OPEN**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_EYE\_CLOSE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_WARNING**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_SHUFFLE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_UP**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_DOWN**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_LOOP**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_DIRECTORY**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_UPLOAD**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_CALL**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_CUT**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_COPY**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_SAVE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BARS**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_ENVELOPE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_CHARGE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_PASTE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BELL**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_KEYBOARD**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_GPS**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_FILE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_WIFI**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BATTERY\_FULL**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BATTERY\_3**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BATTERY\_2**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BATTERY\_1**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BATTERY\_EMPTY**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_USB**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BLUETOOTH**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_TRASH**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_EDIT**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_BACKSPACE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_SD\_CARD**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_NEW\_LINE**

enumerator **LV\_STR\_SYMBOL\_DUMMY**

## 14.16 indev

### 14.16.1 lv\_indev.h

#### Typedef

```
typedef void (*lv_indev_read_cb_t)(lv_indev_t *indev, lv_indev_data_t *data)
```

#### Enum

##### enum lv\_indev\_type\_t

Possible input device types

*Values:*

###### enumerator LV\_INDEV\_TYPE\_NONE

Uninitialized state

###### enumerator LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER

Touch pad, mouse, external button

###### enumerator LV\_INDEV\_TYPE\_KEYPAD

Keypad or keyboard

###### enumerator LV\_INDEV\_TYPE\_BUTTON

External (hardware button) which is assigned to a specific point of the screen

###### enumerator LV\_INDEV\_TYPE\_ENCODER

Encoder with only Left, Right turn and a Button

##### enum lv\_indev\_state\_t

States for input devices

*Values:*

###### enumerator LV\_INDEV\_STATE\_RELEASED

###### enumerator LV\_INDEV\_STATE\_PRESSED

##### enum lv\_indev\_mode\_t

*Values:*

###### enumerator LV\_INDEV\_MODE\_NONE

###### enumerator LV\_INDEV\_MODE\_TIMER

###### enumerator LV\_INDEV\_MODE\_EVENT

##### enum lv\_indev\_gesture\_type\_t

*Values:*

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_NONE**

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_PINCH**

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_SWIPE**

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_ROTATE**

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_TWO\_FINGERS\_SWIPE**

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_SCROLL**

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_CNT**

## Funzioni

**lv\_indev\_t \*lv\_indev\_create(void)**

Create an indev

### Ritorna

Pointer to the created indev or NULL when allocation failed

**void lv\_indev\_delete(lv\_indev\_t \*indev)**

Remove the provided input device. Make sure not to use the provided input device afterwards anymore.

### Parametri

**indev** -- pointer to delete

**lv\_indev\_t \*lv\_indev\_get\_next(lv\_indev\_t \*indev)**

Get the next input device.

### Parametri

**indev** -- pointer to the current input device. NULL to initialize.

### Ritorna

the next input device or NULL if there are no more. Provide the first input device when the parameter is NULL

**void lv\_indev\_read(lv\_indev\_t \*indev)**

Read data from an input device.

### Parametri

**indev** -- pointer to an input device

**void lv\_indev\_read\_timer\_cb(lv\_timer\_t \*timer)**

Called periodically to read the input devices

### Parametri

**timer** -- pointer to a timer to read

**void lv\_indev\_enable(lv\_indev\_t \*indev, bool enable)**

Enable or disable one or all input devices (default enabled)

### Parametri

- **indev** -- pointer to an input device or NULL to enable/disable all of them
- **enable** -- true to enable, false to disable

**lv\_indev\_t \*lv\_indev\_active(void)**

Get the currently processed input device. Can be used in action functions too.

### Ritorna

pointer to the currently processed input device or NULL if no input device processing right now

`void lv_indev_set_type(lv_indev_t *indev, lv_indev_type_t indev_type)`

Set the type of an input device

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device
- **indev\_type** -- the type of the input device from `lv_indev_type_t` (`LV_INDEV_TYPE_...`)

`void lv_indev_set_read_cb(lv_indev_t *indev, lv_indev_read_cb_t read_cb)`

Set a callback function to read input device data to the indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device
- **read\_cb** -- pointer to callback function to read input device data

`void lv_indev_set_user_data(lv_indev_t *indev, void *user_data)`

Set user data to the indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device
- **user\_data** -- pointer to user data

`void lv_indev_set_driver_data(lv_indev_t *indev, void *driver_data)`

Set driver data to the indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device
- **driver\_data** -- pointer to driver data

`void lv_indev_set_display(lv_indev_t *indev, struct _lv_display_t *disp)`

Assign a display to the indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device
- **disp** -- pointer to an display

`void lv_indev_set_long_press_time(lv_indev_t *indev, uint16_t long_press_time)`

Set long press time to indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to input device
- **long\_press\_time** -- time long press time in ms

`void lv_indev_set_long_press_repeat_time(lv_indev_t *indev, uint16_t long_press_repeat_time)`

Set long press repeat time to indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to input device
- **long\_press\_repeat\_time** -- long press repeat time in ms

`void lv_indev_set_scroll_limit(lv_indev_t *indev, uint8_t scroll_limit)`

Set scroll limit to the input device

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device
- **scroll\_limit** -- the number of pixels to slide before actually drag the object

`void lv_indev_set_scroll_throw(lv_indev_t *indev, uint8_t scroll_throw)`

Set scroll throw slow-down to the indev. Greater value means faster slow-down

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device
- **scroll\_throw** -- the slow-down in [%]

`lv_indev_type_t lv_indev_get_type(const lv_indev_t *indev)`

Get the type of an input device

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an input device

**Ritorna**

the type of the input device from `lv_hal_indev_type_t` (`LV_INDEV_TYPE_...`)

`lv_indev_read_cb_t lv_indev_get_read_cb(lv_indev_t *indev)`

Get the callback function to read input device data to the indev

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

Pointer to callback function to read input device data or NULL if indev is NULL

`lv_indev_state_t lv_indev_get_state(const lv_indev_t *indev)`

Get the indev state

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

Indev state or LV\_INDEV\_STATE\_RELEASED if indev is NULL

`lv_group_t *lv_indev_get_group(const lv_indev_t *indev)`

Get the indev assigned group

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

Pointer to indev assigned group or NULL if indev is NULL

`lv_display_t *lv_indev_get_display(const lv_indev_t *indev)`

Get a pointer to the assigned display of the indev

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

pointer to the assigned display or NULL if indev is NULL

`void *lv_indev_get_user_data(const lv_indev_t *indev)`

Get a pointer to the user data of the indev

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

pointer to the user data or NULL if indev is NULL

`void *lv_indev_get_driver_data(const lv_indev_t *indev)`

Get a pointer to the driver data of the indev

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

pointer to the driver data or NULL if indev is NULL

`bool lv_indev_get_press_moved(const lv_indev_t *indev)`

Get whether indev is moved while pressed

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

true: indev is moved while pressed; false: indev is not moved while pressed

`void lv_indev_reset(lv_indev_t *indev, lv_obj_t *obj)`

Reset one or all input devices

**Parametri**

- `indev` -- pointer to an input device to reset or NULL to reset all of them
- `obj` -- pointer to an object which triggers the reset.

`void lv_indev_stop_processing(lv_indev_t *indev)`

Touch and key related events are sent to the input device first and to the widget after that. If this functions called in an indev event, the event won't be sent to the widget.

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

`void lv_indev_reset_long_press(lv_indev_t *indev)`

Reset the long press state of an input device

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

`void lv_indev_set_cursor(lv_indev_t *indev, lv_obj_t *cur_obj)`

Set a cursor for a pointer input device (for LV\_INPUT\_TYPE\_POINTER and LV\_INPUT\_TYPE\_BUTTON)

**Parametri**

- `indev` -- pointer to an input device
- `cur_obj` -- pointer to an object to be used as cursor

`void lv_indev_set_group(lv_indev_t *indev, lv_group_t *group)`

Set a destination group for a keypad input device (for LV\_INDEV\_TYPE\_KEYPAD)

**Parametri**

- `indev` -- pointer to an input device
- `group` -- pointer to a group

`void lv_indev_set_button_points(lv_indev_t *indev, const lv_point_t points[])`

Set the an array of points for LV\_INDEV\_TYPE\_BUTTON. These points will be assigned to the buttons to press a specific point on the screen

**Parametri**

- `indev` -- pointer to an input device
- `points` -- array of points

`void lv_indev_get_point(const lv_indev_t *indev, lv_point_t *point)`

Get the last point of an input device (for LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER and LV\_INDEV\_TYPE\_BUTTON)

**Parametri**

- `indev` -- pointer to an input device
- `point` -- pointer to a point to store the result

`lv_dir_t lv_indev_get_gesture_dir(const lv_indev_t *indev)`

Get the current gesture direct

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

current gesture direct

`uint32_t lv_indev_get_key(const lv_indev_t *indev)`

Get the last pressed key of an input device (for LV\_INDEV\_TYPE\_KEYPAD)

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

the last pressed key (0 on error)

`uint8_t lv_indev_get_short_click_streak(const lv_indev_t *indev)`

Get the counter for consecutive clicks within a short distance and time. The counter is updated before LV\_EVENT\_SHORT\_CLICKED is fired.

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

short click streak counter

`lv_dir_t lv_indev_get_scroll_dir(const lv_indev_t *indev)`

Check the current scroll direction of an input device (for LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER and LV\_INDEV\_TYPE\_BUTTON)

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

LV\_DIR\_NONE: no scrolling now LV\_DIR\_HOR/VER

`lv_obj_t *lv_indev_get_scroll_obj(const lv_indev_t *indev)`

Get the currently scrolled object (for LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER and LV\_INDEV\_TYPE\_BUTTON)

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

pointer to the currently scrolled object or NULL if no scrolling by this indev

`void lv_indev_get_vect(const lv_indev_t *indev, lv_point_t *point)`

Get the movement vector of an input device (for LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER and LV\_INDEV\_TYPE\_BUTTON)

**Parametri**

- `indev` -- pointer to an input device
- `point` -- pointer to a point to store the types.pointer.vector

`lv_obj_t *lv_indev_get_cursor(lv_indev_t *indev)`

Get the cursor object of an input device (for LV\_INDEV\_TYPE\_POINTER only)

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

pointer to the cursor object

`void lv_indev_wait_release(lv_indev_t *indev)`

Do nothing until the next release

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

`lv_obj_t *lv_indev_get_active_obj(void)`

Gets a pointer to the currently active object in the currently processed input device.

**Ritorna**

pointer to currently active object or NULL if no active object

`lv_timer_t *lv_indev_get_read_timer(lv_indev_t *indev)`

Get a pointer to the indev read timer to modify its parameters with `lv_timer_...` functions.

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

pointer to the indev read refresher timer. (NULL on error)

`void lv_indev_set_mode(lv_indev_t *indev, lv_indev_mode_t mode)`

Set the input device's event model: event-driven mode or timer mode.

**Parametri**

- `indev` -- pointer to an input device
- `mode` -- the mode of input device

`lv_indev_mode_t lv_indev_get_mode(lv_indev_t *indev)`

Get the input device's running mode.

**Parametri**

`indev` -- pointer to an input device

**Ritorna**

the running mode for the specified input device.

`lv_obj_t *lv_indev_search_obj(lv_obj_t *obj, lv_point_t *point)`

Search the most top, clickable object by a point

**Parametri**

- `obj` -- pointer to a start object, typically the screen
- `point` -- pointer to a point for searching the most top child

**Ritorna**

pointer to the found object or NULL if there was no suitable object

```
void lv_indev_add_event_cb(lv_indev_t *indev, lv_event_cb_t event_cb, lv_event_code_t filter, void *user_data)
```

Add an event handler to the indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an indev
- **event\_cb** -- an event callback
- **filter** -- event code to react or LV\_EVENT\_ALL
- **user\_data** -- optional user\_data

```
uint32_t lv_indev_get_event_count(lv_indev_t *indev)
```

Get the number of event attached to an indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an indev

**Ritorna**

number of events

```
lv_event_dsc_t *lv_indev_get_event_dsc(lv_indev_t *indev, uint32_t index)
```

Get an event descriptor for an event

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an indev
- **index** -- the index of the event

**Ritorna**

the event descriptor

```
bool lv_indev_remove_event(lv_indev_t *indev, uint32_t index)
```

Remove an event

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an indev
- **index** -- the index of the event to remove

**Ritorna**

true: and event was removed; false: no event was removed

```
uint32_t lv_indev_remove_event_cb_with_user_data(lv_indev_t *indev, lv_event_cb_t event_cb, void *user_data)
```

Remove an event\_cb with user\_data

**Parametri**

- **indev** -- pointer to a indev
- **event\_cb** -- the event\_cb of the event to remove
- **user\_data** -- user\_data

**Ritorna**

the count of the event removed

```
lv_result_t lv_indev_send_event(lv_indev_t *indev, lv_event_code_t code, void *param)
```

Send an event to an indev

**Parametri**

- **indev** -- pointer to an indev
- **code** -- an event code. LV\_EVENT\_...
- **param** -- optional param

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: indev wasn't deleted in the event.

```
struct lv_indev_data_t
```

#include <lv\_indev.h> Data structure passed to an input driver to fill

### Membri Pubblici

```
lv_indev_gesture_type_t gesture_type[LV_INDEV_GESTURE_CNT]
```

```
void *gesture_data[LV_INDEV_GESTURE_CNT]

lv_indev_state_t state
 LV_INDEV_STATE_RELEASED or LV_INDEV_STATE_PRESSED

lv_point_t point
 For LV_INDEV_TYPE_POINTER the currently pressed point

uint32_t key
 For LV_INDEV_TYPE_KEYPAD the currently pressed key

uint32_t btn_id
 For LV_INDEV_TYPE_BUTTON the currently pressed button

int16_t enc_diff
 For LV_INDEV_TYPE_ENCODER number of steps since the previous read

uint32_t timestamp
 Initialized to lv_tick_get(). Driver may provide more accurate timestamp for buffered events

bool continue_reading
 If set to true, the read callback is invoked again, unless the device is in event-driven mode
```

## 14.16.2 lv\_indev\_gesture.h

### Typedef

```
typedef struct lv_indev_gesture_recognizer lv_indev_gesture_recognizer_t

typedef struct lv_indev_touch_data lv_indev_touch_data_t

typedef struct lv_indev_gesture lv_indev_gesture_t

typedef struct lv_indev_gesture_configuration lv_indev_gesture_configuration_t

typedef void (*lv_recognizer_func_t)(lv_indev_gesture_recognizer_t*, lv_indev_touch_data_t*, uint16_t)
```

### Enum

```
enum lv_indev_gesture_state_t

Values:
enumerator LV_INDEV_GESTURE_STATE_NONE
enumerator LV_INDEV_GESTURE_STATE_ONGOING
enumerator LV_INDEV_GESTURE_STATE_RECOGNIZED
```

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_STATE\_ENDED**

enumerator **LV\_INDEV\_GESTURE\_STATE\_CANCELED**

## Funzioni

**void lv\_indev\_gesture\_detect\_pinch(lv\_indev\_gesture\_recognizer\_t \*recognizer, lv\_indev\_touch\_data\_t \*touches, uint16\_t touch\_cnt)**

Pinch gesture recognizer function Will update the recognizer data

### Parametri

- **recognizer** -- pointer to a gesture recognizer
- **touches** -- pointer to the first element of the collected touch events
- **touch\_cnt** -- length of passed touch event array.

**void lv\_indev\_gesture\_detect\_rotation(lv\_indev\_gesture\_recognizer\_t \*recognizer, lv\_indev\_touch\_data\_t \*touches, uint16\_t touch\_cnt)**

Rotation gesture recognizer function Will update the recognizer data

### Parametri

- **recognizer** -- pointer to a gesture recognizer
- **touches** -- pointer to the first element of the collected touch events
- **touch\_cnt** -- length of passed touch event array.

**void lv\_indev\_gesture\_detect\_two\_fingersSwipe(lv\_indev\_gesture\_recognizer\_t \*recognizer, lv\_indev\_touch\_data\_t \*touches, uint16\_t touch\_cnt)**

Two finger swipe gesture recognizer function Will update the recognizer data

### Parametri

- **recognizer** -- pointer to a gesture recognizer
- **touches** -- pointer to the first element of the collected touch events
- **touch\_cnt** -- length of passed touch event array.

**void lv\_indev\_set\_pinch\_up\_threshold(lv\_indev\_t \*indev, float threshold)**

Set the threshold for the pinch gesture scale up, when the scale factor of gesture reaches the threshold events get sent

### Parametri

- **indev** -- pointer to the indev device containing the pinch recognizer
- **threshold** -- threshold for a pinch up gesture to be recognized

**void lv\_indev\_set\_pinch\_down\_threshold(lv\_indev\_t \*indev, float threshold)**

Set the threshold for the pinch gesture scale down, when the scale factor of gesture reaches the threshold events get sent

### Parametri

- **indev** -- pointer to the indev device containing the pinch recognizer
- **threshold** -- threshold for a pinch down gesture to be recognized

**void lv\_indev\_set\_rotation\_rad\_threshold(lv\_indev\_t \*indev, float threshold)**

Set the rotation threshold in radian for the rotation gesture

### Parametri

- **indev** -- pointer to the indev device containing the rotation recognizer
- **threshold** -- threshold in radian for a rotation gesture to be recognized

**float lv\_event\_get\_pinch\_scale(lv\_event\_t \*gesture\_event)**

Obtains the current scale of a pinch gesture

### Parametri

**gesture\_event** -- pointer to a gesture event

### Ritorna

the scale of the current gesture

`float lv_event_get_rotation(lv_event_t *gesture_event)`

Obtains the current angle in radian of a rotation gesture

**Parametri**

`gesture_event` -- pointer to a gesture event

**Ritorna**

    the rotation angle in radian of the current gesture

`float lv_event_get_two_fingersSwipeDistance(lv_event_t *gesture_event)`

Obtains the current distance in pixels of a two fingers swipe gesture, from the starting center

**Parametri**

`gesture_event` -- pointer to a gesture event

**Ritorna**

    the distance from the center, in pixels, of the current gesture

`lv_dir_t lv_event_get_two_fingersSwipeDir(lv_event_t *gesture_event)`

Obtains the current direction from the center of a two finger swipe

**Parametri**

`gesture_event` -- pointer to a gesture event

**Ritorna**

    the rotation angle in radian of the current gesture

`void lv_indev_set_gesture_data(lv_indev_data_t *data, lv_indev_gesture_recognizer_t *recognizer,`

`lv_indev_gesture_type_t type)`

Sets the state of the recognizer to a indev data structure, it is usually called from the indev read callback

**Parametri**

- `data` -- the indev data

- `recognizer` -- pointer to a gesture recognizer

`void lv_indev_get_gesture_center_point(lv_indev_gesture_recognizer_t *recognizer, lv_point_t *point)`

Obtains the center point of a gesture

**Parametri**

- `gesture_event` -- pointer to a gesture recognizer event

- `point` -- pointer to a point

`lv_indev_gesture_state_t lv_event_get_gesture_state(lv_event_t *gesture_event, lv_indev_gesture_type_t type)`

Obtains the current state of the gesture recognizer attached to an event

**Parametri**

`gesture_event` -- pointer to a gesture recognizer event

**Ritorna**

    current state of the gesture recognizer

`lv_indev_gesture_type_t lv_event_get_gesture_type(lv_event_t *gesture_event)`

Obtains the current event type of the gesture recognizer attached to an event

**Parametri**

`gesture_event` -- pointer to a gesture recognizer event

**Ritorna**

    current event type of the gesture recognizer

`void lv_indev_get_gesture_primary_point(lv_indev_gesture_recognizer_t *recognizer, lv_point_t *point)`

Obtains the coordinates of the current primary point

**Parametri**

- `recognizer` -- pointer to a gesture recognizer

- `point` -- pointer to a point

`bool lv_indev_recognizer_is_active(lv_indev_gesture_recognizer_t *recognizer)`

Allows to determine if there is an are ongoing gesture

**Parametri**

`recognizer` -- pointer to a gesture recognizer

**Ritorna**

    false if there are no contact points, or the gesture has ended - true otherwise

```
void lv_indev_gesture_recognizers_update(lv_indev_t *indev, lv_indev_touch_data_t *touches, uint16_t touch_cnt)
```

Update the recognizers. It execute the recognizers functions and checks for LV\_GESTURE\_STATE\_RECOGNIZED or LV\_GESTURE\_STATE\_ENDED gestures. To be called in the indev read\_cb.

#### Parametri

- **indev** -- pointer to the indev containing from which the reconizer need an update
- **touches** -- indev touch data array, containing the last touch data from indev since the last recognizers update
- **touch\_cnt** -- number of indev touch data in touches

```
void lv_indev_gesture_recognizers_set_data(lv_indev_t *indev, lv_indev_data_t *data)
```

Set the *lv\_indev\_data\_t* struct from the recognizer data. To be called in the indev read\_cb.

```
struct lv_indev_touch_data
```

#### Membri Pubblici

```
lv_point_t point
```

```
lv_indev_state_t state
```

```
uint8_t id
```

```
uint32_t timestamp
```

```
struct lv_indev_gesture_recognizer
```

#### Membri Pubblici

```
lv_indev_gesture_type_t type
```

```
lv_indev_gesture_state_t state
```

```
lv_indev_gesture_t *info
```

```
float scale
```

```
float rotation
```

```
float distance
```

```
float speed
```

```
lv_dir_t two_fingersSwipeDir
```

```
lv_indev_gesture_configuration_t *config
```

```
lv_recognizer_func_t recog_fn
```

### 14.16.3 lv\_indev\_gesture\_private.h

#### Define

`LV_GESTURE_MAX_POINTS`

#### Typedef

```
typedef struct lv_indev_gesture_motion lv_indev_gesture_motion_t
```

```
struct lv_indev_gesture_motion
```

#### Membri Pubblici

```
int8_t finger
```

```
lv_point_t start_point
```

```
lv_point_t point
```

```
lv_indev_state_t state
```

```
struct lv_indev_gesture
```

#### Membri Pubblici

```
lv_indev_gesture_motion_t motions[2]
```

```
lv_point_t center
```

```
float scale
```

```
float p_scale
```

```
float scale_factors_x[2]
```

```
float scale_factors_y[2]
```

```
float delta_x
```

```
float delta_y
```

```
float p_delta_x
```

```
float p_delta_y
```

```
float rotation
```

```
float p_rotation
uint8_t finger_cnt

struct lv_indev_gesture_configuration
```

**Membri Pubblici**

```
float pinch_up_threshold
float pinch_down_threshold
float rotation_angle_rad_threshold
```

**14.16.4 lv\_indev\_private.h****Define**

**LV\_INDEV\_VECT\_HIST\_SIZE**

**Funzioni**

**lv\_obj\_t \*lv\_indev\_find\_scroll\_obj(lv\_indev\_t \*indev)**

Find a scrollable object based on the current scroll vector in the indev. In handles scroll propagation to the parent if needed, and scroll directions too.

**Parametri**

indev -- pointer to an indev

**Ritorna**

the found scrollable object or NULL if not found.

struct \_lv\_indev\_t

**Membri Pubblici**

**lv\_indev\_type\_t type**

Input device type

**lv\_indev\_read\_cb\_t read\_cb**

Function pointer to read input device data.

**lv\_indev\_state\_t state**

Current state of the input device.

**lv\_indev\_state\_t prev\_state**

Previous state of the input device.

**lv\_indev\_mode\_t mode**

uint8\_t long\_pr\_sent

```
uint8_t reset_query

uint8_t enabled

uint8_t wait_until_release

uint8_t stop_processing_query

uint32_t timestamp
 Timestamp of last event

uint32_t pr_timestamp
 Pressed time stamp

uint32_t longpr_rep_timestamp
 Long press repeat time stamp

void *driver_data

void *user_data
 Pointer to the assigned display

lv_display_t *disp
 Timer to periodically read the input device

lv_timer_t *read_timer
 Number of pixels to slide before actually drag the object

uint8_t scroll_limit
 Drag throw slow-down in [%]. Greater value means faster slow-down

uint8_t scroll_throw
 At least this difference should be between two points to evaluate as gesture

uint8_t gesture_min_velocity
 At least this difference should be to send a gesture

uint8_t gesture_limit
 Long press time in milliseconds

uint16_t long_press_time
 Repeated trigger period in long press [ms]

uint16_t long_press_repeat_time
 Rotary diff count will be multiplied by this value and divided by 256

int32_t rotary_sensitivity
```

*lv\_point\_t* **act\_point**

Current point of input device.

*lv\_point\_t* **last\_point**

Last point of input device.

*lv\_point\_t* **last\_raw\_point**

Last point read from read\_cb.

*lv\_point\_t* **vect**

Difference between act\_point and last\_point.

*lv\_point\_t* **vect\_hist[8]**uint32\_t **vect\_hist\_timestamp[8]**uint8\_t **vect\_hist\_index***lv\_point\_t* **scroll\_sum***lv\_point\_t* **scroll\_throw\_vect***lv\_point\_t* **scroll\_throw\_vect\_ori**lv\_obj\_t \***act\_obj**lv\_obj\_t \***last\_obj**lv\_obj\_t \***scroll\_obj**lv\_obj\_t \***last\_pressed**lv\_obj\_t \***last\_hovered***lv\_area\_t* **scroll\_area***lv\_point\_t* **gesture\_sum**int32\_t **diff**uint8\_t **short\_click\_streak***lv\_point\_t* **last\_short\_click\_point**uint32\_t **last\_short\_click\_timestamp**

```

uint8_t scroll_dir

uint8_t gesture_dir

uint8_t gesture_sent

uint8_t press_moved

uint8_t pressed

struct _lv_indev_t pointer

lv_indev_state_t last_state

uint32_t last_key

struct _lv_indev_t keypad

lv_obj_t *cursor
 Cursor for LV_INPUT_TYPE_POINTER

lv_group_t *group
 Keypad destination group

const lv_point_t *btn_points
 Array points assigned to the button ()screen will be pressed here by the buttons

lv_event_list_t event_list

lv_anim_t *scroll_throw_anim

lv_indev_gesture_recognizer_t recognizers[LV_INDEV_GESTURE_CNT]

lv_indev_gesture_type_t cur_gesture

void *gesture_data[LV_INDEV_GESTURE_CNT]

lv_indev_gesture_type_t gesture_type[LV_INDEV_GESTURE_CNT]

```

## 14.16.5 lv\_indev\_scroll.h

### Funzioni

```

void lv_indev_scroll_handler(lv_indev_t *indev)
 Handle scrolling. Called by LVGL during input device processing
 Parametri
 indev -- pointer to an input device

```

```
void lv_indev_scroll_throw_handler(lv_indev_t *indev)
Handle throwing after scrolling. Called by LVGL during input device processing
```

**Parametri**

- indev** -- pointer to an input device

```
int32_t lv_indev_scroll_throw_predict(lv_indev_t *indev, lv_dir_t dir)
```

Predict where would a scroll throw end

**Parametri**

- indev** -- pointer to an input device
- dir** -- LV\_DIR\_VER or LV\_DIR\_HOR

**Ritorna**

the difference compared to the current position when the throw would be finished

```
void lv_indev_scroll_get_snap_dist(lv_obj_t *obj, lv_point_t *p)
```

Get the distance of the nearest snap point

**Parametri**

- obj** -- the object on which snap points should be found
- p** -- save the distance of the found snap point there

## 14.17 layouts

### 14.17.1 lv\_layout.h

#### Typedef

```
typedef void (*lv_layout_update_cb_t)(lv_obj_t*, void *user_data)
```

#### Enum

```
enum lv_layout_t
```

*Values:*

enumerator LV\_LAYOUT\_NONE

enumerator LV\_LAYOUT\_FLEX

enumerator LV\_LAYOUT\_GRID

enumerator LV\_LAYOUT\_LAST

#### Funzioni

```
uint32_t lv_layout_register(lv_layout_update_cb_t cb, void *user_data)
```

Register a new layout

**Parametri**

- cb** -- the layout update callback
- user\_data** -- custom data that will be passed to cb

**Ritorna**

the ID of the new layout

## 14.17.2 lv\_layout\_private.h

### Funzioni

```
void lv_layout_init(void)
void lv_layout_deinit(void)
void lv_layout_apply(lv_obj_t *obj)
 Update the layout of a widget
Parametri
 obj -- pointer to a widget

struct lv_layout_dsc_t
```

### Membri Pubblici

*lv\_layout\_update\_cb\_t cb*

void \***user\_data**

## 14.17.3 flex

### lv\_flex.h

#### Define

**LV\_FLEX\_COLUMN**

**LV\_FLEX\_WRAP**

**LV\_FLEX\_REVERSE**

#### Enum

enum **lv\_flex\_align\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_FLEX\_ALIGN\_START**

enumerator **LV\_FLEX\_ALIGN\_END**

enumerator **LV\_FLEX\_ALIGN\_CENTER**

enumerator **LV\_FLEX\_ALIGN\_SPACE\_EVENLY**

enumerator **LV\_FLEX\_ALIGN\_SPACE\_AROUND**

enumerator **LV\_FLEX\_ALIGN\_SPACE\_BETWEEN**

enum **lv\_flex\_flow\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_ROW**

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_COLUMN**

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_ROW\_WRAP**

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_ROW\_REVERSE**

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_ROW\_WRAP\_REVERSE**

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_COLUMN\_WRAP**

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_COLUMN\_REVERSE**

enumerator **LV\_FLEX\_FLOW\_COLUMN\_WRAP\_REVERSE**

## Funzioni

**void lv\_flex\_init(void)**

Initialize a flex layout to default values

**void lv\_obj\_set\_flex\_flow(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_flex\_flow\_t* flow)**

Set how the item should flow

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object. The parent must have flex layout else nothing will happen.
- **flow** -- an element of **lv\_flex\_flow\_t**.

**void lv\_obj\_set\_flex\_align(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_flex\_align\_t* main\_place, *lv\_flex\_align\_t* cross\_place, *lv\_flex\_align\_t* track\_cross\_place)**

Set how to place (where to align) the items and tracks

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object. The parent must have flex layout else nothing will happen.
- **main\_place** -- where to place the items on main axis (in their track). Any value of **lv\_flex\_align\_t**.
- **cross\_place** -- where to place the item in their track on the cross axis. **LV\_FLEX\_ALIGN\_START/END/CENTER**
- **track\_cross\_place** -- where to place the tracks in the cross direction. Any value of **lv\_flex\_align\_t**.

**void lv\_obj\_set\_flex\_grow(lv\_obj\_t \*obj, uint8\_t grow)**

Sets the width or height (on main axis) to grow the object in order fill the free space

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object. The parent must have flex layout else nothing will happen.
- **grow** -- a value to set how much free space to take proportionally to other growing items.

## 14.17.4 grid

**lv\_grid.h**

**Define**

**LV\_GRID\_FR(x)**

Can be used track size to make the track fill the free space.

**Parametri**

- **x** -- how much space to take proportionally to other FR tracks

**Ritorna**

a special track size

**LV\_GRID\_CONTENT****LV\_GRID\_TEMPLATE\_LAST****Enum****enum lv\_grid\_align\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_GRID\_ALIGN\_START**

enumerator **LV\_GRID\_ALIGN\_CENTER**

enumerator **LV\_GRID\_ALIGN\_END**

enumerator **LV\_GRID\_ALIGN\_STRETCH**

enumerator **LV\_GRID\_ALIGN\_SPACE\_EVENLY**

enumerator **LV\_GRID\_ALIGN\_SPACE\_AROUND**

enumerator **LV\_GRID\_ALIGN\_SPACE\_BETWEEN**

**Funzioni**

void **lv\_grid\_init**(void)

void **lv\_obj\_set\_grid\_dsc\_array**(lv\_obj\_t \*obj, const int32\_t col\_dsc[], const int32\_t row\_dsc[])

void **lv\_obj\_set\_grid\_align**(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_grid\_align\_t* column\_align, *lv\_grid\_align\_t* row\_align)

void **lv\_obj\_set\_grid\_cell**(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_grid\_align\_t* column\_align, int32\_t col\_pos, int32\_t col\_span, *lv\_grid\_align\_t* row\_align, int32\_t row\_pos, int32\_t row\_span)

Set the cell of an object. The object's parent needs to have grid layout, else nothing will happen

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an object
- **column\_align** -- the vertical alignment in the cell. **LV\_GRID\_START/END/CENTER/STRETCH**
- **col\_pos** -- column ID
- **col\_span** -- number of columns to take ( $\geq 1$ )
- **row\_align** -- the horizontal alignment in the cell. **LV\_GRID\_START/END/CENTER/STRETCH**
- **row\_pos** -- row ID
- **row\_span** -- number of rows to take ( $\geq 1$ )

int32\_t **lv\_grid\_fr**(uint8\_t x)

Just a wrapper to **LV\_GRID\_FR** for bindings.

## 14.18 libs

### 14.18.1 barcode

#### lv\_barcode.h

##### Enum

enum **lv\_barcode\_encoding\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_BARCODE\_ENCODING\_CODE128\_GS1**

Code 128 with GS1 encoding. Strips [FCN1] and spaces.

enumerator **LV\_BARCODE\_ENCODING\_CODE128\_RAW**

Code 128 with raw encoding.

#### Funzioni

lv\_obj\_t \***lv\_barcode\_create**(lv\_obj\_t \*parent)

Create an empty barcode (an lv\_canvas) object.

##### Parametri

- **parent** -- point to an object where to create the barcode

##### Ritorna

pointer to the created barcode object

void **lv\_barcode\_set\_dark\_color**(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_color\_t* color)

Set the dark color of a barcode object

##### Parametri

- **obj** -- pointer to barcode object
- **color** -- dark color of the barcode

void **lv\_barcode\_set\_light\_color**(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_color\_t* color)

Set the light color of a barcode object

##### Parametri

- **obj** -- pointer to barcode object
- **color** -- light color of the barcode

void **lv\_barcode\_set\_scale**(lv\_obj\_t \*obj, uint16\_t scale)

Set the scale of a barcode object

##### Parametri

- **obj** -- pointer to barcode object
- **scale** -- scale factor

void **lv\_barcode\_set\_direction**(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_dir\_t* direction)

Set the direction of a barcode object

##### Parametri

- **obj** -- pointer to barcode object
- **direction** -- draw direction (LV\_DIR\_HOR or LB\_DIR\_VER)

void **lv\_barcode\_set\_tiled**(lv\_obj\_t \*obj, bool tiled)

Set the tiled mode of a barcode object

##### Parametri

- **obj** -- pointer to barcode object
- **tiled** -- true: tiled mode, false: normal mode (default)

void **lv\_barcode\_set\_encoding**(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_barcode\_encoding\_t* encoding)

Set the encoding of a barcode object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to barcode object
- **encoding** -- encoding (default is LV\_BARCODE\_CODE128\_GS1)

*lv\_result\_t lv\_barcode\_update(lv\_obj\_t \*obj, const char \*data)*

Set the data of a barcode object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to barcode object
- **data** -- data to display

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: if no error; LV\_RESULT\_INVALID: on error

*lv\_color\_t lv\_barcode\_get\_dark\_color(lv\_obj\_t \*obj)*

Get the dark color of a barcode object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to barcode object

**Ritorna**

dark color of the barcode

*lv\_color\_t lv\_barcode\_get\_light\_color(lv\_obj\_t \*obj)*

Get the light color of a barcode object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to barcode object

**Ritorna**

light color of the barcode

*uint16\_t lv\_barcode\_get\_scale(lv\_obj\_t \*obj)*

Get the scale of a barcode object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to barcode object

**Ritorna**

scale factor

*lv\_barcode\_encoding\_t lv\_barcode\_get\_encoding(const lv\_obj\_t \*obj)*

Get the encoding of a barcode object

**Parametri**

- **obj** -- pointer to barcode object

**Ritorna**

encoding

**Variabili**

const lv\_obj\_class\_t **lv\_barcode\_class**

**lv\_barcode\_private.h**

struct **\_lv\_barcode\_t**

**Membri Pubblici**

lv\_canvas\_t **canvas**

*lv\_color\_t* **dark\_color**

*lv\_color\_t* **light\_color**

```
uint16_t scale

lv_dir_t direction

bool tiled

lv_barcode_encoding_t encoding
```

## 14.18.2 bin\_decoder

### lv\_bin\_decoder.h

#### Funzioni

**void lv\_bin\_decoder\_init(void)**

Initialize the binary image decoder module

**lv\_result\_t lv\_bin\_decoder\_info(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_dsc\_t \*dsc,  
                                  lv\_image\_header\_t \*header)**

Get info about a lvgl binary image

#### Parametri

- **decoder** -- the decoder where this function belongs
- **dsc** -- image descriptor containing the source and type of the image and other info.
- **header** -- store the image data here

#### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: the info is successfully stored in header; LV\_RESULT\_INVALID:  
unknown format or other error.

**lv\_result\_t lv\_bin\_decoder\_get\_area(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_dsc\_t \*dsc, const  
                                  lv\_area\_t \*full\_area, lv\_area\_t \*decoded\_area)**

**lv\_result\_t lv\_bin\_decoder\_open(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_dsc\_t \*dsc)**

Open a lvgl binary image

#### Parametri

- **decoder** -- the decoder where this function belongs
- **dsc** -- pointer to decoder descriptor. **src**, **style** are already initialized in it.

#### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: the info is successfully stored in header; LV\_RESULT\_INVALID:  
unknown format or other error.

**void lv\_bin\_decoder\_close(lv\_image\_decoder\_t \*decoder, lv\_image\_decoder\_dsc\_t \*dsc)**

Close the pending decoding. Free resources etc.

#### Parametri

- **decoder** -- pointer to the decoder the function associated with
- **dsc** -- pointer to decoder descriptor

## 14.18.3 bmp

### lv\_bmp.h

#### Funzioni

**void lv\_bmp\_init(void)**

**void lv\_bmp\_deinit(void)**

## 14.18.4 ffmpeg

**lv\_ffmpeg.h**

### Enum

enum **lv\_ffmpeg\_player\_cmd\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_FFMPEG\_PLAYER\_CMD\_START**

enumerator **LV\_FFMPEG\_PLAYER\_CMD\_STOP**

enumerator **LV\_FFMPEG\_PLAYER\_CMD\_PAUSE**

enumerator **LV\_FFMPEG\_PLAYER\_CMD\_RESUME**

enumerator **LV\_FFMPEG\_PLAYER\_CMD\_LAST**

### Funzioni

void **lv\_ffmpeg\_init**(void)

Register FFMPEG image decoder

void **lv\_ffmpeg\_deinit**(void)

De-initialize FFMPEG image decoder

int **lv\_ffmpeg\_get\_frame\_num**(const char \*path)

Get the number of frames contained in the file

#### Parametri

**path** -- image or video file name

#### Ritorna

Number of frames, less than 0 means failed

lv\_obj\_t \***lv\_ffmpeg\_player\_create**(lv\_obj\_t \*parent)

Create ffmpeg\_player object

#### Parametri

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new player

#### Ritorna

pointer to the created ffmpeg\_player

lv\_result\_t **lv\_ffmpeg\_player\_set\_src**(lv\_obj\_t \*obj, const char \*path)

Set the path of the file to be played.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a ffmpeg\_player object

- **path** -- video file path

#### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: no error; LV\_RESULT\_INVALID: can't get the info.

void **lv\_ffmpeg\_player\_set\_cmd**(lv\_obj\_t \*obj, **lv\_ffmpeg\_player\_cmd\_t** cmd)

Set command control video player

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a ffmpeg\_player object

- **cmd** -- control commands

```
void lv_ffmpeg_player_set_auto_restart(lv_obj_t *obj, bool en)
```

Set the video to automatically replay

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a ffmpeg\_player object
- **en** -- true: enable the auto restart

#### Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_ffmpeg_player_class
```

#### lv\_ffmpeg\_private.h

```
struct _lv_ffmpeg_player_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_image_t img
```

```
lv_timer_t *timer
```

```
lv_image_dsc_t imgdsc
```

```
bool auto_restart
```

```
struct ffmpeg_context_s *ffmpeg_ctx
```

### 14.18.5 freetype

#### lv\_freetype.h

##### Define

```
LV_FREETYPE_F26DOT6_TO_INT(x)
```

```
LV_FREETYPE_F26DOT6_TO_FLOAT(x)
```

```
FT_FONT_STYLE_NORMAL
```

```
FT_FONT_STYLE_ITALIC
```

```
FT_FONT_STYLE_BOLD
```

#### Typedef

```
typedef lv_freetype_font_style_t LV_FT_FONT_STYLE
```

```
typedef void *lv_freetype_outline_t
```

```
typedef const char lv_freetype_font_src_t
```

## Enum

enum **lv\_freetype\_font\_style\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_FREETYPE\_FONT\_STYLE\_NORMAL**

enumerator **LV\_FREETYPE\_FONT\_STYLE\_ITALIC**

enumerator **LV\_FREETYPE\_FONT\_STYLE\_BOLD**

enum **lv\_freetype\_font\_render\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_FREETYPE\_FONT\_RENDER\_MODE\_BITMAP**

enumerator **LV\_FREETYPE\_FONT\_RENDER\_MODE\_OUTLINE**

enum **lv\_freetype\_outline\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_FREETYPE\_OUTLINE\_END**

enumerator **LV\_FREETYPE\_OUTLINE\_MOVE\_TO**

enumerator **LV\_FREETYPE\_OUTLINE\_LINE\_TO**

enumerator **LV\_FREETYPE\_OUTLINE\_CUBIC\_TO**

enumerator **LV\_FREETYPE\_OUTLINE\_CONIC\_TO**

enumerator **LV\_FREETYPE\_OUTLINE\_BORDER\_START**

## Funzioni

lv\_result\_t **lv\_freetype\_init**(uint32\_t max\_glyph\_cnt)

Initialize the freetype library.

### Ritorna

LV\_RESULT\_OK on success, otherwise LV\_RESULT\_INVALID.

void **lv\_freetype\_uninit**(void)

Uninitialize the freetype library

void **lv\_freetype\_init\_font\_info**(lv\_font\_info\_t \*font\_info)

Initialize a font info structure.

### Parametri

**font\_info** -- font info structure to be initialized.

lv\_font\_t \***lv\_freetype\_font\_create\_with\_info**(const lv\_font\_info\_t \*font\_info)

Create a freetype font with a font info structure.

### Parametri

**font\_info** -- font info structure.

**Ritorna**

Created font, or NULL on failure.

```
lv_font_t *lv_freetype_font_create(const char *pathname, lv_freetype_font_render_mode_t render_mode,
 uint32_t size, lv_freetype_font_style_t style)
```

Create a freetype font.

**Parametri**

- **pathname** -- font file path.
- **render\_mode** -- font render mode(see @lv\_freetype\_font\_render\_mode\_t for details).
- **size** -- font size.
- **style** -- font style(see lv\_freetype\_font\_style\_t for details).

**Ritorna**

Created font, or NULL on failure.

```
void lv_freetype_font_delete(lv_font_t *font)
```

Delete a freetype font.

**Parametri**

**font** -- freetype font to be deleted.

```
void lv_freetype_outline_add_event(lv_event_cb_t event_cb, lv_event_code_t filter, void *user_data)
```

Register a callback function to generate outlines for FreeType fonts.

**Parametri**

- **cb** -- The callback function to be registered.
- **user\_data** -- User data to be passed to the callback function.

**Ritorna**

The ID of the registered callback function, or a negative value on failure.

```
uint32_t lv_freetype_outline_get_scale(const lv_font_t *font)
```

Get the scale of a FreeType font.

**Parametri**

**font** -- The FreeType font to get the scale of.

**Ritorna**

The scale of the FreeType font.

```
bool lv_freetype_is_outline_font(const lv_font_t *font)
```

Check if the font is an outline font.

**Parametri**

**font** -- The FreeType font.

**Ritorna**

Is outline font on success, otherwise false.

**Variabili**

```
const lv_font_class_t lv_freetype_font_class
```

**lv\_freetype\_private.h****Define**

```
FT_ERROR_MSG(msg, error_code)
```

```
LV_FREETYPE_FONT_DSC_MAGIC_NUM
```

```
LV_FREETYPE_FONT_DSC_HAS_MAGIC_NUM(dsc)
```

```
LV_ASSERT_FREETYPE_FONT_DSC(dsc)
```

```
FT_INT_TO_F26DOT6(x)
```

```
FT_F26DOT6_TO_INT(x)
FT_INT_TO_F16DOT16(x)
FT_F16DOT16_TO_INT(x)
```

## Typedef

```
typedef struct lv_freetype_cache_node_t lv_freetype_cache_node_t
```

```
typedef struct lv_freetype_context_t lv_freetype_context_t
```

```
typedef struct lv_freetype_font_dsc_t lv_freetype_font_dsc_t
```

## Funzioni

```
lv_freetype_context_t *lv_freetype_get_context(void)
```

Get the FreeType context.

### Ritorna

A pointer to the FreeType context used by LittlevGL.

```
void lv_freetype_italic_transform(FT_Face face)
```

```
int32_t lv_freetype_italic_transform_on_pos(lv_point_t point)
```

```
lv_cache_t *lv_freetype_create_glyph_cache(uint32_t cache_size)
```

```
void lv_freetype_set_cbs_glyph(lv_freetype_font_dsc_t *dsc)
```

```
lv_cache_t *lv_freetype_create_draw_data_image(uint32_t cache_size)
```

```
void lv_freetype_set_cbs_image_font(lv_freetype_font_dsc_t *dsc)
```

```
lv_cache_t *lv_freetype_create_draw_data_outline(uint32_t cache_size)
```

```
void lv_freetype_set_cbs_outline_font(lv_freetype_font_dsc_t *dsc)
```

```
struct lv_freetype_outline_vector_t
```

## Membri Pubblici

```
int32_t x
```

```
int32_t y
```

```
struct lv_freetype_outline_sizes_t
```

## Membri Pubblici

```
int32_t segments_size
```

```
int32_t data_size
```

```
struct lv_freetype_outline_event_param_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_freetype_outline_t outline
lv_freetype_outline_type_t type
lv_freetype_outline_vector_t to
lv_freetype_outline_vector_t control1
lv_freetype_outline_vector_t control2
lv_freetype_outline_sizes_t sizes
struct _lv_freetype_cache_node_t
```

**Membri Pubblici**

```
const char *pathname
lv_freetype_font_style_t style
lv_freetype_font_render_mode_t render_mode
uint32_t ref_size
 Reference size for calculating outline glyph's real size.
FT_Face face
lv_mutex_t face_lock
bool face_has_kerning
lv_cache_t *glyph_cache
lv_cache_t *draw_data_cache
struct _lv_freetype_context_t
```

**Membri Pubblici**

```
FT_Library library
lv_ll_t face_id_ll
lv_event_cb_t event_cb
```

```

uint32_t max_glyph_cnt

lv_cache_t *cache_node_cache

struct _lv_freetype_font_dsc_t

Membri Pubblici

uint32_t magic_num

lv_font_t font

uint32_t size

lv_freetype_font_style_t style

lv_freetype_font_render_mode_t render_mode

lv_freetype_context_t *context

lv_freetype_cache_node_t *cache_node

lv_cache_entry_t *cache_node_entry

FTC_FaceID face_id

uint32_t outline_stroke_width

lv_font_kerning_t kerning

```

## 14.18.6 fsdrv

**lv\_fsdrv.h**

**Define**

**LV\_FS\_MAX\_PATH\_LEN**

**Funzioni**

```

void lv_fs_fatfs_init(void)
void lv_fs_stdio_init(void)
void lv_fs_posix_init(void)
void lv_fs_win32_init(void)
void lv_fs_memfs_init(void)

```

```
void lv_littlefs_set_handler(struct lfs*)
void lv_fs_littlefs_init(void)
void lv_fs_arduino_esp_littlefs_init(void)
void lv_fs_arduino_sd_init(void)
void lv_fs_uefi_init(void)
```

## 14.18.7 gif

### lv\_gif.h

#### Funzioni

`lv_obj_t *lv_gif_create(lv_obj_t *parent)`

Create a gif object

##### Parametri

`parent` -- pointer to an object, it will be the parent of the new gif.

##### Ritorna

pointer to the gif obj

`void lv_gif_set_src(lv_obj_t *obj, const void *src)`

Set the gif data to display on the object

##### Parametri

- `obj` -- pointer to a gif object
- `src` -- 1) pointer to an `lv_image_dsc_t` descriptor (which contains gif raw data) or 2) path to a gif file (e.g. "S:/dir/anim.gif")

`void lv_gif_restart(lv_obj_t *obj)`

Restart a gif animation.

##### Parametri

`obj` -- pointer to a gif obj

`void lv_gif_pause(lv_obj_t *obj)`

Pause a gif animation.

##### Parametri

`obj` -- pointer to a gif obj

`void lv_gif_resume(lv_obj_t *obj)`

Resume a gif animation.

##### Parametri

`obj` -- pointer to a gif obj

`bool lv_gif_is_loaded(lv_obj_t *obj)`

Checks if the GIF was loaded correctly.

##### Parametri

`obj` -- pointer to a gif obj

`int32_t lv_gif_get_loop_count(lv_obj_t *obj)`

Get the loop count for the GIF.

##### Parametri

`obj` -- pointer to a gif obj

`void lv_gif_set_loop_count(lv_obj_t *obj, int32_t count)`

Set the loop count for the GIF.

##### Parametri

- `obj` -- pointer to a gif obj
- `count` -- the loop count to set

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_gif_class
```

### lv\_gif\_private.h

```
struct _lv_gif_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_image_t img
```

```
gd_GIF *gif
```

```
lv_timer_t *timer
```

```
lv_image_dsc_t imgdsc
```

```
uint32_t last_call
```

## 14.18.8 libjpeg\_turbo

### lv\_libjpeg\_turbo.h

#### Funzioni

```
void lv_libjpeg_turbo_init(void)
```

Register the JPEG-Turbo decoder functions in LVGL

```
void lv_libjpeg_turbo_deinit(void)
```

## 14.18.9 libpng

### lv\_libpng.h

#### Funzioni

```
void lv_libpng_init(void)
```

Register the PNG decoder functions in LVGL

```
void lv_libpng_deinit(void)
```

## 14.18.10 lodepng

### lv\_lodepng.h

#### Funzioni

```
void lv_lodepng_init(void)
```

Register the PNG decoder functions in LVGL

```
void lv_lodepng_deinit(void)
```

## 14.18.11 qrcode

**lv\_qrcode.h**

### Funzioni

`lv_obj_t *lv_qrcode_create(lv_obj_t *parent)`

Create an empty QR code (an `lv_canvas`) object.

#### Parametri

- `parent` -- point to an object where to create the QR code

#### Ritorna

pointer to the created QR code object

`void lv_qrcode_set_size(lv_obj_t *obj, int32_t size)`

Set QR code size.

#### Parametri

- `obj` -- pointer to a QR code object
- `size` -- width and height of the QR code

`void lv_qrcode_set_dark_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t color)`

Set QR code dark color.

#### Parametri

- `obj` -- pointer to a QR code object
- `color` -- dark color of the QR code

`void lv_qrcode_set_light_color(lv_obj_t *obj, lv_color_t color)`

Set QR code light color.

#### Parametri

- `obj` -- pointer to a QR code object
- `color` -- light color of the QR code

`lv_result_t lv_qrcode_update(lv_obj_t *obj, const void *data, uint32_t data_len)`

Set the data of a QR code object

#### Parametri

- `obj` -- pointer to a QR code object
- `data` -- data to display
- `data_len` -- length of data in bytes

#### Ritorna

`LV_RESULT_OK`: if no error; `LV_RESULT_INVALID`: on error

### Variabili

`const lv_obj_class_t lv_qrcode_class`

**lv\_qrcode\_private.h**

`struct _lv_qrcode_t`

### Membri Pubblici

`lv_canvas_t canvas`

`lv_color_t dark_color`

`lv_color_t light_color`

## 14.18.12 rle

[lv\\_rle.h](#)

### Funzioni

```
uint32_t lv_rle_decompress(const uint8_t *input, uint32_t input_buff_len, uint8_t *output, uint32_t
 output_buff_len, uint8_t blk_size)
```

## 14.18.13 rlottie

[lv\\_rlottie.h](#)

### Enum

enum **lv\_rlottie\_ctrl\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_RLOTTIE\_CTRL\_FORWARD**

enumerator **LV\_RLOTTIE\_CTRL\_BACKWARD**

enumerator **LV\_RLOTTIE\_CTRL\_PAUSE**

enumerator **LV\_RLOTTIE\_CTRL\_PLAY**

enumerator **LV\_RLOTTIE\_CTRL\_LOOP**

### Funzioni

```
lv_obj_t *lv_rlottie_create_from_file(lv_obj_t *parent, int32_t width, int32_t height, const char *path)
```

```
lv_obj_t *lv_rlottie_create_from_raw(lv_obj_t *parent, int32_t width, int32_t height, const char *rlottie_desc)
```

```
void lv_rlottie_set_play_mode(lv_obj_t *rlottie, const lv_rlottie_ctrl_t ctrl)
```

```
void lv_rlottie_set_current_frame(lv_obj_t *rlottie, const size_t goto_frame)
```

### Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_rlottie\_class**

[lv\\_rlottie\\_private.h](#)

struct **\_lv\_rlottie\_t**

### Membri Pubblici

lv\_image\_t **img\_ext**

struct Lottie\_Animation\_S \***animation**

lv\_timer\_t \***task**

```
lv_image_dsc_t imgdsc

size_t total_frames

size_t current_frame

size_t framerate

uint32_t *allocated_buf

size_t allocated_buffer_size

size_t scanline_width

lv_rlottie_ctrl_t play_ctrl

size_t dest_frame
```

#### 14.18.14 svg

**lv\_svg.h**

##### Define

**LV\_SVG\_NODE\_CHILD(n, i)**

**LV\_SVG\_NODE(n)**

##### Typedef

typedef int8\_t **lv\_svg\_tag\_t**

typedef uint8\_t **lv\_svg\_attr\_type\_t**

typedef uint8\_t **lv\_svg\_transform\_type\_t**

typedef uint32\_t **lv\_svg\_aspect\_ratio\_t**

typedef uint32\_t **lv\_svg\_color\_t**

typedef uint8\_t **lv\_svg\_fill\_rule\_t**

typedef uint8\_t **lv\_svg\_line\_cap\_t**

typedef uint8\_t **lv\_svg\_line\_join\_t**

typedef uint8\_t **lv\_svg\_gradient\_units\_t**

```
typedef uint8_t lv_svg_attr_value_type_t
```

```
typedef uint8_t lv_svg_attr_value_class_t
```

## Enum

```
enum _lv_svg_tag_t
```

*Values:*

```
enumerator LV_SVG_TAG_INVALID
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_CONTENT
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_SVG
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_USE
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_G
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_PATH
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_RECT
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_CIRCLE
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_ELLIPSE
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_LINE
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_POLYLINE
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_POLYGON
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_SOLID_COLOR
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_LINEAR_GRADIENT
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_RADIAL_GRADIENT
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_STOP
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_DEFS
```

```
enumerator LV_SVG_TAG_IMAGE
```

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_MPATH**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_SET**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_ANIMATE**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_ANIMATE\_COLOR**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_ANIMATE\_TRANSFORM**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_ANIMATE\_MOTION**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_TEXT**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_TSPAN**

enumerator **LV\_SVG\_TAG\_TEXT\_AREA**

enum **\_lv\_svg\_attr\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_INVALID**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_ID**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_XML\_ID**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VERSION**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_BASE\_PROFILE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VIEWBOX**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_PRESERVE\_ASPECT\_RATIO**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VIEWPORT\_FILL**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VIEWPORT\_FILL\_OPACITY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_DISPLAY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VISIBILITY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_X**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_Y**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_WIDTH**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_HEIGHT**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_RX**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_RY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_CX**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_CY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_R**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_X1**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_Y1**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_X2**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_Y2**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_POINTS**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_D**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_PATH\_LENGTH**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_XLINK\_HREF**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FILL**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FILL\_RULE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FILL\_OPACITY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE\_WIDTH**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE\_LINECAP**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE\_LINEJOIN**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE\_MITER\_LIMIT**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE\_DASH\_ARRAY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE\_DASH\_OFFSET**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_STROKE\_OPACITY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_OPACITY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_SOLID\_COLOR**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_SOLID\_OPACITY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_GRADIENT\_UNITS**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_GRADIENT\_STOP\_OFFSET**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_GRADIENT\_STOP\_COLOR**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_GRADIENT\_STOP\_OPACITY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FONT\_FAMILY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FONT\_STYLE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FONT\_VARIANT**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FONT\_WEIGHT**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FONT\_SIZE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_TRANSFORM**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_TEXT\_ANCHOR**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_ATTRIBUTE\_NAME**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_ATTRIBUTE\_TYPE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_BEGIN**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_END**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_DUR**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_MIN**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_MAX**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_RESTART**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_REPEAT\_COUNT**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_REPEAT\_DUR**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_CALC\_MODE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VALUES**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_KEY\_TIMES**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_KEY\_SPLINES**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_KEY\_POINTS**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_FROM**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_TO**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_BY**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_ADDITIVE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_ACCUMULATE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_PATH**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_ROTATE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_TRANSFORM\_TYPE**

enum **\_lv\_svg\_transform\_type\_t**  
*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_TRANSFORM\_TYPE\_MATRIX**

enumerator **LV\_SVG\_TRANSFORM\_TYPE\_TRANSLATE**

enumerator **LV\_SVG\_TRANSFORM\_TYPE\_ROTATE**

enumerator **LV\_SVG\_TRANSFORM\_TYPE\_SCALE**

enumerator **LV\_SVG\_TRANSFORM\_TYPE\_SKW\_X**

enumerator **LV\_SVG\_TRANSFORM\_TYPE\_SKW\_Y**

enum **lv\_svg\_anim\_action\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_REMOVE**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_FREEZE**

enum **\_lv\_svg\_anim\_restart\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_RESTART\_ALWAYS**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_RESTART\_WHEN\_NOT\_ACTIVE**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_RESTART\_NEVER**

enum **\_lv\_svg\_anim\_calc\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_CALC\_MODE\_LINEAR**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_CALC\_MODE\_PACED**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_CALC\_MODE\_SPLINE**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_CALC\_MODE\_DISCRETE**

enum **\_lv\_svg\_anim\_additive\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_ADDITIVE\_REPLACE**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_ADDITIVE\_SUM**

enum **\_lv\_svg\_anim\_accumulate\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_ACCUMULATE\_NONE**

enumerator **LV\_SVG\_ANIM\_ACCUMULATE\_SUM**

enum **\_lv\_svg\_aspect\_ratio\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_NONE**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMIN\_YMIN**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMID\_YMIN**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMAX\_YMIN**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMIN\_YMID**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMID\_YMID**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMAX\_YMID**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMIN\_YMAX**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMID\_YMAX**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_XMAX\_YMAX**

enum **\_lv\_svg\_aspect\_ratio\_opt\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_OPT\_MEET**

enumerator **LV\_SVG\_ASPECT\_RATIO\_OPT\_SLICE**

enum **\_lv\_svg\_fill\_rule\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_FILL\_NONZERO**

enumerator **LV\_SVG\_FILL\_EVENODD**

enum **\_lv\_svg\_line\_cap\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_LINE\_CAP\_BUTT**

enumerator **LV\_SVG\_LINE\_CAP\_SQUARE**

enumerator **LV\_SVG\_LINE\_CAP\_ROUND**

enum **\_lv\_svg\_line\_join\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_LINE\_JOIN\_MITER**

enumerator **LV\_SVG\_LINE\_JOIN\_BEVEL**

enumerator **LV\_SVG\_LINE\_JOIN\_ROUND**

enum **\_lv\_svg\_gradient\_units\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_GRADIENT\_UNITS\_OBJECT**

enumerator **LV\_SVG\_GRADIENT\_UNITS\_USER\_SPACE**

enum **\_lv\_svg\_path\_cmd\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_PATH\_CMD\_MOVE\_TO**

enumerator **LV\_SVG\_PATH\_CMD\_LINE\_TO**

enumerator **LV\_SVG\_PATH\_CMD\_CURVE\_TO**

enumerator **LV\_SVG\_PATH\_CMD\_QUAD\_TO**

enumerator **LV\_SVG\_PATH\_CMD\_ARC\_TO**

enumerator **LV\_SVG\_PATH\_CMD\_CLOSE**

enum **\_lv\_svg\_attr\_value\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VALUE\_DATA**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VALUE\_PTR**

enum **\_lv\_svg\_attr\_value\_class\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VALUE\_NONE**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VALUE\_INITIAL**

enumerator **LV\_SVG\_ATTR\_VALUE\_INHERIT**

## Funzioni

`lv_svg_node_t *lv_svg_load_data(const char *svg_data, uint32_t data_len)`

Loading SVG data and creating the DOM tree.

### Parametri

- **svg\_data** -- pointer to the SVG data
- **data\_len** -- the SVG data length

`lv_svg_node_t *lv_svg_node_create(lv_svg_node_t *parent)`

Create an SVG DOM node.

### Parametri

- **parent** -- pointer to the parent node

### Ritorna

true: an new SVG DOM node, false: NULL

`void lv_svg_node_delete(lv_svg_node_t *node)`

Delete an SVG DOM subtree.

### Parametri

- **node** -- pointer to an SVG DOM subtree

struct `lv_svg_point_t`

## Membri Pubblici

float **x**

float **y**

struct `lv_svg_matrix_t`

## Membri Pubblici

float **m**[3][3]

union `lv_svg_attr_value_t`

## Membri Pubblici

int32\_t **ival**

uint32\_t **uval**

float **fval**

char \***sval**

void \***val**

struct `lv_svg_attr_values_list_t`

**Membri Pubblici**

```
uint32_t length
```

```
uint8_t data[1]
```

```
struct lv_svg_attr_path_value_t
```

**Membri Pubblici**

```
uint32_t cmd
```

```
uint8_t data[1]
```

```
struct lv_svg_attr_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_svg_attr_type_t id
```

```
lv_svg_attr_value_type_t val_type
```

```
lv_svg_attr_value_class_t class_type
```

```
lv_svg_attr_value_t value
```

```
struct lv_svg_node_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_tree_node_t base
```

```
char *xml_id
```

```
lv_svg_tag_t type
```

```
lv_array_t attrs
```

```
struct lv_svg_render_obj *render_obj
```

**lv\_svg\_decoder.h****Funzioni**

```
void lv_svg_decoder_init(void)
```

Register the SVG decoder functions in LVGL

```
void lv_svg_decoder_deinit(void)
```

**lv\_svg\_parser.h****Enum**enum **\_lv\_svg\_parser\_state\_t***Values:*enumerator **LV\_PARSER\_PROCESS**enumerator **LV\_PARSER\_IGNORE****Funzioni**void **\_lv\_svg\_parser\_init**(**\_lv\_svg\_parser\_t** \*parser)

Initialize the SVG parser.

**Parametri****parser** -- pointer to a parser objectvoid **\_lv\_svg\_parser\_deinit**(**\_lv\_svg\_parser\_t** \*parser)

Deinitialize the SVG parser.

**Parametri****parser** -- pointer to a parser objectbool **\_lv\_svg\_parser\_token**(**\_lv\_svg\_parser\_t** \*parser, const **\_lv\_svg\_token\_t** \*token)

Parse an SVG document.

**Parametri**

- **parser** -- pointer to a parser object
- **token** -- pointer to a token object

**Ritorna**

true: the parsing is finished, false: the parsing is not finished yet.

bool **\_lv\_svg\_parser\_is\_finish**(**\_lv\_svg\_parser\_t** \*parser)

Check if the parsing is finished.

**Parametri****parser** -- pointer to a parser object**Ritorna**

true: the parsing is finished, false: the parsing is not finished yet.

void **\_lv\_svg\_dump\_tree**(**lv\_svg\_node\_t** \*root, int depth)

Dump the SVG tree.

**Parametri**

- **root** -- pointer to the root of the SVG tree
- **depth** -- the depth of the current node in the tree

struct **\_lv\_svg\_parser\_t****Membri Pubblici**uint16\_t **state**char \***ignore\_name**uint32\_t **ignore\_len**int32\_t **dpi**

`lv_svg_node_t *doc_root`

`lv_svg_node_t *cur_node`

## lv\_svg\_render.h

### Define

`LV_SVG_RENDER_OBJ(n)`

### Typedef

typedef struct `_lv_svg_render_obj` **lv\_svg\_render\_obj\_t**

typedef struct `_lv_svg_render_class` **lv\_svg\_render\_class**

typedef struct `_lv_svg_render_hal` **lv\_svg\_render\_hal\_t**

### Funzioni

`void lv_svg_render_init(const lv_svg_render_hal_t *hal)`

Initialize the SVG render.

#### Parametri

`hal` -- pointer to a structure with rendering functions

`lv_svg_render_obj_t *lv_svg_render_create(const lv_svg_node_t *svg_doc)`

Create a new SVG render from an SVG document.

#### Parametri

`svg_doc` -- pointer to the SVG document

#### Ritorna

pointer to the new SVG render object

`void lv_svg_render_delete(lv_svg_render_obj_t *render)`

Delete an SVG render object.

#### Parametri

`render` -- pointer to the SVG render object to delete

`uint32_t lv_svg_render_get_size(const lv_svg_render_obj_t *render)`

Get size of render objects.

#### Parametri

`render` -- pointer to the SVG render object

#### Ritorna

the bytes of SVG render objects

`lv_result_t lv_svg_render_get_viewport_size(const lv_svg_render_obj_t *render, float *width, float *height)`

Get viewport's width and height of the render object.

#### Parametri

- `render` -- pointer to the SVG render object
- `width` -- pointer to save the width of the viewport of the SVG render object
- `height` -- pointer to save the height of the viewport of the SVG render object

#### Ritorna

`lv_result_t`, `LV_RESULT_OK` if success, `LV_RESULT_INVALID` if fail

`void lv_draw_svg_render(lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_svg_render_obj_t *render)`

Render an SVG object to a vector graphics.

#### Parametri

- `dsc` -- pointer to the vector graphics descriptor

- **render** -- pointer to the SVG render object to render

```
void lv_draw_svg(lv_layer_t *layer, const lv_svg_node_t *svg_doc)
```

Draw an SVG document to a layer.

#### Parametri

- **layer** -- pointer to the target layer
- **svg\_doc** -- pointer to the SVG document to draw

```
struct _lv_svg_render_obj
```

#### Membri Pubblici

```
struct _lv_svg_render_obj *next
```

```
lv_svg_tag_t tag
```

```
uint32_t flags
```

```
char *id
```

```
lv_vector_draw_dsc_t dsc
```

```
lv_matrix_t matrix
```

```
struct _lv_svg_render_obj *head
```

```
char *fill_ref
```

```
char *stroke_ref
```

```
struct _lv_svg_render_class *clz
```

```
struct _lv_svg_render_class
```

#### Membri Pubblici

```
void (*set_paint_ref)(struct _lv_svg_render_obj *obj, lv_vector_draw_dsc_t *dsc, const struct _lv_svg_render_obj *target_obj, bool fill)
```

```
void (*init)(struct _lv_svg_render_obj *obj, const lv_svg_node_t *node)
```

```
void (*render)(const struct _lv_svg_render_obj *obj, lv_vector_dsc_t *dsc, const lv_matrix_t *matrix)
```

```
void (*set_attr)(struct _lv_svg_render_obj *obj, lv_vector_draw_dsc_t *dsc, const lv_svg_attr_t *attr)
```

```
void (*get_bounds)(const struct _lv_svg_render_obj *obj, lv_area_t *area)
```

```
void (*get_size)(const struct _lv_svg_render_obj *obj, uint32_t *size)
```

```
void (*destroy)(struct lv_svg_render_obj *obj)

struct lv_svg_render_hal
```

**Membri Pubblici**

```
void (*load_image)(const char *image_url, lv_draw_image_dsc_t *img_dsc)
```

```
const char *(*get_font_path)(const char *font_family)
```

**lv\_svg\_token.h****Define**

```
SVG_TOKEN_LEN(t)
```

**TypeDef**

```
typedef bool (*svg_token_process)(lv_svg_token_t *token, void *user_data)
```

**Enum**

```
enum lv_svg_token_type_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_SVG\_TOKEN\_BEGIN**

enumerator **LV\_SVG\_TOKEN\_END**

enumerator **LV\_SVG\_TOKEN\_CONTENT**

**Funzioni**

```
bool lv_svg_tokenizer(const char *svg_data, uint32_t len, svg_token_process cb, void *user_data)
```

Parse SVG data and call a callback for each token.

**Parametri**

- **svg\_data** -- pointer to SVG data
- **len** -- length of the SVG data
- **cb** -- callback function to be called for each token
- **user\_data** -- custom data to be passed to the callback function

**Ritorna**

true: SVG data successfully parsed, false: error occurred

```
struct lv_svg_token_attr_t
```

**Membri Pubblici**

```
const char *name_start
```

```
const char *name_end
```

```
const char *value_start

const char *value_end

struct _lv_svg_token_t
```

**Membri Pubblici**

```
const char *start

const char *end

_lv_svg_token_type_t type

bool flat

_lv_svg_token_attr_t *cur_attr

lv_array_t attrs
```

**14.18.15 tiny\_ttf****lv\_tiny\_ttf.h****Funzioni**

`lv_font_t *lv_tiny_ttf_create_data(const void *data, size_t data_size, int32_t font_size)`

Create a font from the specified data pointer with the specified line height.

**Parametri**

- **data** -- the data pointer
- **data\_size** -- the data size
- **font\_size** -- the font size in pixel

**Ritorna**

a font object

`lv_font_t *lv_tiny_ttf_create_data_ex(const void *data, size_t data_size, int32_t font_size, lv_font_kerning_t kerning, size_t cache_size)`

Create a font from the specified data pointer with the specified line height and the specified cache size.

**Parametri**

- **data** -- the data pointer
- **data\_size** -- the data size
- **font\_size** -- the font size in pixel
- **kerning** -- kerning value in pixel
- **cache\_size** -- the cache size in count

**Ritorna**

`void lv_tiny_ttf_set_size(lv_font_t *font, int32_t font_size)`

Set the size of the font to a new font\_size

**Nota**

the font bitmap cache and glyph cache will be flushed.

**Parametri**

- **font** -- the font object
- **font\_size** -- the font size in pixel

```
void lv_tiny_ttf_destroy(lv_font_t *font)
```

Destroy a font previously created with lv\_tiny\_ttf\_create\_xxxx()

**Parametri**

- font** -- the font object

**Variabili**

```
const lv_font_class_t lv_tiny_ttf_font_class
```

```
struct lv_tiny_ttf_font_src_t
```

**Membri Pubblici**

```
const char *path
```

Path to the font file

```
const void *data
```

Pointer to the font data

```
size_t data_size
```

Size of the font data

```
size_t cache_size
```

Size of the font cache

**14.18.16 tjpgd**

**lv\_tjpgd.h**

**14.19 misc****14.19.1 lv\_anim.h****Define**

```
LV_ANIM_REPEAT_INFINITE
```

```
LV_ANIM_PLAYTIME_INFINITE
```

```
LV_ANIM_PAUSE_FOREVER
```

```
_PARA(a, x1, y1, x2, y2)
```

```
LV_ANIM_SET_EASE_IN_SINE(a)
```

```
LV_ANIM_SET_EASE_OUT_SINE(a)
```

```
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_SINE(a)
```

```
LV_ANIM_SET_EASE_IN_QUAD(a)
```

```

LV_ANIM_SET_EASE_OUT_QUAD(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_QUAD(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_CUBIC(a)
LV_ANIM_SET_EASE_OUT_CUBIC(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_CUBIC(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_QUART(a)
LV_ANIM_SET_EASE_OUT_QUART(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_QUART(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_QUINT(a)
LV_ANIM_SET_EASE_OUT_QUINT(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_QUINT(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_EXPO(a)
LV_ANIM_SET_EASE_OUT_EXPO(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_EXPO(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_CIRC(a)
LV_ANIM_SET_EASE_OUT_CIRC(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_CIRC(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_BACK(a)
LV_ANIM_SET_EASE_OUT_BACK(a)
LV_ANIM_SET_EASE_IN_OUT_BACK(a)

```

**LV\_ANIM\_OFF**

Can be used to indicate if animations are enabled or disabled in a case

**LV\_ANIM\_ON****Typedef**

`typedef bool lv_anim_enable_t`

`typedef int32_t (*lv_anim_path_cb_t)(const lv_anim_t*)`

Get the current value during an animation

`typedef void (*lv_anim_exec_xcb_t)(void*, int32_t)`

Generic prototype of "animator" functions. First parameter is the variable to animate. Second parameter is the value to set. Compatible with `lv_xxx_set_yyy(obj, value)` functions. The x in `_xcb_t` means it's not a fully generic prototype because it doesn't receive `lv_anim_t *` as its first argument

`typedef void (*lv_anim_custom_exec_cb_t)(lv_anim_t*, int32_t)`

Same as `lv_anim_exec_xcb_t` but receives `lv_anim_t *` as the first parameter. It's more consistent but less convenient. Might be used by binding generator functions.

`typedef void (*lv_anim_completed_cb_t)(lv_anim_t*)`

Callback to call when the animation is ready

`typedef void (*lv_anim_start_cb_t)(lv_anim_t*)`

Callback to call when the animation really stars (considering `delay`)

`typedef int32_t (*lv_anim_get_value_cb_t)(lv_anim_t*)`

Callback used when the animation values are relative to get the current value

`typedef void (*lv_anim_deleted_cb_t)(lv_anim_t*)`

Callback used when the animation is deleted

## Funzioni

`void lv_anim_init(lv_anim_t *a)`

Initialize an animation variable. E.g.: `lv_anim_t a; lv_anim_init(&a); lv_anim_set....(&a); lv_anim_start(&a);`

### Parametri

- `a` -- pointer to an `lv_anim_t` variable to initialize

`void lv_anim_set_var(lv_anim_t *a, void *var)`

Set a variable to animate

### Parametri

- `a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- `var` -- pointer to a variable to animate

`void lv_anim_set_exec_cb(lv_anim_t *a, lv_anim_exec_xcb_t exec_cb)`

Set a function to animate var

### Parametri

- `a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- `exec_cb` -- a function to execute during animation LVGL's built-in functions can be used. E.g. `lv_obj_set_x`

`void lv_anim_set_duration(lv_anim_t *a, uint32_t duration)`

Set the duration of an animation

### Parametri

- `a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- `duration` -- duration of the animation in milliseconds

`void lv_anim_set_delay(lv_anim_t *a, uint32_t delay)`

Set a delay before starting the animation

### Parametri

- `a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- `delay` -- delay before the animation in milliseconds

`void lv_anim_resume(lv_anim_t *a)`

Resumes a paused animation

### Parametri

- `a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable

`void lv_anim_pause(lv_anim_t *a)`

Pauses the animation

### Parametri

- `a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable

`void lv_anim_pause_for(lv_anim_t *a, uint32_t ms)`

Pauses the animation for ms milliseconds

### Parametri

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **ms** -- the pause time in milliseconds

`bool lv_anim_is_paused(lv_anim_t *a)`

Check if the animation is paused

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable

**Ritorna**

true if the animation is paused else false

`void lv_anim_set_values(lv_anim_t *a, int32_t start, int32_t end)`

Set the start and end values of an animation

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **start** -- the start value
- **end** -- the end value

`void lv_anim_set_custom_exec_cb(lv_anim_t *a, lv_anim_custom_exec_cb_t exec_cb)`

Similar to `lv_anim_set_exec_cb` but `lv_anim_custom_exec_cb_t` receives `lv_anim_t *` as its first parameter instead of `void *`. This function might be used when LVGL is bound to other languages because it's more consistent to have `lv_anim_t *` as first parameter.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **exec\_cb** -- a function to execute.

`void lv_anim_set_path_cb(lv_anim_t *a, lv_anim_path_cb_t path_cb)`

Set the path (curve) of the animation.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **path\_cb** -- a function to set the current value of the animation.

`void lv_anim_set_start_cb(lv_anim_t *a, lv_anim_start_cb_t start_cb)`

Set a function call when the animation really starts (considering `delay`)

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **start\_cb** -- a function call when the animation starts

`void lv_anim_set_get_value_cb(lv_anim_t *a, lv_anim_get_value_cb_t get_value_cb)`

Set a function to use the current value of the variable and make start and end value relative to the returned current value.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **get\_value\_cb** -- a function call when the animation starts

`void lv_anim_set_completed_cb(lv_anim_t *a, lv_anim_completed_cb_t completed_cb)`

Set a function call when the animation is completed

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **completed\_cb** -- a function call when the animation is fully completed

`void lv_anim_set_deleted_cb(lv_anim_t *a, lv_anim_deleted_cb_t deleted_cb)`

Set a function call when the animation is deleted.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **deleted\_cb** -- a function call when the animation is deleted

`void lv_anim_set_reverse_duration(lv_anim_t *a, uint32_t duration)`

Make the animation to play back to when the forward direction is ready

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **duration** -- duration of playback animation in milliseconds. 0: disable playback

`void lv_anim_set_reverse_time(lv_anim_t *a, uint32_t duration)`

Legacy `lv_anim_set_reverse_time` API will be removed soon, use `lv_anim_set_reverse_duration` instead.

`void lv_anim_set_reverse_delay(lv_anim_t *a, uint32_t delay)`

Make the animation to play back to when the forward direction is ready

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **delay** -- delay in milliseconds before starting the playback animation.

`void lv_anim_set_repeat_count(lv_anim_t *a, uint32_t cnt)`

Make the animation repeat itself.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **cnt** -- repeat count or `LV_ANIM_REPEAT_INFINITE` for infinite repetition. 0: to disable repetition.

`void lv_anim_set_repeat_delay(lv_anim_t *a, uint32_t delay)`

Set a delay before repeating the animation.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **delay** -- delay in milliseconds before repeating the animation.

`void lv_anim_set_early_apply(lv_anim_t *a, bool en)`

Set a whether the animation's should be applied immediately or only when the delay expired.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **en** -- true: apply the start value immediately in `lv_anim_start`; false: apply the start value only when delay ms is elapsed and the animations really starts

`void lv_anim_set_user_data(lv_anim_t *a, void *user_data)`

Set the custom user data field of the animation.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **user\_data** -- pointer to the new user\_data.

`void lv_anim_set_bezier3_param(lv_anim_t *a, int16_t x1, int16_t y1, int16_t x2, int16_t y2)`

Set parameter for cubic bezier path

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable
- **x1** -- first control point X
- **y1** -- first control point Y
- **x2** -- second control point X
- **y2** -- second control point Y

`lv_anim_t *lv_anim_start(const lv_anim_t *a)`

Create an animation

**Parametri**

- **a** -- an initialized 'anim\_t' variable. Not required after call.

**Ritorna**

pointer to the created animation (different from the a parameter)

`uint32_t lv_anim_get_delay(const lv_anim_t *a)`

Get a delay before starting the animation

**Parametri**

- **a** -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable

**Ritorna**

delay before the animation in milliseconds

`uint32_t lv_anim_get_playtime(const lv_anim_t *a)`

Get the time used to play the animation.

**Parametri**

`a` -- pointer to an animation.

**Ritorna**

the play time in milliseconds.

`uint32_t lv_anim_get_time(const lv_anim_t *a)`

Get the duration of an animation

**Parametri**

`a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable

**Ritorna**

the duration of the animation in milliseconds

`uint32_t lv_anim_get_repeat_count(const lv_anim_t *a)`

Get the repeat count of the animation.

**Parametri**

`a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable

**Ritorna**

the repeat count or `LV_ANIM_REPEAT_INFINITE` for infinite repetition. 0: disabled repetition.

`void *lv_anim_get_user_data(const lv_anim_t *a)`

Get the user\_data field of the animation

**Parametri**

`a` -- pointer to an initialized `lv_anim_t` variable

**Ritorna**

the pointer to the custom user\_data of the animation

`bool lv_anim_delete(void *var, lv_anim_exec_xcb_t exec_cb)`

Delete animation(s) of a variable with a given animator function

**Parametri**

- `var` -- pointer to variable
- `exec_cb` -- a function pointer which is animating 'var', or NULL to ignore it and delete all the animations of 'var'

**Ritorna**

true: at least 1 animation is deleted, false: no animation is deleted

`void lv_anim_delete_all(void)`

Delete all the animations

`lv_anim_t *lv_anim_get(void *var, lv_anim_exec_xcb_t exec_cb)`

Get the animation of a variable and its exec\_cb.

**Parametri**

- `var` -- pointer to variable
- `exec_cb` -- a function pointer which is animating 'var', or NULL to return first matching 'var'

**Ritorna**

pointer to the animation.

`lv_timer_t *lv_anim_get_timer(void)`

Get global animation refresher timer.

**Ritorna**

pointer to the animation refresher timer.

`bool lv_anim_custom_delete(lv_anim_t *a, lv_anim_custom_exec_cb_t exec_cb)`

Delete an animation by getting the animated variable from a. Only animations with exec\_cb will be deleted. This function exists because it's logical that all anim. functions receives an `lv_anim_t` as their first parameter. It's not practical in C but might make the API more consequent and makes easier to generate bindings.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an animation.
- **exec\_cb** -- a function pointer which is animating 'var', or NULL to ignore it and delete all the animations of 'var'

**Ritorna**

true: at least 1 animation is deleted, false: no animation is deleted

```
lv_anim_t *lv_anim_custom_get(lv_anim_t *a, lv_anim_custom_exec_cb_t exec_cb)
```

Get the animation of a variable and its exec\_cb. This function exists because it's logical that all anim. functions receives an `lv_anim_t` as their first parameter. It's not practical in C but might make the API more consequent and makes easier to generate bindings.

**Parametri**

- **a** -- pointer to an animation.
- **exec\_cb** -- a function pointer which is animating 'var', or NULL to return first matching 'var'

**Ritorna**

pointer to the animation.

```
uint16_t lv_anim_count_running(void)
```

Get the number of currently running animations

**Ritorna**

the number of running animations

```
uint32_t lv_anim_speed(uint32_t speed)
```

Store the speed as a special value which can be used as time in animations. It will be converted to time internally based on the start and end values. The return value can be used as a constant with multiple animations and let LVGL convert the speed to time based on the actual values. LIMITATION: the max time stored this way can be 10,000 ms.

**Nota**

internally speed is stored as 10 unit/sec

**Parametri**

**speed** -- the speed of the animation in with unit / sec resolution in 0..10k range

**Ritorna**

a special value which can be used as an animation time

```
uint32_t lv_anim_speed_clamped(uint32_t speed, uint32_t min_time, uint32_t max_time)
```

Store the speed as a special value which can be used as time in animations. It will be converted to time internally based on the start and end values. The return value can be used as a constant with multiple animations and let LVGL convert the speed to time based on the actual values.

**Nota**

internally speed is stored as 10 unit/sec

**Nota**

internally min/max\_time are stored with 10 ms unit

**Parametri**

- **speed** -- the speed of the animation in as unit / sec resolution in 0..10k range
- **min\_time** -- the minimum time in 0..10k range
- **max\_time** -- the maximum time in 0..10k range

**Ritorna**

a special value in where all three values are stored and can be used as an animation time

```
uint32_t lv_anim_resolve_speed(uint32_t speed, int32_t start, int32_t end)
```

Resolve the speed (created with `lv_anim_speed` or `lv_anim_speed_clamped`) to time based on start and end values.

**Parametri**

- **speed** -- return values of `lv_anim_speed` or `lv_anim_speed_clamped`
- **start** -- the start value of the animation
- **end** -- the end value of the animation

**Ritorna**

the time required to get from `start` to `end` with the given `speed` setting

```
uint32_t lv_anim_speed_to_time(uint32_t speed, int32_t start, int32_t end)
```

Calculate the time of an animation based on its speed, start and end values. It simpler than `lv_anim_speed` or `lv_anim_speed_clamped` as it converts speed, start, and end to a time immediately. As it's simpler there is no limit on the maximum time.

**Parametri**

- **speed** -- the speed of the animation
- **start** -- the start value
- **end** -- the end value

**Ritorna**

the time of the animation in milliseconds

```
void lv_anim_refr_now(void)
```

Manually refresh the state of the animations. Useful to make the animations running in a blocking process where `lv_timer_handler` can't run for a while. Shouldn't be used directly because it is called in `lv_refr_now()`.

```
int32_t lv_anim_path_linear(const lv_anim_t *a)
```

Calculate the current value of an animation applying linear characteristic

**Parametri**

- **a** -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
int32_t lv_anim_path_ease_in(const lv_anim_t *a)
```

Calculate the current value of an animation slowing down the start phase

**Parametri**

- **a** -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
int32_t lv_anim_path_ease_out(const lv_anim_t *a)
```

Calculate the current value of an animation slowing down the end phase

**Parametri**

- **a** -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
int32_t lv_anim_path_ease_in_out(const lv_anim_t *a)
```

Calculate the current value of an animation applying an "S" characteristic (cosine)

**Parametri**

- **a** -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
int32_t lv_anim_path_overshoot(const lv_anim_t *a)
```

Calculate the current value of an animation with overshoot at the end

**Parametri**

- **a** -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
int32_t lv_anim_path_bounce(const lv_anim_t *a)
```

Calculate the current value of an animation with 3 bounces

**Parametri**

a -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
int32_t lv_anim_path_step(const lv_anim_t *a)
```

Calculate the current value of an animation applying step characteristic. (Set end value on the end of the animation)

**Parametri**

a -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
int32_t lv_anim_path_custom_bezier3(const lv_anim_t *a)
```

A custom cubic bezier animation path, need to specify cubic-parameters in a->parameter.bezier3

**Parametri**

a -- pointer to an animation

**Ritorna**

the current value to set

```
struct lv_anim_bezier3_para_t
```

#include <lv\_anim.h> Parameter used when path is custom\_bezier

## Membri Pubblici

```
int16_t x1
```

```
int16_t y1
```

```
int16_t x2
```

```
int16_t y2
```

```
struct _lv_anim_t
```

#include <lv\_anim.h> Describes an animation

## Membri Pubblici

```
void *var
```

Variable (Widget or other user-provided object) to animate

```
lv_anim_exec_xcb_t exec_cb
```

Function to execute to animate

```
lv_anim_custom_exec_cb_t custom_exec_cb
```

Function to execute to animate, same purpose as exec\_cb but different parameters

```
lv_anim_start_cb_t start_cb
```

Call it when animation is starts (considering delay)

*lv\_anim\_completed\_cb\_t completed\_cb*

Call it when animation is fully completed

*lv\_anim\_deleted\_cb\_t deleted\_cb*

Call it when animation is deleted

*lv\_anim\_get\_value\_cb\_t get\_value\_cb*

Get current value in relative mode

**void \*user\_data**

Custom user data

*lv\_anim\_path\_cb\_t path\_cb*

Provides path (curve) of animation

**int32\_t start\_value**

Start value

**int32\_t current\_value**

Current value

**int32\_t end\_value**

End value

**int32\_t duration**

Animation duration in ms

**int32\_t act\_time**

Ms elapsed since animation started. Set to negative to make delay.

**uint32\_t reverse\_delay**

Wait (in ms) after forward play ends and before reverse play begins.

**uint32\_t reverse\_duration**

Reverse animation duration in ms

**uint32\_t repeat\_delay**

Wait before repeating

**uint32\_t repeat\_cnt**

Repeat count for animation

**union \_lv\_anim\_t::\_lv\_anim\_path\_para\_t parameter**

**uint32\_t last\_timer\_run**

**uint32\_t pause\_time**

The time when the animation was paused

**uint32\_t pause\_duration**

The amount of the time the animation must stay paused for

**uint8\_t is\_paused**

Indicates that the animation is paused

**uint8\_t reverse\_play\_in\_progress**

Reverse play is in progress

**uint8\_t run\_round**

When not equal to global.anim\_state.anim\_run\_round (which toggles each time animation timer executes), indicates this animation needs to be updated.

**uint8\_t start\_cb\_called**

Indicates that start\_cb was already called

**uint8\_t early\_apply**

1: Apply start value immediately even if there is a delay

**union \_lv\_anim\_path\_para\_t****Membri Pubblici***lv\_anim\_bezier3\_para\_t bezier3*

Parameter used when path is custom\_bezier

**14.19.2 lv\_anim\_private.h****Funzioni****void lv\_anim\_core\_init(void)**

Init the animation module

**void lv\_anim\_core\_deinit(void)**

Deinit the animation module

**void lv\_anim\_enable\_vsync\_mode(bool enable)****struct lv\_anim\_state\_t****Membri Pubblici****bool anim\_list\_changed****bool anim\_run\_round****bool anim\_vsync\_registered****lv\_timer\_t \*timer***lv\_ll\_t anim\_ll*

### 14.19.3 lv\_anim\_timeline.h

#### Define

`LV_ANIM_TIMELINE_PROGRESS_MAX`

#### Typedef

`typedef struct _lv_anim_timeline_dsc_t lv_anim_timeline_dsc_t`

#### Funzioni

`lv_anim_timeline_t *lv_anim_timeline_create(void)`

Create an animation timeline.

##### Ritorna

pointer to the animation timeline.

`void lv_anim_timeline_delete(lv_anim_timeline_t *at)`

Delete animation timeline.

##### Parametri

`at` -- pointer to the animation timeline.

`void lv_anim_timeline_add(lv_anim_timeline_t *at, uint32_t start_time, const lv_anim_t *a)`

Add animation to the animation timeline.

##### Parametri

- `at` -- pointer to the animation timeline.
- `start_time` -- the time the animation started on the timeline, note that `start_time` will override the value of `delay`.
- `a` -- pointer to an animation.

`uint32_t lv_anim_timeline_start(lv_anim_timeline_t *at)`

Start the animation timeline.

##### Parametri

`at` -- pointer to the animation timeline.

##### Ritorna

total time spent in animation timeline.

`void lv_anim_timeline_pause(lv_anim_timeline_t *at)`

Pause the animation timeline.

##### Parametri

`at` -- pointer to the animation timeline.

`void lv_anim_timeline_set_reverse(lv_anim_timeline_t *at, bool reverse)`

Set the playback direction of the animation timeline.

##### Parametri

- `at` -- pointer to the animation timeline.
- `reverse` -- whether to play in reverse.

`void lv_anim_timeline_set_delay(lv_anim_timeline_t *at, uint32_t delay)`

Set the time to wait before starting the the animation. Applies only when playing from the very start, or reverse from the very end.

##### Parametri

- `at` -- pointer to an animation timeline
- `delay` -- the delay time in milliseconds

`void lv_anim_timeline_set_repeat_count(lv_anim_timeline_t *at, uint32_t cnt)`

Make the animation timeline repeat itself.

##### Parametri

- `at` -- pointer to the animation timeline.

- **cnt** -- repeat count or `LV_ANIM_REPEAT_INFINITE` for infinite repetition. 0: to disable repetition.

`void lv_anim_timeline_set_repeat_delay(lv_anim_timeline_t *at, uint32_t delay)`

Set a delay before repeating the animation timeline.

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.
- **delay** -- delay in milliseconds before repeating the animation timeline.

`void lv_anim_timeline_set_progress(lv_anim_timeline_t *at, uint16_t progress)`

Set the progress of the animation timeline.

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.
- **progress** -- set value 0~65535 to map 0~100% animation progress.

`void lv_anim_timeline_set_user_data(lv_anim_timeline_t *at, void *user_data)`

Set the user\_data of a an animation timeline

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.
- **user\_data** -- pointer to any data. Only the pointer will be saved.

`void lv_anim_timeline_set_base_obj(lv_anim_timeline_t *at, lv_obj_t *base_obj)`

Set base object. If set, it's assumed that the var of animations is a widget name (path). The widget pointer will be retrieved by finding them by name on this widget.

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.
- **base\_obj** -- pointer to a widget

`uint32_t lv_anim_timeline_get_playtime(lv_anim_timeline_t *at)`

Get the time used to play the animation timeline.

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.

**Ritorna**

total time spent in animation timeline.

`bool lv_anim_timeline_get_reverse(lv_anim_timeline_t *at)`

Get whether the animation timeline is played in reverse.

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.

**Ritorna**

return true if it is reverse playback.

`uint32_t lv_anim_timeline_get_delay(lv_anim_timeline_t *at)`

Get the wait time when playing from the very start, or reverse from the very end.

**Parametri**

- **at** -- pointer to an animation timeline

**Ritorna**

the remaining time in milliseconds

`uint16_t lv_anim_timeline_get_progress(lv_anim_timeline_t *at)`

Get the progress of the animation timeline.

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.

**Ritorna**

return value 0~65535 to map 0~100% animation progress.

`uint32_t lv_anim_timeline_get_repeat_count(lv_anim_timeline_t *at)`

Get repeat count of the animation timeline.

**Parametri**

- **at** -- pointer to the animation timeline.

```
uint32_t lv_anim_timeline_get_repeat_delay(lv_anim_timeline_t *at)
```

Get repeat delay of the animation timeline.

**Parametri**

**at** -- pointer to the animation timeline.

```
void *lv_anim_timeline_get_user_data(lv_anim_timeline_t *at)
```

Get the user\_data of a an animation timeline

**Parametri**

**at** -- pointer to the animation timeline.

```
lv_obj_t *lv_anim_timeline_get_base_obj(lv_anim_timeline_t *at)
```

Get base object. If set, it's assumed that the var of animations is a widget name (path). The widget pointer will be retrieved by finding them by name on this widget.

**Parametri**

**at** -- pointer to the animation timeline.

**Ritorna**

pointer to the base widget

```
struct _lv_anim_timeline_dsc_t
```

### Membri Pubblici

lv\_anim\_t **anim**

uint32\_t **start\_time**

uint8\_t **is\_started**

uint8\_t **is\_completed**

## 14.19.4 lv\_anim\_timeline\_private.h

```
struct _lv_anim_timeline_t
```

### Membri Pubblici

struct \_lv\_anim\_timeline\_dsc\_t \***anim\_dsc**

Dynamically allocated anim dsc array

uint32\_t **anim\_dsc\_cnt**

The length of anim dsc array

uint32\_t **act\_time**

Current time of the animation

bool **reverse**

Reverse playback

uint32\_t **delay**

Delay before starting the animation from any ends

**uint32\_t repeat\_count**

Repeat count

**uint32\_t repeat\_delay**

Wait before repeat

**lv\_obj\_t \*base\_obj**

If set, it's assumed that the var of animations is a widget name (path). The widget pointer will be retrieved by finding them by name on this widget.

**void \*user\_data**

For any custom data

## 14.19.5 lv\_area.h

### Define

**LV\_COORD\_TYPE\_SHIFT**

**LV\_COORD\_TYPE\_MASK**

**LV\_COORD\_TYPE(x)**

**LV\_COORD\_PLAIN(x)**

**LV\_COORD\_TYPE\_PX**

**LV\_COORD\_TYPE\_SPEC**

**LV\_COORD\_TYPE\_PX\_NEG**

**LV\_COORD\_IS\_PX(x)**

**LV\_COORD\_IS\_SPEC(x)**

**LV\_COORD\_SET\_SPEC(x)**

**LV\_COORD\_MAX**

Max coordinate value

**LV\_COORD\_MIN**

**LV\_SIZE\_CONTENT**

**LV\_PCT\_STORED\_MAX**

**LV\_PCT\_POS\_MAX**

**LV\_PCT(x)**

**LV\_COORD\_IS\_PCT(x)**

**LV\_COORD\_GET\_PCT(x)**

## Enum

enum **lv\_align\_t**

Alignments

*Values:*

enumerator **LV\_ALIGN\_DEFAULT**

enumerator **LV\_ALIGN\_TOP\_LEFT**

enumerator **LV\_ALIGN\_TOP\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_TOP\_RIGHT**

enumerator **LV\_ALIGN\_BOTTOM\_LEFT**

enumerator **LV\_ALIGN\_BOTTOM\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_BOTTOM\_RIGHT**

enumerator **LV\_ALIGN\_LEFT\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_RIGHT\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_CENTER**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_TOP\_LEFT**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_TOP\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_TOP\_RIGHT**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_BOTTOM\_LEFT**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_BOTTOM\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_BOTTOM\_RIGHT**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_LEFT\_TOP**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_LEFT\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_LEFT\_BOTTOM**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_RIGHT\_TOP**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_RIGHT\_MID**

enumerator **LV\_ALIGN\_OUT\_RIGHT\_BOTTOM**

enum **lv\_dir\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_DIR\_NONE**

enumerator **LV\_DIR\_LEFT**

enumerator **LV\_DIR\_RIGHT**

enumerator **LV\_DIR\_TOP**

enumerator **LV\_DIR\_BOTTOM**

enumerator **LV\_DIR\_HOR**

enumerator **LV\_DIR\_VER**

enumerator **LV\_DIR\_ALL**

## Funzioni

void **lv\_area\_set**(*lv\_area\_t* \*area\_p, int32\_t x1, int32\_t y1, int32\_t x2, int32\_t y2)

Initialize an area

### Parametri

- **area\_p** -- pointer to an area
- **x1** -- left coordinate of the area
- **y1** -- top coordinate of the area
- **x2** -- right coordinate of the area
- **y2** -- bottom coordinate of the area

static inline void **lv\_area\_copy**(*lv\_area\_t* \*dest, const *lv\_area\_t* \*src)

Copy an area

### Parametri

- **dest** -- pointer to the destination area
- **src** -- pointer to the source area

int32\_t **lv\_area\_get\_width**(const *lv\_area\_t* \*area\_p)

Get the width of an area

### Parametri

**area\_p** -- pointer to an area

### Ritorna

the width of the area (if x1 == x2 -> width = 1)

int32\_t **lv\_area\_get\_height**(const *lv\_area\_t* \*area\_p)

Get the height of an area

### Parametri

**area\_p** -- pointer to an area

### Ritorna

the height of the area (if y1 == y2 -> height = 1)

`void lv_area_set_width(lv_area_t *area_p, int32_t w)`

Set the width of an area

**Parametri**

- **area\_p** -- pointer to an area
- **w** -- the new width of the area (w == 1 makes x1 == x2)

`void lv_area_set_height(lv_area_t *area_p, int32_t h)`

Set the height of an area

**Parametri**

- **area\_p** -- pointer to an area
- **h** -- the new height of the area (h == 1 makes y1 == y2)

`uint32_t lv_area_get_size(const lv_area_t *area_p)`

Return with area of an area (x \* y)

**Parametri**

- **area\_p** -- pointer to an area

**Ritorna**

size of area

`void lv_area_increase(lv_area_t *area, int32_t w_extra, int32_t h_extra)`

`void lv_area_move(lv_area_t *area, int32_t x_ofs, int32_t y_ofs)`

`void lv_area_align(const lv_area_t *base, lv_area_t *to_align, lv_align_t align, int32_t ofs_x, int32_t ofs_y)`

Align an area to another

**Parametri**

- **base** -- an area where the other will be aligned
- **to\_align** -- the area to align
- **align** -- LV\_ALIGN\_...
- **ofs\_x** -- X offset
- **ofs\_y** -- Y offset

`void lv_point_transform(lv_point_t *point, int32_t angle, int32_t scale_x, int32_t scale_y, const lv_point_t *pivot, bool zoom_first)`

Transform a point

**Parametri**

- **point** -- pointer to a point
- **angle** -- angle with 0.1 resolutions (123 means 12.3°)
- **scale\_x** -- horizontal zoom, 256 means 100%
- **scale\_y** -- vertical zoom, 256 means 100%
- **pivot** -- pointer to the pivot point of the transformation
- **zoom\_first** -- true: zoom first and rotate after that; else: opposite order

`void lv_point_array_transform(lv_point_t *points, size_t count, int32_t angle, int32_t scale_x, int32_t scale_y, const lv_point_t *pivot, bool zoom_first)`

Transform an array of points

**Parametri**

- **points** -- pointer to an array of points
- **count** -- number of points in the array
- **angle** -- angle with 0.1 resolutions (123 means 12.3°)
- **scale\_x** -- horizontal zoom, 256 means 100%
- **scale\_y** -- vertical zoom, 256 means 100%
- **pivot** -- pointer to the pivot point of the transformation
- **zoom\_first** -- true: zoom first and rotate after that; else: opposite order

`lv_point_t lv_point_from_precise(const lv_point_precise_t *p)`

`lv_point_precise_t lv_point_to_precise(const lv_point_t *p)`

`void lv_point_set(lv_point_t *p, int32_t x, int32_t y)`

```
void lv_point_precise_set(lv_point_precise_t *p, lv_value_precise_t x, lv_value_precise_t y)
```

```
void lv_point_swap(lv_point_t *p1, lv_point_t *p2)
```

```
void lv_point_precise_swap(lv_point_precise_t *p1, lv_point_precise_t *p2)
```

```
int32_t lv_pct(int32_t x)
```

Convert a percentage value to int32\_t. Percentage values are stored in special range

#### **Parametri**

x -- the percentage (0..1000)

#### **Ritorna**

a coordinate that stores the percentage

```
int32_t lv_pct_to_px(int32_t v, int32_t base)
```

```
struct lv_point_t
```

#include <lv\_area.h> Represents a point on the screen.

#### **Membri Pubblici**

```
int32_t x
```

```
int32_t y
```

```
struct lv_point_precise_t
```

#### **Membri Pubblici**

```
lv_value_precise_t x
```

```
lv_value_precise_t y
```

```
struct lv_area_t
```

#include <lv\_area.h> Represents an area of the screen.

#### **Membri Pubblici**

```
int32_t x1
```

```
int32_t y1
```

```
int32_t x2
```

```
int32_t y2
```

## 14.19.6 lv\_area\_private.h

### Funzioni

`void lv_area_set_pos(lv_area_t *area_p, int32_t x, int32_t y)`

Set the position of an area (width and height will be kept)

**Parametri**

- **area\_p** -- pointer to an area
- **x** -- the new x coordinate of the area
- **y** -- the new y coordinate of the area

`bool lv_area_intersect(lv_area_t *res_p, const lv_area_t *a1_p, const lv_area_t *a2_p)`

Get the common parts of two areas

**Parametri**

- **res\_p** -- pointer to an area, the result will be stored here
- **a1\_p** -- pointer to the first area
- **a2\_p** -- pointer to the second area

**Ritorna**

false: the two area has NO common parts, res\_p is invalid

`int8_t lv_area_diff(lv_area_t res_p[], const lv_area_t *a1_p, const lv_area_t *a2_p)`

Get resulting sub areas after removing the common parts of two areas from the first area

**Parametri**

- **res\_p** -- pointer to an array of areas with a count of 4, the resulting areas will be stored here
- **a1\_p** -- pointer to the first area
- **a2\_p** -- pointer to the second area

**Ritorna**

number of results (max 4) or -1 if no intersect

`void lv_area_join(lv_area_t *a_res_p, const lv_area_t *a1_p, const lv_area_t *a2_p)`

Join two areas into a third which involves the other two

**Parametri**

- **a\_res\_p** -- pointer to an area, the result will be stored here
- **a1\_p** -- pointer to the first area
- **a2\_p** -- pointer to the second area

`bool lv_area_is_point_on(const lv_area_t *a_p, const lv_point_t *p_p, int32_t radius)`

Check if a point is on an area

**Parametri**

- **a\_p** -- pointer to an area
- **p\_p** -- pointer to a point
- **radius** -- radius of area (e.g. for rounded rectangle)

**Ritorna**

false:the point is out of the area

`bool lv_area_is_on(const lv_area_t *a1_p, const lv_area_t *a2_p)`

Check if two area has common parts

**Parametri**

- **a1\_p** -- pointer to an area.
- **a2\_p** -- pointer to another area

**Ritorna**

false: a1\_p and a2\_p has no common parts

`bool lv_area_is_in(const lv_area_t *ain_p, const lv_area_t *aholder_p, int32_t radius)`

Check if an area is fully on another

**Parametri**

- **ain\_p** -- pointer to an area which could be in 'aholder\_p'
- **aholder\_p** -- pointer to an area which could involve 'ain\_p'
- **radius** -- radius of aholder\_p (e.g. for rounded rectangle)

**Ritorna**

true: ain\_p is fully inside aholder\_p

```
bool lv_area_is_out(const lv_area_t *aout_p, const lv_area_t *aholder_p, int32_t radius)
```

Check if an area is fully out of another

#### Parametri

- **aout\_p** -- pointer to an area which could be in 'aholder\_p'
- **aholder\_p** -- pointer to an area which could involve 'ain\_p'
- **radius** -- radius of aholder\_p (e.g. for rounded rectangle)

#### Ritorna

true: aout\_p is fully outside aholder\_p

```
bool lv_area_is_equal(const lv_area_t *a, const lv_area_t *b)
```

Check if 2 area is the same

#### Parametri

- **a** -- pointer to an area
- **b** -- pointer to another area

## 14.19.7 lv\_array.h

Array. The elements are dynamically allocated by the 'lv\_mem' module.

### Define

**LV\_ARRAY\_DEFAULT\_CAPACITY**

**LV\_ARRAY\_DEFAULT\_SHRINK\_RATIO**

### Funzioni

```
void lv_array_init(lv_array_t *array, uint32_t capacity, uint32_t element_size)
```

Init an array.

#### Parametri

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable to initialize
- **capacity** -- the initial capacity of the array
- **element\_size** -- the size of an element in bytes

```
void lv_array_init_from_buf(lv_array_t *array, void *buf, uint32_t capacity, uint32_t element_size)
```

Init an array from a buffer.

#### Nota

The buffer must be large enough to store `capacity` elements. The array will not release the buffer and reallocate it. The user must ensure that the buffer is valid during the lifetime of the array. And release the buffer when the array is no longer needed.

#### Parametri

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable to initialize
- **buf** -- pointer to a buffer to use as the array's data
- **capacity** -- the initial capacity of the array
- **element\_size** -- the size of an element in bytes

```
bool lv_array_resize(lv_array_t *array, uint32_t new_capacity)
```

Resize the array to the given capacity.

#### Nota

if the new capacity is smaller than the current size, the array will be truncated.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable
- **new\_capacity** -- the new capacity of the array

`void lv_array_deinit(lv_array_t *array)`

Deinit the array, and free the allocated memory

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable to deinitialize

`static inline uint32_t lv_array_size(const lv_array_t *array)`

Return how many elements are stored in the array.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable

**Ritorna**

the number of elements stored in the array

`static inline uint32_t lv_array_capacity(const lv_array_t *array)`

Return the capacity of the array, i.e. how many elements can be stored.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable

**Ritorna**

the capacity of the array

`static inline bool lv_array_is_empty(const lv_array_t *array)`

Return if the array is empty

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable

**Ritorna**

true: array is empty; false: array is not empty

`static inline bool lv_array_is_full(const lv_array_t *array)`

Return if the array is full

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable

**Ritorna**

true: array is full; false: array is not full

`void lv_array_copy(lv_array_t *target, const lv_array_t *source)`

Copy an array to another.

 **Nota**

this will create a new array with the same capacity and size as the source array.

**Parametri**

- **target** -- pointer to an `lv_array_t` variable to copy to
- **source** -- pointer to an `lv_array_t` variable to copy from

`static inline void lv_array_clear(lv_array_t *array)`

Remove all elements in array.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable

`void lv_array_shrink(lv_array_t *array)`

Shrink the memory capacity of array if necessary.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable

`lv_result_t lv_array_remove(lv_array_t *array, uint32_t index)`

Remove the element at the specified position in the array.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable
- **index** -- the index of the element to remove

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: success, otherwise: error

`lv_result_t lv_array_erase(lv_array_t *array, uint32_t start, uint32_t end)`

Remove from the array either a single element or a range of elements ([start, end)).

**Nota**

This effectively reduces the container size by the number of elements removed.

**Nota**

When start equals to end, the function has no effect.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable
- **start** -- the index of the first element to be removed
- **end** -- the index of the first element that is not to be removed

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: success, otherwise: error

`lv_result_t lv_array_concat(lv_array_t *array, const lv_array_t *other)`

Concatenate two arrays. Adds new elements to the end of the array.

**Nota**

The destination array is automatically expanded as necessary.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable
- **other** -- pointer to the array to concatenate

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: success, otherwise: error

`lv_result_t lv_array_push_back(lv_array_t *array, const void *element)`

Push back element. Adds a new element to the end of the array. If the array capacity is not enough for the new element, the array will be resized automatically.

**Nota**

If the element is NULL, it will be added as an empty element.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable
- **element** -- pointer to the element to add. NULL to push an empty element.

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: success, otherwise: error

`lv_result_t lv_array_assign(lv_array_t *array, uint32_t index, const void *value)`

Assigns one content to the array, replacing its current content.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an `lv_array_t` variable
- **index** -- the index of the element to replace

- **value** -- pointer to the elements to add

**Ritorna**

true: success; false: error

```
void *lv_array_at(const lv_array_t *array, uint32_t index)
```

Returns a pointer to the element at position n in the array.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an lv\_array\_t variable
- **index** -- the index of the element to return

**Ritorna**

a pointer to the requested element, NULL if index is out of range

```
static inline void *lv_array_front(const lv_array_t *array)
```

Returns a pointer to the first element in the array.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an lv\_array\_t variable

**Ritorna**

a pointer to the first element in the array

```
static inline void *lv_array_back(const lv_array_t *array)
```

Returns a pointer to the last element in the array.

**Parametri**

- **array** -- pointer to an lv\_array\_t variable

```
struct _lv_array_t
```

#include <lv\_array.h> Description of a array

**Membri Pubblici**

```
uint8_t *data
```

```
uint32_t size
```

```
uint32_t capacity
```

```
uint32_t element_size
```

```
bool inner_alloc
```

## 14.19.8 lv\_assert.h

**Define**

```
LV_ASSERT(expr)
```

```
LV_ASSERT_MSG(expr, msg)
```

```
LV_ASSERT_FORMAT_MSG(expr, format, ...)
```

```
LV_ASSERT_NULL(p)
```

```
LV_ASSERT_MALLOC(p)
```

```
LV_ASSERT_MEM_INTEGRITY()
```

## Funzioni

```
void lv_assert_handler(void)
```

## 14.19.9 lv\_async.h

### Typedef

```
typedef void (*lv_async_cb_t)(void*)
```

Type for async callback.

## Funzioni

```
lv_result_t lv_async_call(lv_async_cb_t async_xcb, void *user_data)
```

Call an asynchronous function the next time [lv\\_timer\\_handler\(\)](#) is run. This function is likely to return **before** the call actually happens!

#### Parametri

- **async\_xcb** -- a callback which is the task itself. (the 'x' in the argument name indicates that it's not a fully generic function because it not follows the `func_name(object, callback, ...)` convention)
- **user\_data** -- custom parameter

```
lv_result_t lv_async_call_cancel(lv_async_cb_t async_xcb, void *user_data)
```

Cancel an asynchronous function call

#### Parametri

- **async\_xcb** -- a callback which is the task itself.
- **user\_data** -- custom parameter

## 14.19.10 lv\_bidi.h

### Define

#### LV\_BIDI\_LRO

Special non printable strong characters. They can be inserted to texts to affect the run's direction

#### LV\_BIDI\_RLO

### Enum

```
enum lv_base_dir_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_BASE\_DIR\_LTR**

enumerator **LV\_BASE\_DIR\_RTL**

enumerator **LV\_BASE\_DIR\_AUTO**

enumerator **LV\_BASE\_DIR\_NEUTRAL**

enumerator **LV\_BASE\_DIR\_WEAK**

## Funzioni

`void lv_bidi_calculate_align(lv_text_align_t *align, lv_base_dir_t *base_dir, const char *txt)`

Get the real text alignment from the a text alignment, base direction and a text.

### Parametri

- **align** -- LV\_TEXT\_ALIGN\_..., write back the calculated align here (LV\_TEXT\_ALIGN\_LEFT/RIGHT/CENTER)
- **base\_dir** -- LV\_BASE\_DIR\_..., write the calculated base dir here (LV\_BASE\_DIR\_LTR/RTL)
- **txt** -- a text, used with LV\_BASE\_DIR\_AUTO to determine the base direction

`void lv_bidi_set_custom_neutrals_static(const char *neutrals)`

Set custom neutrals string

### Parametri

`neutrals` -- default " \t\n\r.,;`!%^#@-=(){}>@#&\$!"

## 14.19.11 lv\_bidi\_private.h

## Funzioni

`void lv_bidi_process(const char *str_in, char *str_out, lv_base_dir_t base_dir)`

Convert a text to get the characters in the correct visual order according to Unicode Bidirectional Algorithm

### Parametri

- **str\_in** -- the text to process
- **str\_out** -- store the result here. Has the be `strlen(str_in)` length
- **base\_dir** -- LV\_BASE\_DIR\_LTR or LV\_BASE\_DIR\_RTL

`lv_base_dir_t lv_bidi_detect_base_dir(const char *txt)`

Auto-detect the direction of a text based on the first strong character

### Parametri

`txt` -- the text to process

### Ritorna

LV\_BASE\_DIR\_LTR or LV\_BASE\_DIR\_RTL

`uint16_t lv_bidi_get_logical_pos(const char *str_in, char **bidi_txt, uint32_t len, lv_base_dir_t base_dir, uint32_t visual_pos, bool *is_rtl)`

Get the logical position of a character in a line

### Parametri

- **str\_in** -- the input string. Can be only one line.
- **bidi\_txt** -- internally the text is bidi processed which buffer can be get here. If not required anymore has to freed with `lv_free()` Can be NULL is unused
- **len** -- length of the line in character count
- **base\_dir** -- base direction of the text: LV\_BASE\_DIR\_LTR or LV\_BASE\_DIR\_RTL
- **visual\_pos** -- the visual character position which logical position should be get
- **is\_rtl** -- tell the char at `visual_pos` is RTL or LTR context

### Ritorna

the logical character position

`uint16_t lv_bidi_get_visual_pos(const char *str_in, char **bidi_txt, uint16_t len, lv_base_dir_t base_dir, uint32_t logical_pos, bool *is_rtl)`

Get the visual position of a character in a line

### Parametri

- **str\_in** -- the input string. Can be only one line.
- **bidi\_txt** -- internally the text is bidi processed which buffer can be get here. If not required anymore has to freed with `lv_free()` Can be NULL is unused
- **len** -- length of the line in character count
- **base\_dir** -- base direction of the text: LV\_BASE\_DIR\_LTR or LV\_BASE\_DIR\_RTL
- **logical\_pos** -- the logical character position which visual position should be get
- **is\_rtl** -- tell the char at `logical_pos` is RTL or LTR context

**Ritorna**

the visual character position

```
void lv_bidi_process_paragraph(const char *str_in, char *str_out, uint32_t len, lv_base_dir_t base_dir,
 uint16_t *pos_conv_out, uint16_t pos_conv_len)
```

Bidi process a paragraph of text

**Parametri**

- **str\_in** -- the string to process
- **str\_out** -- store the result here
- **len** -- length of the text
- **base\_dir** -- base dir of the text
- **pos\_conv\_out** -- an **uint16\_t** array to store the related logical position of the character. Can be NULL if unused
- **pos\_conv\_len** -- length of **pos\_conv\_out** in element count

## 14.19.12 lv\_circle\_buf.h

**Typedef**

```
typedef bool (*lv_circle_buf_fill_cb_t)(void *buf, uint32_t buff_len, int32_t index, void *user_data)
```

**Funzioni**

```
lv_circle_buf_t *lv_circle_buf_create(uint32_t capacity, uint32_t element_size)
```

Create a circle buffer

**Parametri**

- **capacity** -- the maximum number of elements in the buffer
- **element\_size** -- the size of an element in bytes

**Ritorna**

pointer to the created buffer

```
lv_circle_buf_t *lv_circle_buf_create_from_buf(void *buf, uint32_t capacity, uint32_t element_size)
```

Create a circle buffer from an existing buffer

**Parametri**

- **buf** -- pointer to a buffer
- **capacity** -- the maximum number of elements in the buffer
- **element\_size** -- the size of an element in bytes

**Ritorna**

pointer to the created buffer

```
lv_circle_buf_t *lv_circle_buf_create_from_array(const lv_array_t *array)
```

Create a circle buffer from an existing array

**Parametri**

**array** -- pointer to an array

**Ritorna**

pointer to the created buffer

```
lv_result_t lv_circle_buf_resize(lv_circle_buf_t *circle_buf, uint32_t capacity)
```

Resize the buffer

**Parametri**

- **circle\_buf** -- pointer to a buffer
- **capacity** -- the new capacity of the buffer

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: the buffer is resized; LV\_RESULT\_INVALID: the buffer is not resized

```
void lv_circle_buf_destroy(lv_circle_buf_t *circle_buf)
```

Destroy a circle buffer

**Parametri**

**circle\_buf** -- pointer to buffer

`uint32_t lv_circle_buf_size(const lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Get the size of the buffer

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    the number of elements in the buffer

`uint32_t lv_circle_buf_capacity(const lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Get the capacity of the buffer

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    the maximum number of elements in the buffer

`uint32_t lv_circle_buf_remain(const lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Get the remaining space in the buffer

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    the number of elements that can be written to the buffer

`bool lv_circle_buf_is_empty(const lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Check if the buffer is empty

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    true: the buffer is empty; false: the buffer is not empty

`bool lv_circle_buf_is_full(const lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Check if the buffer is full

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    true: the buffer is full; false: the buffer is not full

`void lv_circle_buf_reset(lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Reset the buffer

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    LV\_RESULT\_OK: the buffer is reset; LV\_RESULT\_INVALID: the buffer is not reset

`void *lv_circle_buf_head(const lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Get the head of the buffer

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    pointer to the head of the buffer

`void *lv_circle_buf_tail(const lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Get the tail of the buffer

**Parametri**

`circle_buf` -- pointer to buffer

**Ritorna**

    pointer to the tail of the buffer

`lv_result_t lv_circle_buf_read(lv_circle_buf_t *circle_buf, void *data)`

Read a value

**Parametri**

- `circle_buf` -- pointer to buffer

- **data** -- pointer to a variable to store the read value

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: the value is read; LV\_RESULT\_INVALID: the value is not read

`lv_result_t lv_circle_buf_write(lv_circle_buf_t *circle_buf, const void *data)`

Write a value

**Parametri**

- **circle\_buf** -- pointer to buffer
- **data** -- pointer to the value to write

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: the value is written; LV\_RESULT\_INVALID: the value is not written

`uint32_t lv_circle_buf_fill(lv_circle_buf_t *circle_buf, uint32_t count, lv_circle_buf_fill_cb_t fill_cb, void *user_data)`

Fill the buffer with values

**Parametri**

- **circle\_buf** -- pointer to buffer
- **count** -- the number of values to fill
- **fill\_cb** -- the callback function to fill the buffer
- **user\_data** --

**Ritorna**

the number of values filled

`lv_result_t lv_circle_buf_skip(lv_circle_buf_t *circle_buf)`

Skip a value

**Parametri**

**circle\_buf** -- pointer to buffer

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: the value is skipped; LV\_RESULT\_INVALID: the value is not skipped

`lv_result_t lv_circle_buf_peek(const lv_circle_buf_t *circle_buf, void *data)`

Peek a value

**Parametri**

- **circle\_buf** -- pointer to buffer
- **data** -- pointer to a variable to store the peeked value

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: the value is peeked; LV\_RESULT\_INVALID: the value is not peeked

`lv_result_t lv_circle_buf_peek_at(const lv_circle_buf_t *circle_buf, uint32_t index, void *data)`

Peek a value at an index

**Parametri**

- **circle\_buf** -- pointer to buffer
- **index** -- the index of the value to peek, if the index is greater than the size of the buffer, it will return loopy.
- **data** -- pointer to a variable to store the peeked value

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: the value is peeked; LV\_RESULT\_INVALID: the value is not peeked

### 14.19.13 lv\_color.h

#### Define

`LV_COLOR_NATIVE_WITH_ALPHA_SIZE`

`LV_OPA_MIN`

Fully transparent if opa <= LV\_OPA\_MIN

**LV\_OPA\_MAX**

Fully cover if opa >= LV\_OPA\_MAX

**LV\_COLOR\_FORMAT\_GET\_BPP(cf)**

Get the pixel size of a color format in bits, bpp

 [Vedi anche](#)

*lv\_color\_format\_get\_bpp*

**Parametri**

- **cf** -- a color format (LV\_COLOR\_FORMAT\_...)

**Ritorna**

the pixel size in bits

**LV\_COLOR\_FORMAT\_GET\_SIZE(cf)**

Get the pixel size of a color format in bytes

 [Vedi anche](#)

*lv\_color\_format\_get\_size*

**Parametri**

- **cf** -- a color format (LV\_COLOR\_FORMAT\_...)

**Ritorna**

the pixel size in bytes

**LV\_COLOR\_FORMAT\_IS\_ALPHA\_ONLY(cf)****LV\_COLOR\_FORMAT\_IS\_INDEXED(cf)****LV\_COLOR\_FORMAT\_IS\_YUV(cf)****LV\_COLOR\_INDEXED\_PALETTE\_SIZE(cf)****LV\_COLOR\_MAKE(r8, g8, b8)****LV\_OPA\_MIX2(a1, a2)****LV\_OPA\_MIX3(a1, a2, a3)****Enum****enum \_lv\_opacity\_level\_t**

Opacity percentages.

*Values:*

enumerator **LV\_OPA\_TRANSP**

enumerator **LV\_OPA\_0**

enumerator **LV\_OPA\_10**

enumerator **LV\_OPA\_20**

enumerator **LV\_OPA\_30**

enumerator **LV\_OPA\_40**

enumerator **LV\_OPA\_50**

enumerator **LV\_OPA\_60**

enumerator **LV\_OPA\_70**

enumerator **LV\_OPA\_80**

enumerator **LV\_OPA\_90**

enumerator **LV\_OPA\_100**

enumerator **LV\_OPA\_COVER**

enum **lv\_color\_format\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_UNKNOWN**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_RAW**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_RAW\_ALPHA**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_L8**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I1**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I2**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I4**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I8**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_A8**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB565**

Not supported by sw renderer yet.

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB8565**

Color array followed by Alpha array

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_AL88**

L8 with alpha >

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB565\_SWAPPED**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_RGB888**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB8888**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_XRGB8888**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB8888\_PREMULTIPLIED**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_A1**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_A2**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_A4**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB1555**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB4444**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_ARGB2222**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_YUV\_START**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I420**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I422**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I444**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_I400**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_NV21**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_NV12**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_YUY2**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_UYVY**

enumerator **LV\_COLOR\_FORMAT\_YUV\_END**

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_PROPRIETARY_START`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC_START`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC4`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC6`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC6A`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC6AP`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC12`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC12A`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NEMA_TSC_END`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE`

enumerator `LV_COLOR_FORMAT_NATIVE_WITH_ALPHA`

## Funzioni

`uint8_t lv_color_format_get_bpp(lv_color_format_t cf)`

Get the pixel size of a color format in bits, bpp

 **Vedi anche**

[LV\\_COLOR\\_FORMAT\\_GET\\_BPP](#)

### Parametri

`cf` -- a color format (`LV_COLOR_FORMAT_...`)

### Ritorna

the pixel size in bits

`uint8_t lv_color_format_get_size(lv_color_format_t cf)`

Get the pixel size of a color format in bytes

 **Vedi anche**

[LV\\_COLOR\\_FORMAT\\_GET\\_SIZE](#)

### Parametri

`cf` -- a color format (`LV_COLOR_FORMAT_...`)

### Ritorna

the pixel size in bytes

`bool lv_color_format_has_alpha(lv_color_format_t src_cf)`

Check if a color format has alpha channel or not

### Parametri

`src_cf` -- a color format (`LV_COLOR_FORMAT_...`)

**Ritorna**

true: has alpha channel; false: doesn't have alpha channel

`lv_color32_t lv_color_to_32(lv_color_t color, lv_opa_t opa)`

Create an ARGB8888 color from RGB888 + alpha

**Parametri**

- **color** -- an RGB888 color
- **opa** -- the alpha value

**Ritorna**

the ARGB8888 color

`uint32_t lv_color_to_int(lv_color_t c)`

Convert an RGB888 color to an integer

**Parametri**

**c** -- an RGB888 color

**Ritorna**

**c** as an integer

`bool lv_color_eq(lv_color_t c1, lv_color_t c2)`

Check if two RGB888 color are equal

**Parametri**

- **c1** -- the first color
- **c2** -- the second color

**Ritorna**

true: equal

`bool lv_color32_eq(lv_color32_t c1, lv_color32_t c2)`

Check if two ARGB8888 color are equal

**Parametri**

- **c1** -- the first color
- **c2** -- the second color

**Ritorna**

true: equal

`lv_color_t lv_color_hex(uint32_t c)`

Create a color from 0x000000..0xffff input

**Parametri**

**c** -- the hex input

**Ritorna**

the color

`lv_color_t lv_color_make(uint8_t r, uint8_t g, uint8_t b)`

Create an RGB888 color

**Parametri**

- **r** -- the red channel (0..255)
- **g** -- the green channel (0..255)
- **b** -- the blue channel (0..255)

**Ritorna**

the color

`lv_color32_t lv_color32_make(uint8_t r, uint8_t g, uint8_t b, uint8_t a)`

Create an ARGB8888 color

**Parametri**

- **r** -- the red channel (0..255)
- **g** -- the green channel (0..255)
- **b** -- the blue channel (0..255)
- **a** -- the alpha channel (0..255)

**Ritorna**

the color

`lv_color_t lv_color_hex3(uint32_t c)`

Create a color from 0x000..0xffff input

**Parametri**

- `c` -- the hex input (e.g. 0x123 will be 0x112233)

**Ritorna**

the color

`uint16_t lv_color_to_u16(lv_color_t color)`

Convert am RGB888 color to RGB565 stored in `uint16_t`

**Parametri**

- `color` -- and RGB888 color

**Ritorna**

color as RGB565 on `uint16_t`

`uint32_t lv_color_to_u32(lv_color_t color)`

Convert am RGB888 color to XRGB8888 stored in `uint32_t`

**Parametri**

- `color` -- and RGB888 color

**Ritorna**

color as XRGB8888 on `uint32_t` (the alpha channel is always set to 0xFF)

`uint16_t lv_color_16_16_mix(uint16_t c1, uint16_t c2, uint8_t mix)`

Mix two RGB565 colors

**Parametri**

- `c1` -- the first color (typically the foreground color)
- `c2` -- the second color (typically the background color)
- `mix` -- 0..255, or LV\_OPA\_0/10/20...

**Ritorna**

mix == 0: c2 mix == 255: c1 mix == 128:  $0.5 \times c1 + 0.5 \times c2$

`lv_color_t lv_color_lighten(lv_color_t c, lv_opa_t lvl)`

Mix white to a color

**Parametri**

- `c` -- the base color
- `lvl` -- the intensity of white (0: no change, 255: fully white)

**Ritorna**

the mixed color

`lv_color_t lv_color_darken(lv_color_t c, lv_opa_t lvl)`

Mix black to a color

**Parametri**

- `c` -- the base color
- `lvl` -- the intensity of black (0: no change, 255: fully black)

**Ritorna**

the mixed color

`lv_color_t lv_color_hsv_to_rgb(uint16_t h, uint8_t s, uint8_t v)`

Convert a HSV color to RGB

**Parametri**

- `h` -- hue [0..359]
- `s` -- saturation [0..100]
- `v` -- value [0..100]

**Ritorna**

the given RGB color in RGB (with LV\_COLOR\_DEPTH depth)

`lv_color_hsv_t lv_color_rgb_to_hsv(uint8_t r8, uint8_t g8, uint8_t b8)`

Convert a 32-bit RGB color to HSV

**Parametri**

- `r8` -- 8-bit red
- `g8` -- 8-bit green

- **b8** -- 8-bit blue

**Ritorna**

the given RGB color in HSV

`lv_color_hsv_t lv_color_to_hsv(lv_color_t color)`

Convert a color to HSV

**Parametri**

`color` -- color

**Ritorna**

the given color in HSV

`lv_color_t lv_color_white(void)`

A helper for white color

**Ritorna**

a white color

`lv_color_t lv_color_black(void)`

A helper for black color

**Ritorna**

a black color

`void lv_color_premultiply(lv_color32_t *c)`

`void lv_color16_premultiply(lv_color16_t *c, lv_opa_t a)`

`uint8_t lv_color_luminance(lv_color_t c)`

Get the luminance of a color: luminance = 0.3 R + 0.59 G + 0.11 B

**Parametri**

`c` -- a color

**Ritorna**

the brightness [0..255]

`uint8_t lv_color16_luminance(const lv_color16_t c)`

Get the luminance of a color16: luminance = 0.3 R + 0.59 G + 0.11 B

**Parametri**

`c` -- a color

**Ritorna**

the brightness [0..255]

`uint8_t lv_color24_luminance(const uint8_t *c)`

Get the luminance of a color24: luminance = 0.3 R + 0.59 G + 0.11 B

**Parametri**

`c` -- a color

**Ritorna**

the brightness [0..255]

`uint8_t lv_color32_luminance(lv_color32_t c)`

Get the luminance of a color32: luminance = 0.3 R + 0.59 G + 0.11 B

**Parametri**

`c` -- a color

**Ritorna**

the brightness [0..255]

`static inline uint16_t lv_color_swap_16(uint16_t c)`

Swap the endianness of an rgbs65 color

**Parametri**

`c` -- a color

**Ritorna**

the swapped color

## Variabili

```
const lv_color_filter_dsc_t lv_color_filter_shade
```

```
struct lv_color_t
```

### Membri Pubblici

```
 uint8_t blue
```

```
 uint8_t green
```

```
 uint8_t red
```

```
struct lv_color16_t
```

### Membri Pubblici

```
 uint16_t blue
```

```
 uint16_t green
```

```
 uint16_t red
```

```
struct lv_color32_t
```

### Membri Pubblici

```
 uint8_t blue
```

```
 uint8_t green
```

```
 uint8_t red
```

```
 uint8_t alpha
```

```
struct lv_color_hsv_t
```

### Membri Pubblici

```
 uint16_t h
```

```
 uint8_t s
```

```
 uint8_t v
```

```
struct lv_color16a_t
```

**Membri Pubblici**

```
uint8_t lumi
```

```
uint8_t alpha
```

**14.19.14 lv\_color\_op.h****Typedef**

```
typedef lv_color_t (*lv_color_filter_cb_t)(const struct _lv_color_filter_dsc_t*, lv_color_t, lv_opa_t)
```

**Funzioni**

*lv\_color\_t* **lv\_color\_mix**(*lv\_color\_t* c1, *lv\_color\_t* c2, uint8\_t mix)

Mix two colors with a given ratio.

**Parametri**

- **c1** -- the first color to mix (usually the foreground)
- **c2** -- the second color to mix (usually the background)
- **mix** -- The ratio of the colors. 0: full c2, 255: full c1, 127: half c1 and half c2

**Ritorna**

the mixed color

*lv\_color32\_t* **lv\_color\_mix32**(*lv\_color32\_t* fg, *lv\_color32\_t* bg)

**Nota**

Use bg.alpha in the return value

**Nota**

Use fg.alpha as mix ratio

**Parametri**

- **fg** --
- **bg** --

**Ritorna**

*lv\_color32\_t* **lv\_color\_mix32\_premultiplied**(*lv\_color32\_t* fg, *lv\_color32\_t* bg)

Blends two premultiplied ARGB8888 colors while maintaining correct alpha compositing.

This function correctly blends the foreground (fg) and background (bg) colors, ensuring that the output remains in a premultiplied alpha format.

**Nota**

If the foreground is fully opaque, it is returned as is.

**Nota**

If the foreground is fully transparent, the background is returned.

**Parametri**

- **fg** -- The foreground color in premultiplied ARGB8888 format.
- **bg** -- The background color in premultiplied ARGB8888 format.

**Ritorna**

The resulting blended color in premultiplied ARGB8888 format.

```
uint8_t lv_color_brightness(lv_color_t c)
```

Get the brightness of a color

**Parametri**

**c** -- a color

**Ritorna**

brightness in range [0..255]

```
void lv_color_filter_dsc_init(lv_color_filter_dsc_t *dsc, lv_color_filter_cb_t cb)
```

```
lv_color32_t lv_color_over32(lv_color32_t fg, lv_color32_t bg)
```

Blend two colors that have not been pre-multiplied using their alpha values

**Parametri**

- **fg** -- the foreground color
- **bg** -- the background color

**Ritorna**

result color

```
struct _lv_color_filter_dsc_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_color_filter_cb_t filter_cb
```

```
void *user_data
```

**14.19.15 lv\_color\_op\_private.h****14.19.16 lv\_event.h****Typedef**

```
typedef void (*lv_event_cb_t)(lv_event_t *e)
```

**Enum**

```
enum lv_event_code_t
```

Type of event being sent to Widget

*Values:*

enumerator **LV\_EVENT\_ALL**

enumerator **LV\_EVENT\_PRESSED**

Input device events Widget has been pressed

enumerator **LV\_EVENT\_PRESSING**

Widget is being pressed (sent continuously while pressing)

**enumerator LV\_EVENT\_PRESS\_LOST**

Widget is still being pressed but slid cursor/finger off Widget

**enumerator LV\_EVENT\_SHORT\_CLICKED**

Widget was pressed for a short period of time, then released. Not sent if scrolled.

**enumerator LV\_EVENT\_SINGLE\_CLICKED**

Sent for first short click within a small distance and short time

**enumerator LV\_EVENT\_DOUBLE\_CLICKED**

Sent for second short click within small distance and short time

**enumerator LV\_EVENT\_TRIPLE\_CLICKED**

Sent for third short click within small distance and short time

**enumerator LV\_EVENT\_LONG\_PRESSED**

Object has been pressed for at least long\_press\_time. Not sent if scrolled.

**enumerator LV\_EVENT\_LONG\_PRESSED\_REPEAT**

Sent after long\_press\_time in every long\_press\_repeat\_time ms. Not sent if scrolled.

**enumerator LV\_EVENT\_CLICKED**

Sent on release if not scrolled (regardless to long press)

**enumerator LV\_EVENT\_RELEASED**

Sent in every cases when Widget has been released

**enumerator LV\_EVENT\_SCROLL\_BEGIN**

Scrolling begins. The event parameter is a pointer to the animation of the scroll. Can be modified

**enumerator LV\_EVENT\_SCROLL\_THROW\_BEGIN****enumerator LV\_EVENT\_SCROLL\_END**

Scrolling ends

**enumerator LV\_EVENT\_SCROLL**

Scrolling

**enumerator LV\_EVENT\_GESTURE**

A gesture is detected. Get gesture with `lv_indev_get_gesture_dir(lv_indev_active());`

**enumerator LV\_EVENT\_KEY**

A key is sent to Widget. Get key with `lv_indev_get_key(lv_indev_active());`

**enumerator LV\_EVENT\_ROTARY**

An encoder or wheel was rotated. Get rotation count with `lv_event_get_rotary_diff(e);`

**enumerator LV\_EVENT\_FOCUSED**

Widget received focus

**enumerator LV\_EVENT\_DEFOCUSSED**

Widget's focus has been lost

**enumerator LV\_EVENT\_LEAVE**

Widget's focus has been lost but is still selected

**enumerator LV\_EVENT\_HIT\_TEST**

Perform advanced hit-testing

**enumerator LV\_EVENT\_INDEV\_RESET**

Indev has been reset

**enumerator LV\_EVENT\_HOVER\_OVER**

Indev hover over object

**enumerator LV\_EVENT\_HOVER\_LEAVE**

Indev hover leave object

**enumerator LV\_EVENT\_COVER\_CHECK**

Drawing events Check if Widget fully covers an area. The event parameter is `lv_cover_check_info_t *`.

**enumerator LV\_EVENT\_REFR\_EXT\_DRAW\_SIZE**

Get required extra draw area around Widget (e.g. for shadow). The event parameter is `int32_t *` to store the size.

**enumerator LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_BEGIN**

Starting the main drawing phase

**enumerator LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN**

Perform the main drawing

**enumerator LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN\_END**

Finishing the main drawing phase

**enumerator LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_BEGIN**

Starting the post draw phase (when all children are drawn)

**enumerator LV\_EVENT\_DRAW\_POST**

Perform the post draw phase (when all children are drawn)

**enumerator LV\_EVENT\_DRAW\_POST\_END**

Finishing the post draw phase (when all children are drawn)

**enumerator LV\_EVENT\_DRAW\_TASK\_ADDED**

Adding a draw task. The `LV_OBJ_FLAG_SEND_DRAW_TASK_EVENTS` flag needs to be set

**enumerator LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGED**

Special events Widget's value has changed (i.e. slider moved)

**enumerator LV\_EVENT\_INSERT**

Text has been inserted into Widget. The event data is char \* being inserted.

**enumerator LV\_EVENT\_REFRESH**

Notify Widget to refresh something on it (for user)

**enumerator LV\_EVENT\_READY**

A process has finished

**enumerator LV\_EVENT\_CANCEL**

A process has been cancelled

**enumerator LV\_EVENT\_CREATE**

Other events Object is being created

**enumerator LV\_EVENT\_DELETE**

Object is being deleted

**enumerator LV\_EVENT\_CHILD\_CHANGED**

Child was removed, added, or its size, position were changed

**enumerator LV\_EVENT\_CHILD\_CREATED**

Child was created, always bubbles up to all parents

**enumerator LV\_EVENT\_CHILD\_DELETED**

Child was deleted, always bubbles up to all parents

**enumerator LV\_EVENT\_SCREEN\_UNLOAD\_START**

A screen unload started, fired immediately when scr\_load is called

**enumerator LV\_EVENT\_SCREEN\_LOAD\_START**

A screen load started, fired when the screen change delay is expired

**enumerator LV\_EVENT\_SCREEN\_LOADED**

A screen was loaded

**enumerator LV\_EVENT\_SCREEN\_UNLOADED**

A screen was unloaded

**enumerator LV\_EVENT\_SIZE\_CHANGED**

Object coordinates/size have changed

**enumerator LV\_EVENT\_STYLE\_CHANGED**

Object's style has changed

**enumerator LV\_EVENT\_LAYOUT\_CHANGED**

A child's position position has changed due to a layout recalculation

**enumerator LV\_EVENT\_GET\_SELF\_SIZE**

Get internal size of a widget

**enumerator LV\_EVENT\_INVALIDATE\_AREA**

Events of optional LVGL components An area is invalidated (marked for redraw). `lv_event_get_param(e)` returns a pointer to an `lv_area_t` object with the coordinates of the area to be invalidated. The area can be freely modified if needed to adapt it a special requirement of the display. Usually needed with monochrome displays to invalidate N × 8 rows or columns in one pass.

**enumerator LV\_EVENT\_RESOLUTION\_CHANGED**

Sent when the resolution changes due to `lv_display_set_resolution()` or `lv_display_set_rotation()`.

**enumerator LV\_EVENT\_COLOR\_FORMAT\_CHANGED**

Sent as a result of any call to `lv_display_set_color_format()`.

**enumerator LV\_EVENT\_REFR\_REQUEST**

Sent when something happened that requires redraw.

**enumerator LV\_EVENT\_REFR\_START**

Sent before a refreshing cycle starts. Sent even if there is nothing to redraw.

**enumerator LV\_EVENT\_REFR\_READY**

Sent when refreshing has been completed (after rendering and calling flush callback). Sent even if no redraw happened.

**enumerator LV\_EVENT\_RENDER\_START**

Sent just before rendering begins.

**enumerator LV\_EVENT\_RENDER\_READY**

Sent after rendering has been completed (before calling flush callback)

**enumerator LV\_EVENT\_FLUSH\_START**

Sent before flush callback is called.

**enumerator LV\_EVENT\_FLUSH\_FINISH**

Sent after flush callback call has returned.

**enumerator LV\_EVENT\_FLUSH\_WAIT\_START**

Sent before flush wait callback is called.

**enumerator LV\_EVENT\_FLUSH\_WAIT\_FINISH**

Sent after flush wait callback call has returned.

**enumerator LV\_EVENT\_VSYNC****enumerator LV\_EVENT\_VSYNC\_REQUEST****enumerator LV\_EVENT\_LAST**

enumerator **LV\_EVENT\_PREPROCESS**

Number of default events

enumerator **LV\_EVENT\_MARKED\_DELETING**

This is a flag that can be set with an event so it's processed before the class default event processing

## Funzioni

`lv_result_t lv_event_send(lv_event_list_t *list, lv_event_t *e, bool preprocess)`

Event callback. Events are used to notify the user of some action being taken on Widget. For details, see `::lv_event_t`.

`lv_event_dsc_t *lv_event_add(lv_event_list_t *list, lv_event_cb_t cb, lv_event_code_t filter, void *user_data)`

`bool lv_event_remove_dsc(lv_event_list_t *list, lv_event_dsc_t *dsc)`

`uint32_t lv_event_get_count(lv_event_list_t *list)`

`lv_event_dsc_t *lv_event_get_dsc(lv_event_list_t *list, uint32_t index)`

`lv_event_cb_t lv_event_dsc_get_cb(lv_event_dsc_t *dsc)`

`void *lv_event_dsc_get_user_data(lv_event_dsc_t *dsc)`

`bool lv_event_remove(lv_event_list_t *list, uint32_t index)`

`void lv_event_remove_all(lv_event_list_t *list)`

`void *lv_event_get_target(lv_event_t *e)`

Get Widget originally targeted by the event. It's the same even if event was bubbled.

### Parametri

`e` -- pointer to the event descriptor

### Ritorna

the target of the event\_code

`void *lv_event_get_current_target(lv_event_t *e)`

Get current target of the event. It's the Widget for which the event handler being called. If the event is not bubbled it's the same as "normal" target.

### Parametri

`e` -- pointer to the event descriptor

### Ritorna

pointer to the current target of the event\_code

`lv_event_code_t lv_event_get_code(lv_event_t *e)`

Get event code of an event.

### Parametri

`e` -- pointer to the event descriptor

### Ritorna

the event code. (E.g. LV\_EVENT\_CLICKED, LV\_EVENT\_FOCUSED, etc)

`void *lv_event_get_param(lv_event_t *e)`

Get parameter passed when event was sent.

### Parametri

`e` -- pointer to the event descriptor

### Ritorna

pointer to the parameter

`void *lv_event_get_user_data(lv_event_t *e)`

Get user\_data passed when event was registered on Widget.

**Parametri**

**e** -- pointer to the event descriptor

**Ritorna**

pointer to the user\_data

**void lv\_event\_stop\_bubbling(lv\_event\_t \*e)**

Stop event from bubbling. This is only valid when called in the middle of an event processing chain.

**Parametri**

**e** -- pointer to the event descriptor

**void lv\_event\_stop\_trickling(lv\_event\_t \*e)**

Stop event from trickling down to children. This is only valid when called in the middle of an event processing chain.

**Parametri**

**e** -- pointer to the event descriptor

**void lv\_event\_stop\_processing(lv\_event\_t \*e)**

Stop processing this event. This is only valid when called in the middle of an event processing chain.

**Parametri**

**e** -- pointer to the event descriptor

**void lv\_event\_free\_user\_data\_cb(lv\_event\_t \*e)**

Helper function typically used in LV\_EVENT\_DELETE to free the event's user\_data

**Parametri**

**e** -- pointer to an event descriptor

**uint32\_t lv\_event\_register\_id(void)**

Register a new, custom event ID. It can be used the same way as e.g. LV\_EVENT\_CLICKED to send custom events

Example:

```
uint32_t LV_EVENT_MINE = 0;
...
e = lv_event_register_id();
...
lv_obj_send_event(obj, LV_EVENT_MINE, &some_data);
```

**Ritorna**

the new event id

**const char \*lv\_event\_code\_get\_name(lv\_event\_code\_t code)**

Get the name of an event code.

**Parametri**

**code** -- the event code

**Ritorna**

the name of the event code as a string

**struct lv\_event\_list\_t**

**Membri Pubblici**

**lv\_array\_t array**

**uint8\_t is\_traversing**

True: the list is being nested traversed

**uint8\_t has\_marked\_deleting**

True: the list has marked deleting objects when some of events are marked as deleting

## 14.19.17 lv\_event\_private.h

### Funzioni

`void lv_event_push(lv_event_t *e)`

`void lv_event_pop(lv_event_t *e)`

`void lv_event_mark_deleted(void *target)`

Nested events can be called and one of them might belong to an object that is being deleted. Mark this object's `event_temp_data` deleted to know that its `lv_obj_send_event` should return `LV_RESULT_INVALID`

#### Parametri

`target` -- pointer to an event target which was deleted

`struct _lv_event_dsc_t`

### Membri Pubblici

`lv_event_cb_t cb`

`void *user_data`

`uint32_t filter`

`struct _lv_event_t`

### Membri Pubblici

`void *current_target`

`void *original_target`

`lv_event_code_t code`

`void *user_data`

`void *param`

`lv_event_t *prev`

`uint8_t deleted`

`uint8_t stop_processing`

`uint8_t stop_bubbling`

`uint8_t stop_trickling`

## 14.19.18 lv\_fs.h

### Define

`LV_FS_MAX_FN_LENGTH`

`LV_FS_MAX_PATH_LENGTH`

`LV_FS_CACHE_FROM_BUFFER`

### Typedef

typedef struct `_lv_fs_drv_t` `lv_fs_drv_t`

### Enum

enum `lv_fs_res_t`

Errors in the file system module.

*Values:*

enumerator `LV_FS_RES_OK`

enumerator `LV_FS_RES_HW_ERR`

enumerator `LV_FS_RES_FS_ERR`

enumerator `LV_FS_RES_NOT_EX`

enumerator `LV_FS_RES_FULL`

enumerator `LV_FS_RES_LOCKED`

enumerator `LV_FS_RES_DENIED`

enumerator `LV_FS_RES_BUSY`

enumerator `LV_FS_RES_TOUT`

enumerator `LV_FS_RES_NOT_IMP`

enumerator `LV_FS_RES_OUT_OF_MEM`

enumerator `LV_FS_RES_INV_PARAM`

enumerator `LV_FS_RES_UNKNOWN`

**enum lv\_fs\_mode\_t**

File open mode.

*Values:*

enumerator **LV\_FS\_MODE\_WR**

enumerator **LV\_FS\_MODE\_RD**

**enum lv\_fs\_whence\_t**

Seek modes.

*Values:*

enumerator **LV\_FS\_SEEK\_SET**

Set the position from absolutely (from the start of file)

enumerator **LV\_FS\_SEEK\_CUR**

Set the position from the current position

enumerator **LV\_FS\_SEEK\_END**

Set the position from the end of the file

**Funzioni**

**void lv\_fs\_drv\_init(lv\_fs\_drv\_t \*drv)**

Initialize a file system driver with default values. It is used to ensure all fields have known values and not memory junk. After it you can set the fields.

**Parametri**

**drv** -- pointer to driver variable to initialize

**void lv\_fs\_drv\_register(lv\_fs\_drv\_t \*drv)**

Add a new drive

**Parametri**

**drv** -- pointer to an lv\_fs\_drv\_t structure which is initied with the corresponding function pointers. Only pointer is saved, so the driver should be static or dynamically allocated.

**lv\_fs\_drv\_t \*lv\_fs\_get\_drv(char letter)**

Give a pointer to a driver from its letter

**Parametri**

**letter** -- the driver-identifier letter

**Ritorna**

pointer to a driver or NULL if not found

**bool lv\_fs\_is\_ready(char letter)**

Test if a drive is ready or not. If the ready function was not initialized true will be returned.

**Parametri**

**letter** -- letter of the drive

**Ritorna**

true: drive is ready; false: drive is not ready

**lv\_fs\_res\_t lv\_fs\_open(lv\_fs\_file\_t \*file\_p, const char \*path, lv\_fs\_mode\_t mode)**

Open a file

**Parametri**

- **file\_p** -- pointer to a *lv\_fs\_file\_t* variable
- **path** -- path to the file beginning with the driver letter (e.g. S:/folder/file.txt)

- **mode** -- read: FS\_MODE\_RD, write: FS\_MODE\_WR, both: FS\_MODE\_RD | FS\_MODE\_WR

**Ritorna**

LV\_FS\_RES\_OK or any error from [lv\\_fs\\_res\\_t](#) enum

**void lv\_fs\_make\_path\_from\_buffer(lv\_fs\_path\_ex\_t \*path, char letter, const void \*buf, uint32\_t size)**

Make a path object for the memory-mapped file compatible with the file system interface

**Parametri**

- **path** -- path to a [lv\\_fs\\_path\\_ex\\_t](#) object
- **letter** -- the identifier letter of the driver. E.g. [LV\\_FS\\_MEMFS LETTER](#)
- **buf** -- address of the memory buffer
- **size** -- size of the memory buffer in bytes

[lv\\_fs\\_res\\_t](#) **lv\_fs\_close(lv\_fs\_file\_t \*file\_p)**

Close an already opened file

**Parametri**

**file\_p** -- pointer to a [lv\\_fs\\_file\\_t](#) variable

**Ritorna**

LV\_FS\_RES\_OK or any error from [lv\\_fs\\_res\\_t](#) enum

[lv\\_fs\\_res\\_t](#) **lv\_fs\_read(lv\_fs\_file\_t \*file\_p, void \*buf, uint32\_t btr, uint32\_t \*br)**

Read from a file

**Parametri**

- **file\_p** -- pointer to a [lv\\_fs\\_file\\_t](#) variable
- **buf** -- pointer to a buffer where the read bytes are stored
- **btr** -- Bytes To Read
- **br** -- the number of real read bytes (Bytes Read). NULL if unused.

**Ritorna**

LV\_FS\_RES\_OK or any error from [lv\\_fs\\_res\\_t](#) enum

[lv\\_fs\\_res\\_t](#) **lv\_fs\_write(lv\_fs\_file\_t \*file\_p, const void \*buf, uint32\_t btw, uint32\_t \*bw)**

Write into a file

**Parametri**

- **file\_p** -- pointer to a [lv\\_fs\\_file\\_t](#) variable
- **buf** -- pointer to a buffer with the bytes to write
- **btw** -- Bytes To Write
- **bw** -- the number of real written bytes (Bytes Written). NULL if unused.

**Ritorna**

LV\_FS\_RES\_OK or any error from [lv\\_fs\\_res\\_t](#) enum

[lv\\_fs\\_res\\_t](#) **lv\_fs\_seek(lv\_fs\_file\_t \*file\_p, uint32\_t pos, lv\_fs\_whence\_t whence)**

Set the position of the 'cursor' (read write pointer) in a file

**Parametri**

- **file\_p** -- pointer to a [lv\\_fs\\_file\\_t](#) variable
- **pos** -- the new position expressed in bytes index (0: start of file)
- **whence** -- tells from where to set position. See [lv\\_fs\\_whence\\_t](#)

**Ritorna**

LV\_FS\_RES\_OK or any error from [lv\\_fs\\_res\\_t](#) enum

[lv\\_fs\\_res\\_t](#) **lv\_fs\_tell(lv\_fs\_file\_t \*file\_p, uint32\_t \*pos)**

Give the position of the read write pointer

**Parametri**

- **file\_p** -- pointer to a [lv\\_fs\\_file\\_t](#) variable
- **pos** -- pointer to store the position of the read write pointer

**Ritorna**

LV\_FS\_RES\_OK or any error from 'fs\_res\_t'

[lv\\_fs\\_res\\_t](#) **lv\_fs\_dir\_open(lv\_fs\_dir\_t \*raddir\_p, const char \*path)**

Initialize a 'fs\_dir\_t' variable for directory reading

**Parametri**

- **raddir\_p** -- pointer to a '*lv\_fs\_dir\_t*' variable
- **path** -- path to a directory

**Ritorna**

*LV\_FS\_RES\_OK* or any error from *lv\_fs\_res\_t* enum

*lv\_fs\_res\_t lv\_fs\_dir\_read(lv\_fs\_dir\_t \*raddir\_p, char \*fn, uint32\_t fn\_len)*

Read the next filename form a directory. The name of the directories will begin with '/'

**Parametri**

- **raddir\_p** -- pointer to an initialized 'fs\_dir\_t' variable
- **fn** -- pointer to a buffer to store the filename
- **fn\_len** -- length of the buffer to store the filename

**Ritorna**

*LV\_FS\_RES\_OK* or any error from *lv\_fs\_res\_t* enum

*lv\_fs\_res\_t lv\_fs\_dir\_close(lv\_fs\_dir\_t \*raddir\_p)*

Close the directory reading

**Parametri**

- **raddir\_p** -- pointer to an initialized 'fs\_dir\_t' variable

**Ritorna**

*LV\_FS\_RES\_OK* or any error from *lv\_fs\_res\_t* enum

*char \*lv\_fs\_get\_letters(char \*buf)*

Fill a buffer with the letters of existing drivers

**Parametri**

- **buf** -- buffer to store the letters ('\0' added after the last letter)

**Ritorna**

the buffer

*const char \*lv\_fs\_get\_ext(const char \*fn)*

Return with the extension of the filename

**Parametri**

- **fn** -- string with a filename

**Ritorna**

pointer to the beginning extension or empty string if no extension

*char \*lv\_fs\_up(char \*path)*

Step up one level

**Parametri**

- **path** -- pointer to a file name

**Ritorna**

the truncated file name

*const char \*lv\_fs\_get\_last(const char \*path)*

Get the last element of a path (e.g. U:/folder/file -> file)

**Parametri**

- **path** -- pointer to a file name

**Ritorna**

pointer to the beginning of the last element in the path

*struct \_lv\_fs\_drv\_t*

**Membri Pubblici**

*char letter*

*uint32\_t cache\_size*

```

bool (*ready_cb)(lv_fs_drv_t *drv)

void *(*open_cb)(lv_fs_drv_t *drv, const char *path, lv_fs_mode_t mode)

lv_fs_res_t (*close_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *file_p)

lv_fs_res_t (*read_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *file_p, void *buf, uint32_t btr, uint32_t *br)

lv_fs_res_t (*write_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *file_p, const void *buf, uint32_t btw, uint32_t *bw)

lv_fs_res_t (*seek_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *file_p, uint32_t pos, lv_fs_whence_t whence)

lv_fs_res_t (*tell_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *file_p, uint32_t *pos_p)

void *(*dir_open_cb)(lv_fs_drv_t *drv, const char *path)

lv_fs_res_t (*dir_read_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *raddir_p, char *fn, uint32_t fn_len)

lv_fs_res_t (*dir_close_cb)(lv_fs_drv_t *drv, void *raddir_p)

void *user_data
 Custom file user data

struct lv_fs_file_t

```

**Membri Pubblici**

void \*file\_d

lv\_fs\_drv\_t \*drv

lv\_fs\_file\_cache\_t \*cache

struct lv\_fs\_dir\_t

**Membri Pubblici**

void \*dir\_d

lv\_fs\_drv\_t \*drv

**14.19.19 lv\_fs\_private.h****Funzioni**

void lv\_fs\_init(void)

Initialize the File system interface

```
void lv_fs_deinit(void)
Deinitialize the File system interface
```

```
struct _lv_fs_file_cache_t
```

#### Membri Pubblici

```
uint32_t start
```

```
uint32_t end
```

```
uint32_t file_position
```

```
void *buffer
```

```
struct _lv_fs_path_ex_t
```

```
#include <lv_fs_private.h> Extended path object to specify buffer for memory-mapped files
```

#### Membri Pubblici

```
char path[4]
```

This is needed to make it compatible with a normal path

```
const void *buffer
```

```
uint32_t size
```

## 14.19.20 lv\_grad.h

### Enum

```
enum lv_grad_dir_t
```

The direction of the gradient.

*Values:*

enumerator **LV\_GRAD\_DIR\_NONE**

No gradient (the grad\_color property is ignored)

enumerator **LV\_GRAD\_DIR\_VER**

Simple vertical (top to bottom) gradient

enumerator **LV\_GRAD\_DIR\_HOR**

Simple horizontal (left to right) gradient

enumerator **LV\_GRAD\_DIR\_LINEAR**

Linear gradient defined by start and end points. Can be at any angle.

enumerator **LV\_GRAD\_DIR\_RADIAL**

Radial gradient defined by start and end circles

enumerator **LV\_GRAD\_DIR\_CONICAL**

Conical gradient defined by center point, start and end angles

enum **lv\_grad\_extend\_t**

Gradient behavior outside the defined range.

*Values:*

enumerator **LV\_GRAD\_EXTEND\_PAD**

Repeat the same color

enumerator **LV\_GRAD\_EXTEND\_REPEAT**

Repeat the pattern

enumerator **LV\_GRAD\_EXTEND\_REFLECT**

Repeat the pattern mirrored

## Funzioni

void **lv\_grad\_init\_stops**(*lv\_grad\_dsc\_t* \*grad, const *lv\_color\_t* colors[], const *lv\_opa\_t* opa[], const *uint8\_t* fracs[], int num\_stops)

Initialize gradient color map from a table

**Parametri**

- **grad** -- pointer to a gradient descriptor
- **colors** -- color array
- **fracs** -- position array (0..255): if NULL, then colors are distributed evenly
- **opa** -- opacity array: if NULL, then LV\_OPA\_COVER is assumed
- **num\_stops** -- number of gradient stops (1..LV\_GRADIENT\_MAX\_STOPS)

void **lv\_grad\_horizontal\_init**(*lv\_grad\_dsc\_t* \*dsc)

Helper function to initialize a horizontal gradient.

**Parametri**

**dsc** -- gradient descriptor

void **lv\_grad\_vertical\_init**(*lv\_grad\_dsc\_t* \*dsc)

Helper function to initialize a vertical gradient.

**Parametri**

**dsc** -- gradient descriptor

void **lv\_grad\_linear\_init**(*lv\_grad\_dsc\_t* \*dsc, int32\_t from\_x, int32\_t from\_y, int32\_t to\_x, int32\_t to\_y, *lv\_grad\_extend\_t* extend)

Helper function to initialize linear gradient

**Parametri**

- **dsc** -- gradient descriptor
- **from\_x** -- start x position: can be a coordinate or an *lv\_pct()* value predefined constants LV\_GRAD\_LEFT, LV\_GRAD\_RIGHT, LV\_GRAD\_TOP, LV\_GRAD\_BOTTOM, LV\_GRAD\_CENTER can be used as well
- **from\_y** -- start y position
- **to\_x** -- end x position
- **to\_y** -- end y position
- **extend** -- one of LV\_GRAD\_EXTEND\_PAD, LV\_GRAD\_EXTEND\_REPEAT or LV\_GRAD\_EXTEND\_REFLECT

void **lv\_grad\_radial\_init**(*lv\_grad\_dsc\_t* \*dsc, int32\_t center\_x, int32\_t center\_y, int32\_t to\_x, int32\_t to\_y, *lv\_grad\_extend\_t* extend)

Helper function to initialize radial gradient

**Parametri**

- **dsc** -- gradient descriptor
- **center\_x** -- center x position: can be a coordinate or an [lv\\_pct\(\)](#) value predefined constants LV\_GRAD\_LEFT, LV\_GRAD\_RIGHT, LV\_GRAD\_TOP, LV\_GRAD\_BOTTOM, LV\_GRAD\_CENTER can be used as well
- **center\_y** -- center y position
- **to\_x** -- point on the end circle x position
- **to\_y** -- point on the end circle y position
- **extend**-- one of LV\_GRAD\_EXTEND\_PAD, LV\_GRAD\_EXTEND\_REPEAT or LV\_GRAD\_EXTEND\_REFLECT

```
void lv_grad_radial_set_focal(lv_grad_dsc_t *dsc, int32_t center_x, int32_t center_y, int32_t radius)
```

Set focal (starting) circle of a radial gradient

**Parametri**

- **dsc** -- gradient descriptor
- **center\_x** -- center x position: can be a coordinate or an [lv\\_pct\(\)](#) value predefined constants LV\_GRAD\_LEFT, LV\_GRAD\_RIGHT, LV\_GRAD\_TOP, LV\_GRAD\_BOTTOM, LV\_GRAD\_CENTER can be used as well
- **center\_y** -- center y position
- **radius** -- radius of the starting circle (NOTE: this must be a scalar number, not percentage)

```
void lv_grad_conical_init(lv_grad_dsc_t *dsc, int32_t center_x, int32_t center_y, int32_t start_angle, int32_t end_angle, lv_grad_extend_t extend)
```

Helper function to initialize conical gradient

**Parametri**

- **dsc** -- gradient descriptor
- **center\_x** -- center x position: can be a coordinate or an [lv\\_pct\(\)](#) value predefined constants LV\_GRAD\_LEFT, LV\_GRAD\_RIGHT, LV\_GRAD\_TOP, LV\_GRAD\_BOTTOM, LV\_GRAD\_CENTER can be used as well
- **center\_y** -- center y position
- **start\_angle** -- start angle in degrees
- **end\_angle** -- end angle in degrees
- **extend**-- one of LV\_GRAD\_EXTEND\_PAD, LV\_GRAD\_EXTEND\_REPEAT or LV\_GRAD\_EXTEND\_REFLECT

```
struct lv_grad_stop_t
```

#include <lv\_grad.h> A gradient stop definition. This matches a color and a position in a virtual 0-255 scale.

**Membri Pubblici**

*lv\_color\_t* **color**

The stop color

*lv\_opa\_t* **opa**

The opacity of the color

*uint8\_t* **frac**

The stop position in 1/255 unit

```
struct lv_grad_dsc_t
```

#include <lv\_grad.h> A descriptor of a gradient.

**Membri Pubblici*****lv\_grad\_stop\_t* stops[2]**

A gradient stop array

***uint8\_t* stops\_count**

The number of used stops in the array

***lv\_grad\_dir\_t* dir**

The gradient direction. Any of LV\_GRAD\_DIR\_NONE, LV\_GRAD\_DIR\_VER, LV\_GRAD\_DIR\_HOR, LV\_GRAD\_TYPE\_LINEAR, LV\_GRAD\_TYPE\_RADIAL, LV\_GRAD\_TYPE\_CONICAL

***lv\_grad\_extend\_t* extend**

Behaviour outside the defined range. LV\_GRAD\_EXTEND\_NONE, LV\_GRAD\_EXTEND\_PAD, LV\_GRAD\_EXTEND\_REPEAT, LV\_GRAD\_EXTEND\_REFLECT

***lv\_point\_t* start**

Linear gradient vector start point

***lv\_point\_t* end**

Linear gradient vector end point

Center of the ending circle in local coordinates

struct ***lv\_grad\_dsc\_t* linear*****lv\_point\_t* focal**

Center of the focal (starting) circle in local coordinates

***lv\_point\_t* focal\_extent**

Point on the circle (can be the same as the center)

***lv\_point\_t* end\_extent**

Point on the circle determining the radius of the gradient

struct ***lv\_grad\_dsc\_t* radial*****lv\_point\_t* center**

Conical gradient center point

***int16\_t* start\_angle**

Start angle 0..3600

***int16\_t* end\_angle**

End angle 0..3600

struct ***lv\_grad\_dsc\_t* conical**union ***lv\_grad\_dsc\_t* params**

```
void *state
```

## 14.19.21 lv\_iter.h

### TypeDef

```
typedef lv_result_t (*lv_iter_next_cb)(void *instance, void *context, void *elem)
```

```
typedef void (*lv_iter_inspect_cb)(void *elem)
```

### Funzioni

`lv_iter_t *lv_iter_create(void *instance, uint32_t elem_size, uint32_t context_size, lv_iter_next_cb next_cb)`

Create an iterator based on an instance, and then the next element of the iterator can be obtained through `lv_iter_next`, In order to obtain the next operation in a unified and abstract way.

#### Parametri

- **instance** -- The instance to be iterated
- **elem\_size** -- The size of the element to be iterated in bytes
- **context\_size** -- The size of the context to be passed to the `next_cb` in bytes
- **next\_cb** -- The callback function to get the next element

#### Ritorna

The iterator object

`void *lv_iter_get_context(const lv_iter_t *iter)`

Get the context of the iterator. You can use it to store some temporary variables associated with current iterator..

#### Parametri

**iter** -- `lv_iter_t` object create before

#### Ritorna

the iter context

`void lv_iter_destroy(lv_iter_t *iter)`

Destroy the iterator object, and release the context. Other resources allocated by the user are not released. The user needs to release it by itself.

#### Parametri

**iter** -- `lv_iter_t` object create before

`lv_result_t lv_iter_next(lv_iter_t *iter, void *elem)`

Get the next element of the iterator.

#### Parametri

- **iter** -- `lv_iter_t` object create before
- **elem** -- The pointer to store the next element

#### Ritorna

`LV_RESULT_OK`: Get the next element successfully  
`LV_RESULT_INVALID`: The next element is invalid

`void lv_iter_make_peekable(lv_iter_t *iter, uint32_t capacity)`

Make the iterator peekable, which means that the user can peek the next element without advancing the iterator.

#### Parametri

- **iter** -- `lv_iter_t` object create before
- **capacity** -- The capacity of the peek buffer

`lv_result_t lv_iter_peek(lv_iter_t *iter, void *elem)`

Peek the next element of the iterator without advancing the iterator.

#### Parametri

- **iter** -- `lv_iter_t` object create before
- **elem** -- The pointer to store the next element

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: Peek the next element successfully  
 LV\_RESULT\_INVALID: The next element is invalid

`lv_result_t lv_iter_peek_advance(lv_iter_t *iter)`

Only advance the iterator without getting the next element.

**Parametri**

`iter` -- `lv_iter_t` object create before

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: Peek the next element successfully  
 LV\_RESULT\_INVALID: The next element is invalid

`lv_result_t lv_iter_peek_reset(lv_iter_t *iter)`

Reset the peek cursor to the next cursor.

**Parametri**

`iter` -- `lv_iter_t` object create before

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: Reset the peek buffer successfully  
 LV\_RESULT\_INVALID: The peek buffer is invalid

`void lv_iter_inspect(lv_iter_t *iter, lv_iter_inspect_cb inspect_cb)`

Inspect the element of the iterator. The callback function will be called for each element of the iterator.

**Parametri**

- `iter` -- `lv_iter_t` object create before
- `inspect_cb` -- The callback function to inspect the element

## 14.19.22 lv\_ll.h

Handle linked lists. The nodes are dynamically allocated by the 'lv\_mem' module.

**Define**

`LV_LL_READ(list, i)`

`LV_LL_READ_BACK(list, i)`

**Typedef**

`typedef uint8_t lv_ll_node_t`

Dummy type to make handling easier

**Funzioni**

`void lv_ll_init(lv_ll_t *ll_p, uint32_t node_size)`

Initialize linked list

**Parametri**

- `ll_p` -- pointer to `lv_ll_t` variable
- `node_size` -- the size of 1 node in bytes

`void *lv_ll_ins_head(lv_ll_t *ll_p)`

Add a new head to a linked list

**Parametri**

`ll_p` -- pointer to linked list

**Ritorna**

pointer to the new head

`void *lv_ll_ins_prev(lv_ll_t *ll_p, void *n_act)`

Insert a new node in front of the n\_act node

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to linked list
- **n\_act** -- pointer a node

**Ritorna**

pointer to the new node

**void \*lv\_ll\_ins\_tail(*lv\_ll\_t* \*ll\_p)**

Add a new tail to a linked list

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to linked list

**Ritorna**

pointer to the new tail

**void lv\_ll\_remove(*lv\_ll\_t* \*ll\_p, void \*node\_p)**

Remove the node 'node\_p' from 'll\_p' linked list. It does not free the memory of node.

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to the linked list of 'node\_p'
- **node\_p** -- pointer to node in 'll\_p' linked list

**void lv\_ll\_clear\_custom(*lv\_ll\_t* \*ll\_p, void (\*cleanup)(void\*))**

**void lv\_ll\_clear(*lv\_ll\_t* \*ll\_p)**

Remove and free all elements from a linked list. The list remain valid but become empty.

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to linked list

**void lv\_ll\_chg\_list(*lv\_ll\_t* \*ll\_ori\_p, *lv\_ll\_t* \*ll\_new\_p, void \*node, bool head)**

Move a node to a new linked list

**Parametri**

- **ll\_ori\_p** -- pointer to the original (old) linked list
- **ll\_new\_p** -- pointer to the new linked list
- **node** -- pointer to a node
- **head** -- true: be the head in the new list false be the tail in the new list

**void \*lv\_ll\_get\_head(const *lv\_ll\_t* \*ll\_p)**

Return with head node of the linked list

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to linked list

**Ritorna**

pointer to the head of 'll\_p'

**void \*lv\_ll\_get\_tail(const *lv\_ll\_t* \*ll\_p)**

Return with tail node of the linked list

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to linked list

**Ritorna**

pointer to the tail of 'll\_p'

**void \*lv\_ll\_get\_next(const *lv\_ll\_t* \*ll\_p, const void \*n\_act)**

Return with the pointer of the next node after 'n\_act'

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to linked list
- **n\_act** -- pointer a node

**Ritorna**

pointer to the next node

**void \*lv\_ll\_get\_prev(const *lv\_ll\_t* \*ll\_p, const void \*n\_act)**

Return with the pointer of the previous node after 'n\_act'

**Parametri**

- **ll\_p** -- pointer to linked list
- **n\_act** -- pointer a node

**Ritorna**

pointer to the previous node

```
uint32_t lv_ll_get_len(const lv_ll_t *ll_p)
```

Return the length of the linked list.

**Parametri**

`ll_p` -- pointer to linked list

**Ritorna**

length of the linked list

```
void lv_ll_move_before(lv_ll_t *ll_p, void *n_act, void *n_after)
```

Move a node before another node in the same linked list

**Parametri**

- `ll_p` -- pointer to a linked list
- `n_act` -- pointer to node to move
- `n_after` -- pointer to a node which should be after `n_act`

```
bool lv_ll_is_empty(lv_ll_t *ll_p)
```

Check if a linked list is empty

**Parametri**

`ll_p` -- pointer to a linked list

**Ritorna**

true: the linked list is empty; false: not empty

```
struct lv_ll_t
```

#include <lv\_ll.h> Description of a linked list

**Membri Pubblici**

```
uint32_t n_size
```

```
lv_ll_node_t *head
```

```
lv_ll_node_t *tail
```

**14.19.23 lv\_log.h****Define**

**LV\_LOG\_LEVEL\_TRACE**

Log detailed information.

**LV\_LOG\_LEVEL\_INFO**

Log important events.

**LV\_LOG\_LEVEL\_WARN**

Log if something unwanted happened but didn't caused problem.

**LV\_LOG\_LEVEL\_ERROR**

Log only critical issues, when system may fail.

**LV\_LOG\_LEVEL\_USER**

Log only custom log messages added by the user.

**LV\_LOG\_LEVEL\_NONE**

Do not log anything.

**LV\_LOG\_LEVEL\_NUM**

Number of log levels

**LV\_LOG\_FILE****LV\_LOG\_LINE**

**LV\_LOG\_TRACE(...)**

**LV\_LOG\_INFO(...)**

**LV\_LOG\_WARN(...)**

**LV\_LOG\_ERROR(...)**

**LV\_LOG\_USER(...)**

**LV\_LOG(...)**

**Typedef**

typedef int8\_t **lv\_log\_level\_t**

typedef void (\***lv\_log\_print\_g\_cb\_t**)(*lv\_log\_level\_t* level, const char \*buf)

Log print function. Receives a string buffer to print".

**Funzioni**

void **lv\_log\_register\_print\_cb**(*lv\_log\_print\_g\_cb\_t* print\_cb)

Register custom print/write function to call when a log is added. It can format its "File path", "Line number" and "Description" as required and send the formatted log message to a console or serial port.

**Parametri**

**print\_cb** -- a function pointer to print a log

void **lv\_log**(const char \*format, ...)

Print a log message via printf if enabled with LV\_LOG\_PRINTF in lv\_conf.h and/or a print callback if registered with lv\_log\_register\_print\_cb

**Parametri**

- **format** -- printf-like format string
- ... -- parameters for format

void **lv\_log\_add**(*lv\_log\_level\_t* level, const char \*file, int line, const char \*func, const char \*format, ...)

Add a log

**Parametri**

- **level** -- the level of log. (From lv\_log\_level\_t enum)
- **file** -- name of the file when the log added
- **line** -- line number in the source code where the log added
- **func** -- name of the function when the log added
- **format** -- printf-like format string
- ... -- parameters for format

## 14.19.24 lv\_lru.h

### Typedef

typedef void (\***lv\_lru\_free\_cb\_t**)(void \*v)

typedef struct \_lv\_lru\_item\_t **lv\_lru\_item\_t**

typedef struct *lv\_lru\_t* **lv\_lru\_t**

### Enum

enum **lv\_lru\_res\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_LRU\_OK**

enumerator **LV\_LRU\_MISSING\_CACHE**

enumerator **LV\_LRU\_MISSING\_KEY**

enumerator **LV\_LRU\_MISSING\_VALUE**

enumerator **LV\_LRU\_LOCK\_ERROR**

enumerator **LV\_LRU\_VALUE\_TOO\_LARGE**

### Funzioni

*lv\_lru\_t* \***lv\_lru\_create**(size\_t cache\_size, size\_t average\_length, *lv\_lru\_free\_cb\_t* value\_free, *lv\_lru\_free\_cb\_t* key\_free)

void **lv\_lru\_delete**(*lv\_lru\_t* \*cache)

*lv\_lru\_res\_t* **lv\_lru\_set**(*lv\_lru\_t* \*cache, const void \*key, size\_t key\_length, void \*value, size\_t value\_length)

*lv\_lru\_res\_t* **lv\_lru\_get**(*lv\_lru\_t* \*cache, const void \*key, size\_t key\_size, void \*\*value)

*lv\_lru\_res\_t* **lv\_lru\_remove**(*lv\_lru\_t* \*cache, const void \*key, size\_t key\_size)

void **lv\_lru\_remove\_lru\_item**(*lv\_lru\_t* \*cache)

remove the least recently used item

*Todo:*

we can optimise this by finding the n lru items, where n = required\_space / average\_length

struct **\_lv\_lru\_t**

### Membri Pubblici

*lv\_lru\_item\_t* \*\***items**

```

 uint64_t access_count

 size_t free_memory

 size_t total_memory

 size_t average_item_length

 size_t hash_table_size

 uint32_t seed

 lv_lru_free_cb_t value_free

 lv_lru_free_cb_t key_free

 lv_lru_item_t *free_items

```

## 14.19.25 lv\_math.h

### Define

**LV\_TRIGO\_SIN\_MAX**

**LV\_TRIGO\_SHIFT**

LV\_TRIGO\_SHIFT to normalize

**LV\_BEZIER\_VAL\_SHIFT**

log2(LV\_BEZIER\_VAL\_MAX): used to normalize up scaled values

**LV\_BEZIER\_VAL\_MAX**

Max time in Bezier functions (not [0..1] to use integers)

**LV\_BEZIER\_VAL\_FLOAT(f)**

Convert const float number cubic-bezier values to fix-point value

**LV\_ALIGN\_UP(x, align)**

Align up value x to align, align must be a power of two

**LV\_ROUND\_UP(x, round)**

Round up value x to round, round can be any integer number

**LV\_MIN(a, b)**

**LV\_MIN3(a, b, c)**

**LV\_MIN4(a, b, c, d)**

**LV\_MAX(a, b)**

**LV\_MAX3(a, b, c)**

**LV\_MAX4(a, b, c, d)****LV\_CLAMP(min, val, max)****LV\_ABS(x)****LV\_UDIV255(x)****LV\_IS\_SIGNED(t)****LV\_UMAX\_OF(t)****LV\_SMAX\_OF(t)****LV\_MAX\_OF(t)**

## Funzioni

**int32\_t lv\_trigo\_sin(int16\_t angle)**

Return with sinus of an angle

**Parametri****angle --****Ritorna**

sinus of 'angle'. sin(-90) = -32767, sin(90) = 32767

**int32\_t lv\_trigo\_cos(int16\_t angle)****int32\_t lv\_cubic\_bezier(int32\_t x, int32\_t x1, int32\_t y1, int32\_t x2, int32\_t y2)**

Calculate the y value of cubic-bezier(x1, y1, x2, y2) function as specified x.

**Parametri**

- **x** -- time in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]
- **x1** -- x of control point 1 in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]
- **y1** -- y of control point 1 in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]
- **x2** -- x of control point 2 in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]
- **y2** -- y of control point 2 in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]

**Ritorna**

the value calculated

**int32\_t lv\_bezier3(int32\_t t, int32\_t u0, uint32\_t u1, int32\_t u2, int32\_t u3)**

Calculate a value of a Cubic Bezier function.

**Parametri**

- **t** -- time in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]
- **u0** -- must be 0
- **u1** -- control value 1 values in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]
- **u2** -- control value 2 in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]
- **u3** -- must be LV\_BEZIER\_VAL\_MAX

**Ritorna**

the value calculated from the given parameters in range of [0..LV\_BEZIER\_VAL\_MAX]

**uint16\_t lv\_atan2(int x, int y)**

Calculate the atan2 of a vector.

**Parametri**

- **x** --
- **y** --

**Ritorna**

the angle in degree calculated from the given parameters in range of [0..360]

**void lv\_sqrt(uint32\_t x, lv\_sqrt\_res\_t \*q, uint32\_t mask)**

Get the square root of a number

**Parametri**

- **x** -- integer which square root should be calculated

- **q** -- store the result here. q->i: integer part, q->f: fractional part in 1/256 unit
- **mask** -- optional to skip some iterations if the magnitude of the root is known. Set to 0x8000 by default. If root < 16: mask = 0x80 If root < 256: mask = 0x800 Else: mask = 0x8000

`int32_t lv_sqrt32(uint32_t x)`

Alternative (fast, approximate) implementation for getting the square root of an integer.

**Parametri**

`x` -- integer which square root should be calculated

`static inline int32_t lv_sqr(int32_t x)`

Calculate the square of an integer (input range is 0..32767).

**Parametri**

`x` -- input

**Ritorna**

square

`int64_t lv_pow(int64_t base, int8_t exp)`

Calculate the integer exponents.

**Parametri**

- **base** --
- **exp** --

**Ritorna**

base raised to the power exponent

`int32_t lv_map(int32_t x, int32_t min_in, int32_t max_in, int32_t min_out, int32_t max_out)`

Get the mapped of a number given an input and output range

**Parametri**

- `x` -- integer which mapped value should be calculated
- `min_in` -- min input range
- `max_in` -- max input range
- `min_out` -- max output range
- `max_out` -- max output range

**Ritorna**

the mapped number

`void lv_rand_set_seed(uint32_t seed)`

Set the seed of the pseudo random number generator

**Parametri**

`seed` -- a number to initialize the random generator

`uint32_t lv_rand(uint32_t min, uint32_t max)`

Get a pseudo random number in the given range

**Parametri**

- `min` -- the minimum value
- `max` -- the maximum value

**Ritorna**

return the random number. `min <= return_value <= max`

`struct lv_sqrt_res_t`

### Membri Pubblici

`uint16_t i`

`uint16_t f`

## 14.19.26 lv\_matrix.h

### Funzioni

`void lv_matrix_identity(lv_matrix_t *matrix)`

Set matrix to identity matrix

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix

`void lv_matrix_translate(lv_matrix_t *matrix, float tx, float ty)`

Translate the matrix to new position

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix
- `tx` -- the amount of translate in x direction
- `ty` -- the amount of translate in y direction

`void lv_matrix_scale(lv_matrix_t *matrix, float scale_x, float scale_y)`

Change the scale factor of the matrix

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix
- `scale_x` -- the scale factor for the X direction
- `scale_y` -- the scale factor for the Y direction

`void lv_matrix_rotate(lv_matrix_t *matrix, float degree)`

Rotate the matrix with origin

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix
- `degree` -- angle to rotate

`void lv_matrix_skew(lv_matrix_t *matrix, float skew_x, float skew_y)`

Change the skew factor of the matrix

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix
- `skew_x` -- the skew factor for x direction
- `skew_y` -- the skew factor for y direction

`void lv_matrix_multiply(lv_matrix_t *matrix, const lv_matrix_t *mul)`

Multiply two matrix and store the result to the first one

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix
- `matrix2` -- pointer to another matrix

`bool lv_matrix_inverse(lv_matrix_t *matrix, const lv_matrix_t *m)`

Invert the matrix

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix
- `m` -- pointer to another matrix (optional)

#### Ritorna

true: the matrix is invertible, false: the matrix is singular and cannot be inverted

`lv_point_precise_t lv_matrix_transform_precise_point(const lv_matrix_t *matrix, const lv_point_precise_t *point)`

Transform a point by a matrix

#### Parametri

- `matrix` -- pointer to a matrix
- `point` -- pointer to a point

#### Ritorna

the transformed point

`lv_area_t lv_matrix_transform_area(const lv_matrix_t *matrix, const lv_area_t *area)`

Transform an area by a matrix

**Parametri**

- **matrix** -- pointer to a matrix
- **area** -- pointer to an area

**Ritorna**

the transformed area

```
bool lv_matrix_is_identity(const lv_matrix_t *matrix)
```

Check if the matrix is identity

**Parametri**

- **matrix** -- pointer to a matrix

**Ritorna**

true: the matrix is identity , false: the matrix is not identity

```
bool lv_matrix_is_identity_or_translation(const lv_matrix_t *matrix)
```

Check if the matrix is identity or translation matrix

**Parametri**

- **matrix** -- pointer to a matrix

**Ritorna**

true: the matrix is identity or translation matrix, false: the matrix is not identity or translation matrix

```
struct _lv_matrix_t
```

**Membri Pubblici**

```
float m[3][3]
```

**14.19.27 lv\_palette.h****Enum**

```
enum lv_palette_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_PALETTE\_RED**

enumerator **LV\_PALETTE\_PINK**

enumerator **LV\_PALETTE\_PURPLE**

enumerator **LV\_PALETTE\_DEEP\_PURPLE**

enumerator **LV\_PALETTE\_INDIGO**

enumerator **LV\_PALETTE\_BLUE**

enumerator **LV\_PALETTE\_LIGHT\_BLUE**

enumerator **LV\_PALETTE\_CYAN**

enumerator **LV\_PALETTE\_TEAL**

enumerator **LV\_PALETTE\_GREEN**

enumerator **LV\_PALETTE\_LIGHT\_GREEN**

enumerator **LV\_PALETTE\_LIME**

enumerator **LV\_PALETTE\_YELLOW**

enumerator **LV\_PALETTE\_AMBER**

enumerator **LV\_PALETTE\_ORANGE**

enumerator **LV\_PALETTE\_DEEP\_ORANGE**

enumerator **LV\_PALETTE\_BROWN**

enumerator **LV\_PALETTE\_BLUE\_GREY**

enumerator **LV\_PALETTE\_GREY**

enumerator **LV\_PALETTE\_LAST**

enumerator **LV\_PALETTE\_NONE**

## Funzioni

*lv\_color\_t* **lv\_palette\_main**(*lv\_palette\_t* p)

*lv\_color\_t* **lv\_palette\_lighten**(*lv\_palette\_t* p, *uint8\_t* lvl)

*lv\_color\_t* **lv\_palette\_darken**(*lv\_palette\_t* p, *uint8\_t* lvl)

## 14.19.28 lv\_profiler.h

### Define

**LV\_PROFILER\_BEGIN**

**LV\_PROFILER\_END**

**LV\_PROFILER\_BEGIN\_TAG**(tag)

**LV\_PROFILER\_END\_TAG**(tag)

**LV\_PROFILER\_LAYOUT\_BEGIN**

**LV\_PROFILER\_LAYOUT\_END**

**LV\_PROFILER\_LAYOUT\_BEGIN\_TAG**(tag)

`LV_PROFILER_LAYOUT_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_STYLE_BEGIN`

`LV_PROFILER_STYLE_END`

`LV_PROFILER_STYLE_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_STYLE_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_DRAW_BEGIN`

`LV_PROFILER_DRAW_END`

`LV_PROFILER_DRAW_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_DRAW_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_DECODER_BEGIN`

`LV_PROFILER_DECODER_END`

`LV_PROFILER_DECODER_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_DECODER_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_REFR_BEGIN`

`LV_PROFILER_REFR_END`

`LV_PROFILER_REFR_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_REFR_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_INDEV_BEGIN`

`LV_PROFILER_INDEV_END`

`LV_PROFILER_INDEV_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_INDEV_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_FONT_BEGIN`

`LV_PROFILER_FONT_END`

`LV_PROFILER_FONT_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_FONT_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_CACHE_BEGIN`

`LV_PROFILER_CACHE_END`

`LV_PROFILER_CACHE_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_CACHE_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_FS_BEGIN`

`LV_PROFILER_FS_END`

`LV_PROFILER_FS_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_FS_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_TIMER_BEGIN`

`LV_PROFILER_TIMER_END`

`LV_PROFILER_TIMER_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_TIMER_END_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_EVENT_BEGIN`

`LV_PROFILER_EVENT_END`

`LV_PROFILER_EVENT_BEGIN_TAG(tag)`

`LV_PROFILER_EVENT_END_TAG(tag)`

### 14.19.29 lv\_profiler\_builtin.h

### 14.19.30 lv\_profiler\_builtin\_private.h

### 14.19.31 lv\_rb.h

#### Typedef

`typedef int8_t lv_rb_compare_res_t`

`typedef lv_rb_compare_res_t (*lv_rb_compare_t)(const void *a, const void *b)`

#### Enum

`enum lv_rb_color_t`

*Values:*

enumerator `LV_RB_COLOR_RED`

enumerator `LV_RB_COLOR_BLACK`

**Funzioni**

```
bool lv_rb_init(lv_rb_t *tree, lv_rb_compare_t compare, size_t node_size)
lv_rb_node_t *lv_rb_insert(lv_rb_t *tree, void *key)
lv_rb_node_t *lv_rb_find(lv_rb_t *tree, const void *key)
void *lv_rb_remove_node(lv_rb_t *tree, lv_rb_node_t *node)
void *lv_rb_remove(lv_rb_t *tree, const void *key)
bool lv_rb_drop_node(lv_rb_t *tree, lv_rb_node_t *node)
bool lv_rb_drop(lv_rb_t *tree, const void *key)
lv_rb_node_t *lv_rb_minimum(lv_rb_t *node)
lv_rb_node_t *lv_rb_maximum(lv_rb_t *node)
lv_rb_node_t *lv_rb_minimum_from(lv_rb_node_t *node)
lv_rb_node_t *lv_rb_maximum_from(lv_rb_node_t *node)
void lv_rb_destroy(lv_rb_t *tree)
```

**14.19.32 lv\_rb\_private.h**

```
struct _lv_rb_node_t
```

**Membri Pubblici**

```
struct _lv_rb_node_t *parent
```

```
struct _lv_rb_node_t *left
```

```
struct _lv_rb_node_t *right
```

```
lv_rb_color_t color
```

```
void *data
```

```
struct _lv_rb_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_rb_node_t *root
```

```
lv_rb_compare_t compare
```

```
size_t size
```

### 14.19.33 lv\_style.h

#### Define

**LV\_STYLE\_SENTINEL\_VALUE**

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_NONE**

No special behavior

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_INHERITABLE**

Inherited

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_EXT\_DRAW\_UPDATE**

Requires ext. draw size update when changed

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_LAYOUT\_UPDATE**

Requires layout update when changed

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_PARENT\_LAYOUT\_UPDATE**

Requires layout update on parent when changed

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_LAYER\_UPDATE**

Affects layer handling

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_TRANSFORM**

Affects the object's transformation

**LV\_STYLE\_PROP\_FLAG\_ALL**

Indicating all flags

**LV\_SCALE\_NONE**

Value for not zooming the image

**LV\_STYLE\_CONST\_INIT(var\_name, prop\_array)**

**LV\_STYLE\_CONST\_PROPS\_END**

**LV\_GRAD\_LEFT**

**LV\_GRAD\_RIGHT**

**LV\_GRAD\_TOP**

**LV\_GRAD\_BOTTOM**

**LV\_GRAD\_CENTER**

**LV\_ASSERT\_STYLE(style\_p)**

## Enum

### enum **lv\_blend\_mode\_t**

Possible options for blending opaque drawings

*Values:*

#### enumerator **LV\_BLEND\_MODE\_NORMAL**

Simply mix according to the opacity value

#### enumerator **LV\_BLEND\_MODE\_ADDITIVE**

Add the respective color channels

#### enumerator **LV\_BLEND\_MODE\_SUBTRACTIVE**

Subtract the foreground from the background

#### enumerator **LV\_BLEND\_MODE\_MULTIPLY**

Multiply the foreground and background

#### enumerator **LV\_BLEND\_MODE\_DIFFERENCE**

Absolute difference between foreground and background

### enum **lv\_text\_decor\_t**

Some options to apply decorations on texts. 'OR'ed values can be used.

*Values:*

#### enumerator **LV\_TEXT\_DECOR\_NONE**

#### enumerator **LV\_TEXT\_DECOR\_UNDERLINE**

#### enumerator **LV\_TEXT\_DECOR\_STRIKETHROUGH**

### enum **lv\_border\_side\_t**

Selects on which sides border should be drawn 'OR'ed values can be used.

*Values:*

#### enumerator **LV\_BORDER\_SIDE\_NONE**

#### enumerator **LV\_BORDER\_SIDE\_BOTTOM**

#### enumerator **LV\_BORDER\_SIDE\_TOP**

#### enumerator **LV\_BORDER\_SIDE\_LEFT**

#### enumerator **LV\_BORDER\_SIDE\_RIGHT**

#### enumerator **LV\_BORDER\_SIDE\_FULL**

enumerator **LV\_BORDER\_SIDE\_INTERNAL**

FOR matrix-like objects (e.g. Button matrix)

enum **\_lv\_style\_id\_t**

Enumeration of all built in style properties

Props are split into groups of 16. When adding a new prop to a group, ensure it does not overflow into the next one.

*Values:*

enumerator **LV\_STYLE\_PROP\_INV**

enumerator **LV\_STYLE\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_HEIGHT**

enumerator **LV\_STYLE\_LENGTH**

enumerator **LV\_STYLE\_MIN\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_MAX\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_MIN\_HEIGHT**

enumerator **LV\_STYLE\_MAX\_HEIGHT**

enumerator **LV\_STYLE\_X**

enumerator **LV\_STYLE\_Y**

enumerator **LV\_STYLE\_ALIGN**

enumerator **LV\_STYLE\_RADIUS**

enumerator **LV\_STYLE\_RADIAL\_OFFSET**

enumerator **LV\_STYLE\_PAD\_RADIAL**

enumerator **LV\_STYLE\_PAD\_TOP**

enumerator **LV\_STYLE\_PAD\_BOTTOM**

enumerator **LV\_STYLE\_PAD\_LEFT**

enumerator **LV\_STYLE\_PAD\_RIGHT**

enumerator **LV\_STYLE\_PAD\_ROW**

enumerator **LV\_STYLE\_PAD\_COLUMN**

enumerator **LV\_STYLE\_LAYOUT**

enumerator **LV\_STYLE\_MARGIN\_TOP**

enumerator **LV\_STYLE\_MARGIN\_BOTTOM**

enumerator **LV\_STYLE\_MARGIN\_LEFT**

enumerator **LV\_STYLE\_MARGIN\_RIGHT**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_GRAD\_DIR**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_MAIN\_STOP**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_GRAD\_STOP**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_GRAD\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_MAIN\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_GRAD\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_GRAD**

enumerator **LV\_STYLE\_BASE\_DIR**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_IMAGE\_SRC**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_IMAGE\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_IMAGE\_RECOLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_IMAGE\_RECOLOR\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_BG\_IMAGE\_TILED**

enumerator **LV\_STYLE\_CLIP\_CORNER**

enumerator **LV\_STYLE\_BORDER\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_BORDER\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_BORDER\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_BORDER\_SIDE**

enumerator **LV\_STYLE\_BORDER\_POST**

enumerator **LV\_STYLE\_OUTLINE\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_OUTLINE\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_OUTLINE\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_OUTLINE\_PAD**

enumerator **LV\_STYLE\_SHADOW\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_SHADOW\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_SHADOW\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_SHADOW\_OFFSET\_X**

enumerator **LV\_STYLE\_SHADOW\_OFFSET\_Y**

enumerator **LV\_STYLE\_SHADOW\_SPREAD**

enumerator **LV\_STYLE\_IMAGE\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_IMAGE\_RECOLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_IMAGE\_RECOLOR\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_LINE\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_LINE\_DASH\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_LINE\_DASH\_GAP**

enumerator **LV\_STYLE\_LINE\_ROUNDED**

enumerator **LV\_STYLE\_LINE\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_LINE\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_ARC\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_ARC\_ROUNDED**

enumerator **LV\_STYLE\_ARC\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_ARC\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_ARC\_IMAGE\_SRC**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_FONT**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_LETTER\_SPACE**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_LINE\_SPACE**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_DECOR**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_ALIGN**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_OUTLINE\_STROKE\_WIDTH**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_OUTLINE\_STROKE\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_TEXT\_OUTLINE\_STROKE\_COLOR**

enumerator **LV\_STYLE\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_OPA\_LAYERED**

enumerator **LV\_STYLE\_COLOR\_FILTER\_DSC**

enumerator **LV\_STYLE\_COLOR\_FILTER\_OPA**

enumerator **LV\_STYLE\_ANIM**

enumerator **LV\_STYLE\_ANIM\_DURATION**

enumerator **LV\_STYLE\_TRANSITION**

enumerator `LV_STYLE_BLEND_MODE`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_WIDTH`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_HEIGHT`

enumerator `LV_STYLE_TRANSLATE_X`

enumerator `LV_STYLE_TRANSLATE_Y`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_SCALE_X`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_SCALE_Y`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_ROTATION`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_PIVOT_X`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_PIVOT_Y`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_SKW_X`

enumerator `LV_STYLE_TRANSFORM_SKW_Y`

enumerator `LV_STYLE_BITMAP_MASK_SRC`

enumerator `LV_STYLE_ROTARY_SENSITIVITY`

enumerator `LV_STYLE_TRANSLATE_RADIAL`

enumerator `LV_STYLE_RECOLOR`

enumerator `LV_STYLE_RECOLOR_OPA`

enumerator `LV_STYLE_FLEX_FLOW`

enumerator `LV_STYLE_FLEX_MAIN_PLACE`

enumerator `LV_STYLE_FLEX_CROSS_PLACE`

enumerator `LV_STYLE_FLEX_TRACK_PLACE`

enumerator `LV_STYLE_FLEX_GROW`

enumerator `LV_STYLE_GRID_COLUMN_ALIGN`

enumerator `LV_STYLE_GRID_ROW_ALIGN`

enumerator `LV_STYLE_GRID_ROW_DSC_ARRAY`

enumerator `LV_STYLE_GRID_COLUMN_DSC_ARRAY`

enumerator `LV_STYLE_GRID_CELL_COLUMN_POS`

enumerator `LV_STYLE_GRID_CELL_COLUMN_SPAN`

enumerator `LV_STYLE_GRID_CELL_X_ALIGN`

enumerator `LV_STYLE_GRID_CELL_ROW_POS`

enumerator `LV_STYLE_GRID_CELL_ROW_SPAN`

enumerator `LV_STYLE_GRID_CELL_Y_ALIGN`

enumerator `LV_STYLE_LAST_BUILT_IN_PROP`

enumerator `LV_STYLE_NUM_BUILT_IN_PROPS`

enumerator `LV_STYLE_PROP_ANY`

enumerator `LV_STYLE_PROP_CONST`

enum `lv_style_res_t`

*Values:*

enumerator `LV_STYLE_RES_NOT_FOUND`

enumerator `LV_STYLE_RES_FOUND`

## Funzioni

`void lv_style_init(lv_style_t *style)`

Initialize a style

**Nota**

Do not call `lv_style_init` on styles that already have some properties because this function won't free the used memory, just sets a default state for the style. In other words be sure to initialize styles only once!

**Parametri**

`style` -- pointer to a style to initialize

`void lv_style_reset(lv_style_t *style)`

Clear all properties from a style and free all allocated memories.

**Parametri**

`style` -- pointer to a style

`void lv_style_copy(lv_style_t *dst, const lv_style_t *src)`

Copy all properties of a style to an other. It has the same affect calling the same `lv_set_style_...` functions on both styles. It means new memory will be allocated to store the properties in the destination style. After the copy the destination style is fully independent of the source and source can be removed without affecting the destination style.

**Parametri**

- `dst` -- the destination to copy into (can not be a constant style)
- `src` -- the source style to copy from.

`static inline bool lv_style_is_const(const lv_style_t *style)`

Check if a style is constant

**Parametri**

`style` -- pointer to a style

**Ritorna**

true: the style is constant

`lv_style_prop_t lv_style_register_prop(uint8_t flag)`

Register a new style property for custom usage

Example:

```
lv_style_prop_t MY_PROP;
static inline void lv_style_set_my_prop(lv_style_t * style, lv_color_t value) {
 lv_style_value_t v = {.color = value}; lv_style_set_prop(style, MY_PROP, v);
}

...
MY_PROP = lv_style_register_prop();
...
lv_style_set_my_prop(&style1, lv_palette_main(LV_PALETTE_RED));
```

**Ritorna**

a new property ID, or `LV_STYLE_PROP_INV` if there are no more available.

`lv_style_prop_t lv_style_get_num_custom_props(void)`

Get the number of custom properties that have been registered thus far.

`bool lv_style_remove_prop(lv_style_t *style, lv_style_prop_t prop)`

Remove a property from a style

**Parametri**

- `style` -- pointer to a style
- `prop` -- a style property ORed with a state.

**Ritorna**

true: the property was found and removed; false: the property wasn't found

`void lv_style_set_prop(lv_style_t *style, lv_style_prop_t prop, lv_style_value_t value)`

Set the value of property in a style. This function shouldn't be used directly by the user. Instead use `lv_style_set_<prop_name>()`. E.g. `lv_style_set_bg_color()`

**Parametri**

- `style` -- pointer to style
- `prop` -- the ID of a property (e.g. `LV_STYLE_BG_COLOR`)
- `value` -- `lv_style_value_t` variable in which a field is set according to the type of `prop`

`lv_style_res_t lv_style_get_prop(const lv_style_t *style, lv_style_prop_t prop, lv_style_value_t *value)`

Get the value of a property

**Nota**

For performance reasons there are no sanity check on style

**Parametri**

- **style** -- pointer to a style
- **prop** -- the ID of a property
- **value** -- pointer to a *lv\_style\_value\_t* variable to store the value

**Ritorna**

LV\_RESULT\_INVALID: the property wasn't found in the style (value is unchanged)  
 LV\_RESULT\_OK: the property was found, and value is set accordingly

```
void lv_style_transition_dsc_init(lv_style_transition_dsc_t *tr, const lv_style_prop_t props[],
 lv_anim_path_cb_t path_cb, uint32_t time, uint32_t delay, void
 *user_data)
```

Initialize a transition descriptor.

Example:

```
const static lv_style_prop_t trans_props[] = { LV_STYLE_BG_OPA, LV_STYLE_BG_COLOR, 0 };
static lv_style_transition_dsc_t transl;
lv_style_transition_dsc_init(&transl, trans_props, NULL, 300, 0, NULL);
```

**Parametri**

- **tr** -- pointer to a transition descriptor to initialize
- **props** -- an array with the properties to transition. The last element must be zero.
- **path\_cb** -- an animation path (ease) callback. If NULL linear path will be used.
- **time** -- duration of the transition in [ms]
- **delay** -- delay before the transition in [ms]
- **user\_data** -- any custom data that will be saved in the transition animation and will be available when path\_cb is called

*lv\_style\_value\_t* **lv\_style\_prop\_get\_default**(lv\_style\_prop\_t prop)

Get the default value of a property

**Parametri**

- **prop** -- the ID of a property

**Ritorna**

the default value

```
static inline lv_style_res_t lv_style_get_prop_inlined(const lv_style_t *style, lv_style_prop_t prop,
 lv_style_value_t *value)
```

Get the value of a property

**Nota**

For performance reasons there are no sanity check on style

**Nota**

This function is the same as *lv\_style\_get\_prop* but inlined. Use it only on performance critical places

**Parametri**

- **style** -- pointer to a style
- **prop** -- the ID of a property
- **value** -- pointer to a *lv\_style\_value\_t* variable to store the value

**Ritorna**

LV\_RESULT\_INVALID: the property wasn't found in the style (value is unchanged)  
 LV\_RESULT\_OK: the property was found, and value is set accordingly

**bool lv\_style\_is\_empty(const lv\_style\_t \*style)**

Checks if a style is empty (has no properties)

**Parametri**

**style** -- pointer to a style

**Ritorna**

true if the style is empty

**static inline uint32\_t lv\_style\_get\_prop\_group(lv\_style\_prop\_t prop)**

Tell the group of a property. If the a property from a group is set in a style the ( $1 \ll \text{group}$ ) bit of style->has\_group is set. It allows early skipping the style if the property is not exists in the style at all.

**Parametri**

**prop** -- a style property

**Ritorna**

the group [0..30] 30 means all the custom properties with index > 120

**uint8\_t lv\_style\_prop\_lookup\_flags(lv\_style\_prop\_t prop)**

Get the flags of a built-in or custom property.

**Parametri**

**prop** -- a style property

**Ritorna**

the flags of the property

**static inline void lv\_style\_set\_size(lv\_style\_t \*style, int32\_t width, int32\_t height)**

**static inline void lv\_style\_set\_pad\_all(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline void lv\_style\_set\_pad\_hor(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline void lv\_style\_set\_pad\_ver(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline void lv\_style\_set\_pad\_gap(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline void lv\_style\_set\_margin\_hor(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline void lv\_style\_set\_margin\_ver(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline void lv\_style\_set\_margin\_all(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline void lv\_style\_set\_transform\_scale(lv\_style\_t \*style, int32\_t value)**

**static inline bool lv\_style\_prop\_has\_flag(lv\_style\_prop\_t prop, uint8\_t flag)**

Check if the style property has a specified behavioral flag.

Do not pass multiple flags to this function as backwards-compatibility is not guaranteed for that.

**Parametri**

- **prop** -- Property ID
- **flag** -- Flag

**Ritorna**

true if the flag is set for this property

**Variabili**

const lv\_style\_prop\_t **lv\_style\_const\_prop\_id\_inv**

union **lv\_style\_value\_t**

#include <lv\_style.h> A common type to handle all the property types in the same way.

**Membri Pubblici****int32\_t num**

Number integer number (opacity, enums, booleans or "normal" numbers)

**const void \*ptr**

Constant pointers (font, cone text, etc)

***lv\_color\_t* color**

Colors

**struct *lv\_style\_transition\_dsc\_t***

#include &lt;lv\_style.h&gt; Descriptor for style transitions

**Membri Pubblici****const *lv\_style\_prop\_t* \*props**

An array with the properties to animate.

**void \*user\_data**

A custom user data that will be passed to the animation's user\_data

***lv\_anim\_path\_cb\_t* path\_xcb**

A path for the animation.

**uint32\_t time**

Duration of the transition in [ms]

**uint32\_t delay**

Delay before the transition in [ms]

**struct *lv\_style\_const\_prop\_t***

#include &lt;lv\_style.h&gt; Descriptor of a constant style property.

**Membri Pubblici*****lv\_style\_prop\_t* prop*****lv\_style\_value\_t* value****struct *lv\_style\_t***

#include &lt;lv\_style.h&gt; Descriptor of a style (a collection of properties and values).

**Membri Pubblici****uint32\_t sentinel****void \*values\_and\_props**

```
uint32_t has_group

uint8_t prop_cnt
255 means it's a constant style
```

### 14.19.34 lv\_style\_gen.h

#### Define

```
LV_STYLE_CONST_WIDTH(val)
LV_STYLE_CONST_MIN_WIDTH(val)
LV_STYLE_CONST_MAX_WIDTH(val)
LV_STYLE_CONST_HEIGHT(val)
LV_STYLE_CONST_MIN_HEIGHT(val)
LV_STYLE_CONST_MAX_HEIGHT(val)
LV_STYLE_CONST_LENGTH(val)
LV_STYLE_CONST_X(val)
LV_STYLE_CONST_Y(val)
LV_STYLE_CONST_ALIGN(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_WIDTH(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_HEIGHT(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSLATE_X(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSLATE_Y(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSLATE_RADIAL(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_SCALE_X(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_SCALE_Y(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_ROTATION(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_PIVOT_X(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_PIVOT_Y(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_SKEW_X(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSFORM_SKEW_Y(val)
LV_STYLE_CONST_PAD_TOP(val)
LV_STYLE_CONST_PAD_BOTTOM(val)
LV_STYLE_CONST_PAD_LEFT(val)
LV_STYLE_CONST_PAD_RIGHT(val)
LV_STYLE_CONST_PAD_ROW(val)
```

`LV_STYLE_CONST_PAD_COLUMN(val)`  
`LV_STYLE_CONST_PAD_RADIAL(val)`  
`LV_STYLE_CONST_MARGIN_TOP(val)`  
`LV_STYLE_CONST_MARGIN_BOTTOM(val)`  
`LV_STYLE_CONST_MARGIN_LEFT(val)`  
`LV_STYLE_CONST_MARGIN_RIGHT(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_GRAD_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_GRAD_DIR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_MAIN_STOP(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_GRAD_STOP(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_MAIN_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_GRAD_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_GRAD(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_IMAGE_SRC(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_IMAGE_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_IMAGE_RECOLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_IMAGE_RECOLOR_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BG_IMAGE_TILED(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BORDER_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BORDER_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BORDER_WIDTH(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BORDER_SIDE(val)`  
`LV_STYLE_CONST_BORDER_POST(val)`  
`LV_STYLE_CONST_OUTLINE_WIDTH(val)`  
`LV_STYLE_CONST_OUTLINE_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_OUTLINE_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_OUTLINE_PAD(val)`  
`LV_STYLE_CONST_SHADOW_WIDTH(val)`  
`LV_STYLE_CONST_SHADOW_OFFSET_X(val)`  
`LV_STYLE_CONST_SHADOW_OFFSET_Y(val)`  
`LV_STYLE_CONST_SHADOW_SPREAD(val)`

`LV_STYLE_CONST_SHADOW_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_SHADOW_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_IMAGE_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_IMAGE_RECOLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_IMAGE_RECOLOR_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_LINE_WIDTH(val)`  
`LV_STYLE_CONST_LINE_DASH_WIDTH(val)`  
`LV_STYLE_CONST_LINE_DASH_GAP(val)`  
`LV_STYLE_CONST_LINE_ROUNDED(val)`  
`LV_STYLE_CONST_LINE_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_LINE_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_ARC_WIDTH(val)`  
`LV_STYLE_CONST_ARC_ROUNDED(val)`  
`LV_STYLE_CONST_ARC_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_ARC_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_ARC_IMAGE_SRC(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_FONT(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_LETTER_SPACE(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_LINE_SPACE(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_DECOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_ALIGN(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_OUTLINE_STROKE_COLOR(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_OUTLINE_STROKE_WIDTH(val)`  
`LV_STYLE_CONST_TEXT_OUTLINE_STROKE_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_RADIUS(val)`  
`LV_STYLE_CONST_RADIAL_OFFSET(val)`  
`LV_STYLE_CONST_CLIP_CORNER(val)`  
`LV_STYLE_CONST_OPA(val)`  
`LV_STYLE_CONST_OPA_LAYERED(val)`  
`LV_STYLE_CONST_COLOR_FILTER_DSC(val)`  
`LV_STYLE_CONST_COLOR_FILTER_OPA(val)`

---

```
LV_STYLE_CONST_RECOLOR(val)
LV_STYLE_CONST_RECOLOR_OPA(val)
LV_STYLE_CONST_ANIM(val)
LV_STYLE_CONST_ANIM_DURATION(val)
LV_STYLE_CONST_TRANSITION(val)
LV_STYLE_CONST_BLEND_MODE(val)
LV_STYLE_CONST_LAYOUT(val)
LV_STYLE_CONST_BASE_DIR(val)
LV_STYLE_CONST_BITMAP_MASK_SRC(val)
LV_STYLE_CONST_ROTARY_SENSITIVITY(val)
```

## Funzioni

```
void lv_style_set_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_min_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_max_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_height(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_min_height(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_max_height(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_length(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_x(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_y(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_align(lv_style_t *style, lv_align_t value)
void lv_style_set_transform_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_height(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_translate_x(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_translate_y(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_translate_radial(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_scale_x(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_scale_y(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_rotation(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_pivot_x(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_pivot_y(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_skew_x(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_transform_skew_y(lv_style_t *style, int32_t value)
```

```
void lv_style_set_pad_top(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_pad_bottom(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_pad_left(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_pad_right(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_pad_row(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_pad_column(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_pad_radial(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_margin_top(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_margin_bottom(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_margin_left(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_margin_right(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_bg_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_bg_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_bg_grad_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_bg_grad_dir(lv_style_t *style, lv_grad_dir_t value)
void lv_style_set_bg_main_stop(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_bg_grad_stop(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_bg_main_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_bg_grad_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_bg_grad(lv_style_t *style, const lv_grad_dsc_t *value)
void lv_style_set_bg_image_src(lv_style_t *style, const void *value)
void lv_style_set_bg_image_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_bg_image_recolor(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_bg_image_recolor_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_bg_image_tiled(lv_style_t *style, bool value)
void lv_style_set_border_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_border_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_border_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_border_side(lv_style_t *style, lv_border_side_t value)
void lv_style_set_border_post(lv_style_t *style, bool value)
void lv_style_set_outline_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_outline_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_outline_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
```

```
void lv_style_set_outline_pad(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_shadow_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_shadow_offset_x(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_shadow_offset_y(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_shadow_spread(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_shadow_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_shadow_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_image_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_image_recolor(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_image_recolor_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_line_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_line_dash_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_line_dash_gap(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_line_rounded(lv_style_t *style, bool value)
void lv_style_set_line_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_line_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_arc_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_arc_rounded(lv_style_t *style, bool value)
void lv_style_set_arc_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_arc_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_arc_image_src(lv_style_t *style, const void *value)
void lv_style_set_text_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_text_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_text_font(lv_style_t *style, const lv_font_t *value)
void lv_style_set_text_letter_space(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_text_line_space(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_text_decor(lv_style_t *style, lv_text_decor_t value)
void lv_style_set_text_align(lv_style_t *style, lv_text_align_t value)
void lv_style_set_text_outline_stroke_color(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_text_outline_stroke_width(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_text_outline_stroke_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_radius(lv_style_t *style, int32_t value)
void lv_style_set_radial_offset(lv_style_t *style, int32_t value)
```

```

void lv_style_set_clip_corner(lv_style_t *style, bool value)
void lv_style_set_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_opa_layered(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_color_filter_dsc(lv_style_t *style, const lv_color_filter_dsc_t *value)
void lv_style_set_color_filter_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_recolor(lv_style_t *style, lv_color_t value)
void lv_style_set_recolor_opa(lv_style_t *style, lv_opa_t value)
void lv_style_set_anim(lv_style_t *style, const lv_anim_t *value)
void lv_style_set_anim_duration(lv_style_t *style, uint32_t value)
void lv_style_set_transition(lv_style_t *style, const lv_style_transition_dsc_t *value)
void lv_style_set_blend_mode(lv_style_t *style, lv_blend_mode_t value)
void lv_style_set_layout(lv_style_t *style, uint16_t value)
void lv_style_set_base_dir(lv_style_t *style, lv_base_dir_t value)
void lv_style_set_bitmap_mask_src(lv_style_t *style, const void *value)
void lv_style_set_rotary_sensitivity(lv_style_t *style, uint32_t value)

```

### 14.19.35 lv\_style\_private.h

### 14.19.36 lv\_temp.h

### 14.19.37 lv\_text.h

#### Define

**LV\_TXT\_ENC\_UTF8**

**LV\_TXT\_ENC\_ASCII**

**LV\_TEXT\_LEN\_MAX**

#### Enum

##### enum **lv\_text\_flag\_t**

Options for text rendering.

*Values:*

enumerator **LV\_TEXT\_FLAG\_NONE**

enumerator **LV\_TEXT\_FLAG\_EXPAND**

enumerator **LV\_TEXT\_FLAG\_FIT**

Max-width is already equal to the longest line. (Used to skip some calculation)

**enumerator LV\_TEXT\_FLAG\_BREAK\_ALL**

To prevent overflow, insert breaks between any two characters. Otherwise breaks are inserted at word boundaries, as configured via LV\_TXT\_BREAK\_CHARS or according to LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_LEN, LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_PRE\_MIN\_LEN, and LV\_TXT\_LINE\_BREAK\_LONG\_POST\_MIN\_LEN.

**enumerator LV\_TEXT\_FLAG\_RECOLOR**

Enable parsing of recolor command

**enum lv\_text\_align\_t**

Label align policy

*Values:*

**enumerator LV\_TEXT\_ALIGN\_AUTO**

Align text auto

**enumerator LV\_TEXT\_ALIGN\_LEFT**

Align text to left

**enumerator LV\_TEXT\_ALIGN\_CENTER**

Align text to center

**enumerator LV\_TEXT\_ALIGN\_RIGHT**

Align text to right

**enum lv\_text\_cmd\_state\_t**

State machine for text renderer.

*Values:*

**enumerator LV\_TEXT\_CMD\_STATE\_WAIT**

Waiting for command

**enumerator LV\_TEXT\_CMD\_STATE\_PAR**

Processing the parameter

**enumerator LV\_TEXT\_CMD\_STATE\_IN**

Processing the command

**Funzioni****void lv\_text\_attributes\_init(lv\_text\_attributes\_t \*attributes)**

Initialize the text attributes descriptor

**Parametri**

**attributes** -- the text attributes descriptor to initialize

**void lv\_text\_get\_size(lv\_point\_t \*size\_res, const char \*text, const lv\_font\_t \*font, lv\_text\_attributes\_t \*attributes)**

Get size of a text

**Parametri**

- **size\_res** -- pointer to a 'point\_t' variable to store the result
- **text** -- pointer to a text

- **font** -- pointer to font of the text
- **attributes** -- the text attributes, flags for line break behaviour, spacing etc

```
struct lv_text_attributes_t
```

### Membri Pubblici

`int32_t letter_space`

Letter space between letters

`int32_t line_space`

Space between lines of text

`int32_t max_width`

Max width of the text (break the lines to fit this size). Set COORD\_MAX to avoid

`lv_text_flag_t text_flags`

## 14.19.38 lv\_text\_ap.h

### Define

`LV_UNDEF_ARABIC_PERSIAN_CHARS`

`LV_AP_ALPHABET_BASE_CODE`

`LV_AP_END_CHARS_LIST`

### Funzioni

`uint32_t lv_text_ap_calc_bytes_count(const char *txt)`

`void lv_text_ap_proc(const char *txt, char *txt_out)`

## 14.19.39 lv\_text\_private.h

### Funzioni

`int32_t lv_text_get_width(const char *txt, uint32_t length, const lv_font_t *font, const lv_text_attributes_t *attributes)`

Give the length of a text with a given font with text flags

#### Parametri

- **txt** -- a '\0' terminate string
- **length** -- length of 'txt' in byte count and not characters (À is 1 character but 2 bytes in UTF-8)
- **font** -- pointer to font of the text
- **attributes** -- the text attributes, flags for line break behaviour, spacing etc

#### Ritorna

length of a `char_num long text`

`bool lv_text_is_cmd(lv_text_cmd_state_t *state, uint32_t c)`

Check if c is command state

#### Parametri

- **state** --

- **c** --

**Ritorna**

True if c is state

```
uint32_t lv_text_get_next_line(const char *txt, uint32_t len, const lv_font_t *font, int32_t *used_width,
 lv_text_attributes_t *attributes)
```

Get the next line of text. Check line length and break chars too.

**Parametri**

- **txt** -- a '\0' terminated string
- **len** -- length of 'txt' in bytes
- **font** -- pointer to a font
- **used\_width** -- When used\_width != NULL, save the width of this line if flag == LV\_TEXT\_FLAG\_NONE, otherwise save -1.
- **attributes** -- text attributes, flags to control line break behaviour, spacing etc

**Ritorna**

the index of the first char of the new line (in byte index not letter index. With UTF-8 they are different)

```
void lv_text_ins(char *txt_buf, uint32_t pos, const char *ins_txt)
```

Insert a string into another

**Parametri**

- **txt\_buf** -- the original text (must be big enough for the result text and NULL terminated)
- **pos** -- position to insert (0: before the original text, 1: after the first char etc.)
- **ins\_txt** -- text to insert, must be '\0' terminated

```
void lv_text_cut(char *txt, uint32_t pos, uint32_t len)
```

Delete a part of a string

**Parametri**

- **txt** -- string to modify, must be '\0' terminated and should point to a heap or stack frame, not read-only memory.
- **pos** -- position where to start the deleting (0: before the first char, 1: after the first char etc.)
- **len** -- number of characters to delete

```
char *lv_text_set_text_vfmt(const char *fmt, va_list ap)
```

Return a new formatted text. Memory will be allocated to store the text.

**Parametri**

- **fmt** -- printf-like format
- **ap** -- items to print

**Ritorna**

pointer to the allocated text string.

```
void lv_text_encoded_letter_next_2(const char *txt, uint32_t *letter, uint32_t *letter_next, uint32_t *ofs)
```

Decode two encoded character from a string.

**Parametri**

- **txt** -- pointer to '\0' terminated string
- **letter** -- the first decoded Unicode character or 0 on invalid data code
- **letter\_next** -- the second decoded Unicode character or 0 on invalid data code
- **ofs** -- start index in 'txt' where to start. After the call it will point to the next encoded char in 'txt'. NULL to use txt[0] as index

```
static inline bool lv_text_is_break_char(uint32_t letter)
```

Test if char is break char or not (a text can broken here or not)

**Parametri**

- **letter** -- a letter

**Ritorna**

false: 'letter' is not break char

static inline bool **lv\_text\_is\_a\_word**(uint32\_t letter)

Test if char is break char or not (a text can be broken here or not)

**Parametri**

letter -- a letter

**Ritorna**

false: 'letter' is not a break char

static inline bool **lv\_text\_is\_marker**(uint32\_t letter)

Test if character can be treated as marker, and don't need to be rendered. Note, this is not a full list. Add your findings to the list.

**Parametri**

letter -- a letter

**Ritorna**

true if so

## Variabili

uint8\_t (\*const **lv\_text\_encoded\_size**)(const char \*txt)

Give the size of an encoded character

**Param txt**

pointer to a character in a string

**Return**

length of the encoded character (1,2,3 ...). 0 in invalid

uint32\_t (\*const **lv\_text\_unicode\_to\_encoded**)(uint32\_t letter\_uni)

Convert a Unicode letter to encoded

**Param letter\_uni**

a Unicode letter

**Return**

Encoded character in Little Endian to be compatible with C chars (e.g. 'Á', 'Ü')

uint32\_t (\*const **lv\_text\_encoded\_conv\_wc**)(uint32\_t c)

Convert a wide character, e.g. 'Á' little endian to be compatible with the encoded format.

**Param c**

a wide character

**Return**

c in the encoded format

uint32\_t (\*const **lv\_text\_encoded\_next**)(const char \*txt, uint32\_t \*i\_start)

Decode the next encoded character from a string.

**Param txt**

pointer to '\0' terminated string

**Param i\_start**

start index in 'txt' where to start. After the call it will point to the next encoded char in 'txt'.

NULL to use txt[0] as index

**Return**

the decoded Unicode character or 0 on invalid data code

uint32\_t (\*const **lv\_text\_encoded\_prev**)(const char \*txt, uint32\_t \*i\_start)

Get the previous encoded character from a string.

**Param txt**

pointer to '\0' terminated string

**Param i\_start**

index in 'txt' where to start. After the call it will point to the previous encoded char in 'txt'.

**Return**

the decoded Unicode character or 0 on invalid data

```
uint32_t (*const lv_text_encoded_get_byte_id)(const char *txt, uint32_t utf8_id)
```

Convert a letter index (in the encoded text) to byte index. E.g. in UTF-8 "AÁRT" index of 'R' is 2 but start at byte 3 because 'Á' is 2 bytes long

**Param txt**

a '\0' terminated UTF-8 string

**Param utf8\_id**

character index

**Return**

byte index of the 'enc\_id'th letter

```
uint32_t (*const lv_text_encoded_get_char_id)(const char *txt, uint32_t byte_id)
```

Convert a byte index (in an encoded text) to character index. E.g. in UTF-8 "AÁRT" index of 'R' is 2 but start at byte 3 because 'Á' is 2 bytes long

**Param txt**

a '\0' terminated UTF-8 string

**Param byte\_id**

byte index

**Return**

character index of the letter at 'byte\_id'th position

```
uint32_t (*const lv_text_get_encoded_length)(const char *txt)
```

Get the number of characters (and NOT bytes) in a string. E.g. in UTF-8 "ÁBC" is 3 characters (but 4 bytes)

**Param txt**

a '\0' terminated char string

**Return**

number of characters

## 14.19.40 lv\_timer.h

### Define

`LV_NO_TIMER_READY`

### Typedef

```
typedef void (*lv_timer_cb_t)(lv_timer_t*)
```

Timers execute this type of functions.

```
typedef void (*lv_timer_handler_resume_cb_t)(void *data)
```

Timer handler resume this type of function.

### Funzioni

```
uint32_t lv_timer_handler(void)
```

Call it periodically to handle lv\_timers.

**Ritorna**

time till it needs to be run next (in ms)

```
uint32_t lv_timer_handler_run_in_period(uint32_t period)
```

Call it in the super-loop of main() or threads. It will run `lv_timer_handler()` with a given period in ms. You can use it with sleep or delay in OS environment. This function is used to simplify the porting.

**Parametri**

- period** -- the period for running `lv_timer_handler()`

**Ritorna**

the time after which it must be called again

**void lv\_timer\_periodic\_handler(void)**

Call it in the super-loop of main() or threads. It will automatically call `lv_timer_handler()` at the right time.  
This function is used to simplify the porting.

**void lv\_timer\_handler\_set\_resume\_cb(*lv\_timer\_handler\_resume\_cb\_t* cb, void \*data)**

Set the resume callback to the timer handler

**Parametri**

- cb** -- the function to call when timer handler is resumed
- data** -- pointer to a resume data

**lv\_timer\_t \*lv\_timer\_create\_basic(void)**

Create an "empty" timer. It needs to be initialized with at least `lv_timer_set_cb` and `lv_timer_set_period`

**Ritorna**

pointer to the created timer

**lv\_timer\_t \*lv\_timer\_create(*lv\_timer\_cb\_t* timer\_xcb, uint32\_t period, void \*user\_data)**

Create a new lv\_timer

**Parametri**

- timer\_xcb** -- a callback to call periodically. (the 'x' in the argument name indicates that it's not a fully generic function because it not follows the `func_name(object, callback, ...)` convention)
- period** -- call period in ms unit
- user\_data** -- custom parameter

**Ritorna**

pointer to the new timer

**void lv\_timer\_delete(lv\_timer\_t \*timer)**

Delete a lv\_timer

**Parametri**

**timer** -- pointer to an lv\_timer

**void lv\_timer\_pause(lv\_timer\_t \*timer)**

Pause a timer.

**Parametri**

**timer** -- pointer to an lv\_timer

**void lv\_timer\_resume(lv\_timer\_t \*timer)**

Resume a timer.

**Parametri**

**timer** -- pointer to an lv\_timer

**void lv\_timer\_set\_cb(lv\_timer\_t \*timer, *lv\_timer\_cb\_t* timer\_cb)**

Set the callback to the timer (the function to call periodically)

**Parametri**

- timer** -- pointer to a timer
- timer\_cb** -- the function to call periodically

**void lv\_timer\_set\_period(lv\_timer\_t \*timer, uint32\_t period)**

Set new period for a lv\_timer

**Parametri**

- timer** -- pointer to a lv\_timer
- period** -- the new period

**void lv\_timer\_ready(lv\_timer\_t \*timer)**

Make a lv\_timer ready. It will not wait its period.

**Parametri**

- **timer** -- pointer to a lv\_timer.

**void lv\_timer\_set\_repeat\_count(lv\_timer\_t \*timer, int32\_t repeat\_count)**

Set the number of times a timer will repeat.

**Parametri**

- **timer** -- pointer to a lv\_timer.
- **repeat\_count** -- -1 : infinity; 0 : stop ; n>0: residual times

**void lv\_timer\_set\_auto\_delete(lv\_timer\_t \*timer, bool auto\_delete)**

Set whether a lv\_timer will be deleted automatically when it is called repeat\_count times.

**Parametri**

- **timer** -- pointer to a lv\_timer.
- **auto\_delete** -- true: auto delete; false: timer will be paused when it is called repeat\_count times.

**void lv\_timer\_set\_user\_data(lv\_timer\_t \*timer, void \*user\_data)**

Set custom parameter to the lv\_timer.

**Parametri**

- **timer** -- pointer to a lv\_timer.
- **user\_data** -- custom parameter

**void lv\_timer\_reset(lv\_timer\_t \*timer)**

Reset a lv\_timer. It will be called the previously set period milliseconds later.

**Parametri**

- **timer** -- pointer to a lv\_timer.

**void lv\_timer\_enable(bool en)**

Enable or disable the whole lv\_timer handling

**Parametri**

- **en** -- true: lv\_timer handling is running, false: lv\_timer handling is suspended

**uint32\_t lv\_timer\_get\_idle(void)**

Get idle percentage

**Ritorna**

the lv\_timer idle in percentage

**uint32\_t lv\_timer\_get\_time\_until\_next(void)**

Get the time remaining until the next timer will run

**Ritorna**

the time remaining in ms

**lv\_timer\_t \*lv\_timer\_get\_next(lv\_timer\_t \*timer)**

Iterate through the timers

**Parametri**

- **timer** -- NULL to start iteration or the previous return value to get the next timer

**Ritorna**

the next timer or NULL if there is no more timer

**void \*lv\_timer\_get\_user\_data(lv\_timer\_t \*timer)**

Get the user\_data passed when the timer was created

**Parametri**

- **timer** -- pointer to the lv\_timer

**Ritorna**

pointer to the user\_data

**bool lv\_timer\_get\_paused(lv\_timer\_t \*timer)**

Get the pause state of a timer

**Parametri**

- **timer** -- pointer to a lv\_timer

**Ritorna**

true: timer is paused; false: timer is running

**14.19.41 lv\_timer\_private.h****Funzioni**

**void lv\_timer\_core\_init(void)**

Init the lv\_timer module

**void lv\_timer\_core\_deinit(void)**

Deinit the lv\_timer module

**struct \_lv\_timer\_t**

#include <lv\_timer\_private.h> Descriptor of a lv\_timer

**Membri Pubblici**

**uint32\_t period**

How often the timer should run

**uint32\_t last\_run**

Last time the timer ran

*lv\_timer\_cb\_t timer\_cb*

Timer function

**void \*user\_data**

Custom user data

**int32\_t repeat\_count**

1: One time; -1 : infinity; n>0: residual times

**uint32\_t paused**

**uint32\_t auto\_delete**

**struct lv\_timer\_state\_t**

**Membri Pubblici**

*lv\_ll\_t timer\_ll*

Linked list to store the lv\_timers

**bool lv\_timer\_run**

**uint8\_t idle\_last**

**bool timer\_deleted**

```

bool timer_created

uint32_t timer_time_until_next

bool already_running

uint32_t periodic_last_tick

uint32_t busy_time

uint32_t idle_period_start

uint32_t run_cnt

lv_timer_handler_resume_cb_t resume_cb

void *resume_data

```

## 14.19.42 lv\_tree.h

Tree. The tree nodes are dynamically allocated by the 'lv\_mem' module.

### Define

```
LV_TREE_NODE(n)
```

### Typedef

```
typedef struct lv_tree_class_t lv_tree_class_t
```

```
typedef struct lv_tree_node_t lv_tree_node_t
```

```
typedef void (*lv_tree_constructor_cb_t)(const lv_tree_class_t *class_p, lv_tree_node_t *node)
```

```
typedef void (*lv_tree_destructor_cb_t)(const lv_tree_class_t *class_p, lv_tree_node_t *node)
```

```
typedef uint8_t lv_tree_walk_mode_t
```

```
typedef bool (*lv_tree_traverse_cb_t)(const lv_tree_node_t *node, void *user_data)
```

```
typedef bool (*lv_tree_before_cb_t)(const lv_tree_node_t *node, void *user_data)
```

```
typedef void (*lv_tree_after_cb_t)(const lv_tree_node_t *node, void *user_data)
```

## Enum

```
enum _lv_tree_walk_mode_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_TREE\_WALK\_PRE\_ORDER**

enumerator **LV\_TREE\_WALK\_POST\_ORDER**

## Funzioni

```
lv_tree_node_t *lv_tree_node_create(const lv_tree_class_t *class_p, lv_tree_node_t *parent)
```

Create a tree node.

**Parametri**

- **class\_p** -- pointer to a class of the node
- **parent** -- pointer to the parent node (or NULL if it's the root node)

**Ritorna**

pointer to the new node

```
void lv_tree_node_delete(lv_tree_node_t *node)
```

Delete a tree node and all its children recursively.

**Parametri**

**node** -- pointer to the node to delete

```
bool lv_tree_walk(const lv_tree_node_t *node, lv_tree_walk_mode_t mode, lv_tree_traverse_cb_t cb,
 lv_tree_before_cb_t bcb, lv_tree_after_cb_t acb, void *user_data)
```

Walk the tree recursively and call a callback function on each node.

**Parametri**

- **node** -- pointer to the root node of the tree
- **mode** -- LV\_TREE\_WALK\_PRE\_ORDER or LV\_TREE\_WALK\_POST\_ORDER
- **cb** -- callback function to call on each node
- **bcb** -- callback function to call before visiting a node
- **acb** -- callback function to call after visiting a node
- **user\_data** -- user data to pass to the callback functions

**Ritorna**

true: traversal is finished; false: traversal broken

## Variabili

```
const lv_tree_class_t lv_tree_node_class
```

```
struct _lv_tree_class_t
```

#include <lv\_tree.h> Describe the common methods of every object. Similar to a C++ class.

### Membri Pubblici

```
const lv_tree_class_t *base_class
```

```
uint32_t instance_size
```

```
lv_tree_constructor_cb_t constructor_cb
```

```
lv_tree_destructor_cb_t destructor_cb
```

```
struct _lv_tree_node_t
#include <lv_tree.h> Description of a tree node
```

### Membri Pubblici

```
lv_tree_node_t *parent
lv_tree_node_t **children
uint32_t child_cnt
uint32_t child_cap
const lv_tree_class_t *class_p
```

## 14.19.43 lv\_utils.h

### Funzioni

```
void *lv_utils_bsearch(const void *key, const void *base, size_t n, size_t size, int (*cmp)(const void *pRef,
 const void *pElement))
```

Searches base[0] to base[n - 1] for an item that matches \*key.

#### Nota

The function cmp must return negative if it's first argument (the search key) is less than its second (a table entry), zero if equal, and positive if greater.

#### Nota

Items in the array must be in ascending order.

### Parametri

- **key** -- Pointer to item being searched for
- **base** -- Pointer to first element to search
- **n** -- Number of elements
- **size** -- Size of each element
- **cmp** -- Pointer to comparison function (see unicode\_list\_compare() as a comparison function example)

### Ritorna

a pointer to a matching item, or NULL if none exists.

```
lv_result_t lv_draw_buf_save_to_file(const lv_draw_buf_t *draw_buf, const char *path)
```

Save a draw buf to a file

### Parametri

- **draw\_buf** -- pointer to a draw buffer
- **path** -- path to the file to save

### Ritorna

LV\_RESULT\_OK: success; LV\_RESULT\_INVALID: error

```
static inline uint32_t lv_swap_bytes_32(uint32_t x)
```

Reverse the order of the bytes in a 32-bit value.

**Parametri**

**x** -- a 32-bit value.

**Ritorna**

the value x with reversed byte-order.

```
static inline uint16_t lv_swap_bytes_16(uint16_t x)
```

Reverse the order of the bytes in a 16-bit value.

**Parametri**

**x** -- a 16-bit value.

**Ritorna**

the value x with reversed byte-order.

## 14.19.44 cache

### lv\_cache.h

#### Funzioni

```
lv_cache_t *lv_cache_create(const lv_cache_class_t *cache_class, size_t node_size, size_t max_size,
 lv_cache_ops_t ops)
```

Create a cache object with the given parameters.

**Parametri**

- **cache\_class** -- The class of the cache. Currently only support one two builtin classes:
  - lv\_cache\_class\_lru\_rb\_count for LRU-based cache with count-based eviction policy.
  - lv\_cache\_class\_lru\_rb\_size for LRU-based cache with size-based eviction policy.
- **node\_size** -- The node size is the size of the data stored in the cache..
- **max\_size** -- The max size is the maximum amount of memory or count that the cache can hold.
  - lv\_cache\_class\_lru\_rb\_count: max\_size is the maximum count of nodes in the cache.
  - lv\_cache\_class\_lru\_rb\_size: max\_size is the maximum size of the cache in bytes.
- **ops** -- A set of operations that can be performed on the cache. See `lv_cache_ops_t` for details.

**Ritorna**

Returns a pointer to the created cache object on success, NULL on error.

```
void lv_cache_destroy(lv_cache_t *cache, void *user_data)
```

Destroy a cache object.

**Parametri**

- **cache** -- The cache object pointer to destroy.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

```
lv_cache_entry_t *lv_cache_acquire(lv_cache_t *cache, const void *key, void *user_data)
```

Acquire a cache entry with the given key. If entry not in cache, it will return NULL (not found). If the entry is found, its priority will be changed by the cache's policy. And the `lv_cache_entry_t::ref_cnt` will be incremented.

**Parametri**

- **cache** -- The cache object pointer to acquire the entry.
- **key** -- The key of the entry to acquire.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the create callback.

**Ritorna**

Returns a pointer to the acquired cache entry on success with `lv_cache_entry_t::ref_cnt` incremented, NULL on error.

`lv_cache_entry_t *lv_cache_acquire_or_create(lv_cache_t *cache, const void *key, void *user_data)`

Acquire a cache entry with the given key. If the entry is not in the cache, it will create a new entry with the given key. If the entry is found, its priority will be changed by the cache's policy. And the `lv_cache_entry_t::ref_cnt` will be incremented. If you want to use this API to simplify the code, you should provide a `lv_cache_ops_t::create_cb` that creates a new entry with the given key. This API is a combination of `lv_cache_acquire()` and `lv_cache_add()`. The effect is the same as calling `lv_cache_acquire()` and `lv_cache_add()` separately. And the internal impact on cache is also consistent with these two APIs.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to acquire the entry.
- **key** -- The key of the entry to acquire or create.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the create callback.

#### Ritorna

Returns a pointer to the acquired or created cache entry on success with `lv_cache_entry_t::ref_cnt` incremented, NULL on error.

`lv_cache_entry_t *lv_cache_add(lv_cache_t *cache, const void *key, void *user_data)`

Add a new cache entry with the given key and data. If the cache is full, the cache's policy will be used to evict an entry.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to add the entry.
- **key** -- The key of the entry to add.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the create callback.

#### Ritorna

Returns a pointer to the added cache entry on success with `lv_cache_entry_t::ref_cnt` incremented, NULL on error.

`void lv_cache_release(lv_cache_t *cache, lv_cache_entry_t *entry, void *user_data)`

Release a cache entry. The `lv_cache_entry_t::ref_cnt` will be decremented. If the `lv_cache_entry_t::ref_cnt` is zero, it will issue an error. If the entry passed to this function is the last reference to the data and the entry is marked as invalid, the cache's policy will be used to evict the entry.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to release the entry.
- **entry** -- The cache entry pointer to release.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

`void lv_cache_reserve(lv_cache_t *cache, uint32_t reserved_size, void *user_data)`

Reserve a certain amount of memory/count in the cache. This function is useful when you want to reserve a certain amount of memory/count in advance, for example, when you know that you will need it later. When the current cache size is max than the reserved size, the function will evict entries until the reserved size is reached.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to reserve.
- **reserved\_size** -- The amount of memory/count to reserve.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

`void lv_cache_drop(lv_cache_t *cache, const void *key, void *user_data)`

Drop a cache entry with the given key. If the entry is not in the cache, nothing will happen to it. If the entry is found, it will be removed from the cache and its data will be freed when the last reference to it is released.

#### Nota

The data will not be freed immediately but when the last reference to it is released. But this entry will not be found by `lv_cache_acquire()`. If you want cache a same key again, you should use `lv_cache_add()` or `lv_cache_acquire_or_create()`.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to drop the entry.
- **key** -- The key of the entry to drop.

- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

`void lv_cache_drop_all(lv_cache_t *cache, void *user_data)`

Drop all cache entries. All entries will be removed from the cache and their data will be freed when the last reference to them is released.

#### Nota

If some entries are still referenced by other objects, it will issue an error. And this case shouldn't happen in normal cases..

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to drop all entries.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

`bool lv_cache_evict_one(lv_cache_t *cache, void *user_data)`

Evict one entry from the cache. The eviction policy will be used to select the entry to evict.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to evict an entry.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

#### Ritorna

Returns true if an entry is evicted, false if no entry is evicted.

`void lv_cache_set_max_size(lv_cache_t *cache, size_t max_size, void *user_data)`

Set the maximum size of the cache. If the current cache size is greater than the new maximum size, the cache's policy will be used to evict entries until the new maximum size is reached. If set to 0, the cache will be disabled.

#### Nota

But this behavior will happen only new entries are added to the cache.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to set the maximum size.
- **max\_size** -- The new maximum size of the cache.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

`size_t lv_cache_get_max_size(lv_cache_t *cache, void *user_data)`

Get the maximum size of the cache.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to get the maximum size.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

#### Ritorna

Returns the maximum size of the cache.

`size_t lv_cache_get_size(lv_cache_t *cache, void *user_data)`

Get the current size of the cache.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to get the current size.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

#### Ritorna

Returns the current size of the cache.

`size_t lv_cache_get_free_size(lv_cache_t *cache, void *user_data)`

Get the free size of the cache.

#### Parametri

- **cache** -- The cache object pointer to get the free size.
- **user\_data** -- A user data pointer that will be passed to the free callback.

#### Ritorna

Returns the free size of the cache.

```
bool lv_cache_is_enabled(lv_cache_t *cache)
```

Return true if the cache is enabled. Disabled cache means that when the max\_size of the cache is 0. In this case, all cache operations will be no-op.

**Parametri**

**cache** -- The cache object pointer to check if it's disabled.

**Ritorna**

Returns true if the cache is enabled, false otherwise.

```
void lv_cache_set_compare_cb(lv_cache_t *cache, lv_cache_compare_cb_t compare_cb, void *user_data)
```

Set the compare callback of the cache.

**Parametri**

- **cache** -- The cache object pointer to set the compare callback.
- **compare\_cb** -- The compare callback to set.
- **user\_data** -- A user data pointer.

```
void lv_cache_set_create_cb(lv_cache_t *cache, lv_cache_create_cb_t alloc_cb, void *user_data)
```

Set the create callback of the cache.

**Parametri**

- **cache** -- The cache object pointer to set the create callback.
- **alloc\_cb** -- The create callback to set.
- **user\_data** -- A user data pointer.

```
void lv_cache_set_free_cb(lv_cache_t *cache, lv_cache_free_cb_t free_cb, void *user_data)
```

Set the free callback of the cache.

**Parametri**

- **cache** -- The cache object pointer to set the free callback.
- **free\_cb** -- The free callback to set.
- **user\_data** -- A user data pointer.

```
void lv_cache_set_name(lv_cache_t *cache, const char *name)
```

Give a name for a cache object. Only the pointer of the string is saved.

**Parametri**

- **cache** -- The cache object pointer to set the name.
- **name** -- The name of the cache.

```
const char *lv_cache_get_name(lv_cache_t *cache)
```

Get the name of a cache object.

**Parametri**

**cache** -- The cache object pointer to get the name.

**Ritorna**

Returns the name of the cache.

```
lv_iter_t *lv_cache_iter_create(lv_cache_t *cache)
```

Create an iterator for the cache object. The iterator is used to iterate over all cache entries.

**Parametri**

**cache** -- The cache object pointer to create the iterator.

**Ritorna**

Returns a pointer to the created iterator on success, NULL on error.

## lv\_cache\_entry.h

### Funzioni

```
uint32_t lv_cache_entry_get_size(const uint32_t node_size)
```

Get the size of a cache entry.

**Parametri**

**node\_size** -- The size of the node in the cache.

**Ritorna**

The size of the cache entry.

```
int32_t lv_cache_entry_get_ref(lv_cache_entry_t *entry)
```

Get the reference count of a cache entry.

**Parametri**

- **entry** -- The cache entry to get the reference count of.

**Ritorna**

The reference count of the cache entry.

```
uint32_t lv_cache_entry_get_node_size(lv_cache_entry_t *entry)
```

Get the node size of a cache entry. Which is the same size with *lv\_cache\_entry\_get\_size()*'s node\_size parameter.

**Parametri**

- **entry** -- The cache entry to get the node size of.

**Ritorna**

The node size of the cache entry.

```
bool lv_cache_entry_is_invalid(lv_cache_entry_t *entry)
```

Check if a cache entry is invalid.

**Parametri**

- **entry** -- The cache entry to check.

**Ritorna**

True: the cache entry is invalid. False: the cache entry is valid.

```
void *lv_cache_entry_get_data(lv_cache_entry_t *entry)
```

Get the data of a cache entry.

**Parametri**

- **entry** -- The cache entry to get the data of.

**Ritorna**

The pointer to the data of the cache entry.

```
const lv_cache_t *lv_cache_entry_get_cache(const lv_cache_entry_t *entry)
```

Get the cache instance of a cache entry.

**Parametri**

- **entry** -- The cache entry to get the cache instance of.

**Ritorna**

The pointer to the cache instance of the cache entry.

```
lv_cache_entry_t *lv_cache_entry_get_entry(void *data, const uint32_t node_size)
```

Get the cache entry of a data. The data should be allocated by the cache instance.

**Parametri**

- **data** -- The data to get the cache entry of.
- **node\_size** -- The size of the node in the cache.

**Ritorna**

The pointer to the cache entry of the data.

```
lv_cache_entry_t *lv_cache_entry_alloc(const uint32_t node_size, const lv_cache_t *cache)
```

Allocate a cache entry.

**Parametri**

- **node\_size** -- The size of the node in the cache.
- **cache** -- The cache instance to allocate the cache entry from.

**Ritorna**

The pointer to the allocated cache entry.

```
void lv_cache_entry_init(lv_cache_entry_t *entry, const lv_cache_t *cache, const uint32_t node_size)
```

Initialize a cache entry.

**Parametri**

- **entry** -- The cache entry to initialize.
- **cache** -- The cache instance to allocate the cache entry from.
- **node\_size** -- The size of the node in the cache.

```
void lv_cache_entry_delete(lv_cache_entry_t *entry)
 Deallocate a cache entry. And the data of the cache entry will be freed.
Parametri
 entry -- The cache entry to deallocate.
```

**lv\_cache\_entry\_private.h****Define****LV\_CACHE\_ENTRY\_FLAG\_INVALID****LV\_CACHE\_ENTRY\_FLAG\_DISABLE\_DELETE****LV\_CACHE\_ENTRY\_FLAG\_CLASS\_CUSTOM****Funzioni**

```
void lv_cache_entry_reset_ref(lv_cache_entry_t *entry)
void lv_cache_entry_inc_ref(lv_cache_entry_t *entry)
void lv_cache_entry_dec_ref(lv_cache_entry_t *entry)
void lv_cache_entry_set_node_size(lv_cache_entry_t *entry, uint32_t node_size)
void lv_cache_entry_set_cache(lv_cache_entry_t *entry, const lv_cache_t *cache)
void *lv_cache_entry_acquire_data(lv_cache_entry_t *entry)
void lv_cache_entry_release_data(lv_cache_entry_t *entry, void *user_data)
void lv_cache_entry_set_flag(lv_cache_entry_t *entry, uint8_t flags)
void lv_cache_entry_remove_flag(lv_cache_entry_t *entry, uint8_t flags)
bool lv_cache_entry_has_flag(lv_cache_entry_t *entry, uint8_t flags)
```

struct \_lv\_cache\_entry\_t

**Membri Pubblici**

const lv\_cache\_t \*cache

int32\_t ref\_cnt

uint32\_t node\_size

uint8\_t flags

**lv\_cache\_private.h****Typedef**

typedef struct \_lv\_cache\_ops\_t lv\_cache\_ops\_t

```
typedef struct _lv_cache_class_t lv_cache_class_t
```

```
typedef int8_t lv_cache_compare_res_t
```

```
typedef bool (*lv_cache_create_cb_t)(void *node, void *user_data)
```

```
typedef void (*lv_cache_free_cb_t)(void *node, void *user_data)
```

```
typedef lv_cache_compare_res_t (*lv_cache_compare_cb_t)(const void *a, const void *b)
```

```
typedef void *(*lv_cache_alloc_cb_t)(void)
```

The cache instance allocation function, used by the cache class to allocate memory for cache instances.

**Return**

It should return a pointer to the allocated instance.

```
typedef bool (*lv_cache_init_cb_t)(lv_cache_t *cache)
```

The cache instance initialization function, used by the cache class to initialize the cache instance.

**Return**

It should return true if the initialization is successful, false otherwise.

```
typedef void (*lv_cache_destroy_cb_t)(lv_cache_t *cache, void *user_data)
```

The cache instance destruction function, used by the cache class to destroy the cache instance.

```
typedef lv_cache_entry_t *(*lv_cache_get_cb_t)(lv_cache_t *cache, const void *key, void *user_data)
```

The cache get function, used by the cache class to get a cache entry by its key.

**Return**

NULL if the key is not found.

```
typedef lv_cache_entry_t *(*lv_cache_add_cb_t)(lv_cache_t *cache, const void *key, void *user_data)
```

The cache add function, used by the cache class to add a cache entry with a given key. This function only cares about how to add the entry, it doesn't check if the entry already exists and doesn't care about is it a victim or not.

**Return**

the added cache entry, or NULL if the entry is not added.

```
typedef void (*lv_cache_remove_cb_t)(lv_cache_t *cache, lv_cache_entry_t *entry, void *user_data)
```

The cache remove function, used by the cache class to remove a cache entry from the cache but doesn't free the memory.. This function only cares about how to remove the entry, it doesn't care about is it a victim or not.

```
typedef void (*lv_cache_drop_cb_t)(lv_cache_t *cache, const void *key, void *user_data)
```

The cache drop function, used by the cache class to remove a cache entry from the cache and free the memory.

```
typedef void (*lv_cache_drop_all_cb_t)(lv_cache_t *cache, void *user_data)
```

The cache drop all function, used by the cache class to remove all cache entries from the cache and free the memory.

```
typedef lv_cache_entry_t *(*lv_cache_get_victim_cb)(lv_cache_t *cache, void *user_data)
```

The cache get victim function, used by the cache class to get a victim entry to be evicted.

```
typedef lv_cache_reserve_cond_res_t (*lv_cache_reserve_cond_cb)(lv_cache_t *cache, const void *key, size_t size, void *user_data)
```

The cache reserve condition function, used by the cache class to check if a new entry can be added to the cache without exceeding its maximum size. See [\*lv\\_cache\\_reserve\\_cond\\_res\\_t\*](#) for the possible results.

```
typedef lv_iter_t *(*lv_cache_iter_create_cb)(lv_cache_t *cache)
```

The cache iterator creation function, used by the cache class to create an iterator for the cache.

#### Return

A pointer to the created iterator, or NULL if the iterator cannot be created.

```
typedef struct _lv_cache_slot_size_t lv_cache_slot_size_t
```

#### Enum

```
enum lv_cache_reserve_cond_res_t
```

The result of the cache reserve condition callback

*Values:*

enumerator **LV\_CACHE\_RESERVE\_COND\_OK**

The condition is met and no entries need to be evicted

enumerator **LV\_CACHE\_RESERVE\_COND\_TOO\_LARGE**

The condition is not met and the reserve size is too large

enumerator **LV\_CACHE\_RESERVE\_COND\_NEED\_VICTIM**

The condition is not met and a victim is needed to be evicted

enumerator **LV\_CACHE\_RESERVE\_COND\_ERROR**

An error occurred while checking the condition

```
struct _lv_cache_ops_t
```

#include <lv\_cache\_private.h> The cache operations struct

#### Membri Pubblici

*lv\_cache\_compare\_cb\_t* **compare\_cb**

Compare function for keys

*lv\_cache\_create\_cb\_t* **create\_cb**

Create function for nodes

*lv\_cache\_free\_cb\_t* **free\_cb**

Free function for nodes

```
struct _lv_cache_t
```

#include <lv\_cache\_private.h> The cache entry struct

## Membri Pubblici

`const lv_cache_class_t *clz`

Cache class. There are two built-in classes:

- `lv_cache_class_lru_rb_count` for LRU-based cache with count-based eviction policy.
- `lv_cache_class_lru_rb_size` for LRU-based cache with size-based eviction policy.

`uint32_t node_size`

Size of a node

`uint32_t max_size`

Maximum size of the cache

`uint32_t size`

Current size of the cache

`lv_cache_ops_t ops`

Cache operations struct `lv_cache_ops_t`

`lv_mutex_t lock`

Cache lock used to protect the cache in multithreading environments

`const char *name`

Name of the cache

struct `lv_cache_class_t`

`#include <lv_cache_private.h>` Cache class struct for building custom cache classes

Examples:

- `lv_cache_class_lru_rb_count` for LRU-based cache with count-based eviction policy.
- `lv_cache_class_lru_rb_size` for LRU-based cache with size-based eviction policy.

## Membri Pubblici

`lv_cache_alloc_cb_t alloc_cb`

The allocation function for cache entries

`lv_cache_init_cb_t init_cb`

The initialization function for cache entries

`lv_cache_destroy_cb_t destroy_cb`

The destruction function for cache entries

`lv_cache_get_cb_t get_cb`

The get function for cache entries

`lv_cache_add_cb_t add_cb`

The add function for cache entries

`lv_cache_remove_cb_t remove_cb`

The remove function for cache entries

***lv\_cache\_drop\_cb\_t drop\_cb***

The drop function for cache entries

***lv\_cache\_drop\_all\_cb\_t drop\_all\_cb***

The drop all function for cache entries

***lv\_cache\_get\_victim\_cb get\_victim\_cb***

The get victim function for cache entries

***lv\_cache\_reserve\_cond\_cb reserve\_cond\_cb***

The reserve condition function for cache entries

***lv\_cache\_iter\_create\_cb iter\_create\_cb***

The iterator creation function for cache entries

struct ***\_lv\_cache\_slot\_size\_t***

#include <lv\_cache\_private.h> Cache entry slot struct

To add new fields to the cache entry, add them to a new struct and add it to the first field of the cache data struct. And this one is a size slot for the cache entry.

**Membri Pubblici**

***size\_t size***

***class***

***lv\_cache\_class.h***

***lv\_cache\_lru\_ll.h***

**Variabili**

const ***lv\_cache\_class\_t lv\_cache\_class\_lru\_ll\_count***

const ***lv\_cache\_class\_t lv\_cache\_class\_lru\_ll\_size***

***lv\_cache\_lru\_rb.h***

**Variabili**

const ***lv\_cache\_class\_t lv\_cache\_class\_lru\_rb\_count***

const ***lv\_cache\_class\_t lv\_cache\_class\_lru\_rb\_size***

***lv\_cache\_sc\_da.h***

**Variabili**

const ***lv\_cache\_class\_t lv\_cache\_class\_sc\_da***

**instance****lv\_cache\_instance.h****lv\_image\_cache.h****Funzioni**

`lv_result_t lv_image_cache_init(uint32_t size)`

Initialize image cache.

**Parametri**

- `size` -- size of the cache in bytes.

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: initialization succeeded, `LV_RESULT_INVALID`: failed.

`void lv_image_cache_resize(uint32_t new_size, bool evict_now)`

Resize image cache. If set to 0, the cache will be disabled.

**Parametri**

- `new_size` -- new size of the cache in bytes.
- `evict_now` -- true: evict the images should be removed by the eviction policy, false: wait for the next cache cleanup.

`void lv_image_cache_drop(const void *src)`

Invalidate image cache. Use NULL to invalidate all images.

**Parametri**

- `src` -- pointer to an image source.

`bool lv_image_cache_is_enabled(void)`

Return true if the image cache is enabled.

**Ritorna**

true: enabled, false: disabled.

`lv_iter_t *lv_image_cache_iter_create(void)`

Create an iterator to iterate over the image cache.

**Ritorna**

an iterator to iterate over the image cache.

`void lv_image_cache_dump(void)`

Dump the content of the image cache in a human-readable format with cache order.

**lv\_image\_header\_cache.h****Funzioni**

`lv_result_t lv_image_header_cache_init(uint32_t count)`

Initialize image header cache.

**Parametri**

- `count` -- initial size of the cache in count of image headers.

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK`: initialization succeeded, `LV_RESULT_INVALID`: failed.

`void lv_image_header_cache_resize(uint32_t count, bool evict_now)`

Resize image header cache. If set to 0, the cache is disabled.

**Parametri**

- `count` -- new max count of cached image headers.
- `evict_now` -- true: evict the image headers should be removed by the eviction policy, false: wait for the next cache cleanup.

`void lv_image_header_cache_drop(const void *src)`

Invalidate image header cache. Use NULL to invalidate all image headers. It's also automatically called when an image is invalidated.

**Parametri**

**src** -- pointer to an image source.

**bool lv\_image\_header\_cache\_is\_enabled(void)**

Return true if the image header cache is enabled.

**Ritorna**

true: enabled, false: disabled.

**lv\_iter\_t \*lv\_image\_header\_cache\_iter\_create(void)**

Create an iterator to iterate over the image header cache.

**Ritorna**

an iterator to iterate over the image header cache.

**void lv\_image\_header\_cache\_dump(void)**

Dump the content of the image header cache in a human-readable format with cache order.

## 14.20 osal

### 14.20.1 lv\_linux\_private.h

**Define**

**LV\_PROC\_STAT\_PARAMS\_LEN**

**Funzioni**

**uint32\_t lv\_os\_get\_proc\_idle\_percent(void)**

**union lv\_proc\_stat\_t**

**Membri Pubblici**

**uint32\_t user**

**uint32\_t nice**

**uint32\_t system**

**uint32\_t idle**

**uint32\_t irq**

**uint32\_t softirq**

**uint32\_t steal**

**struct *lv\_proc\_stat\_t* fields**

**uint32\_t buffer[7]**

## 14.20.2 lv\_os.h

### Enum

enum **lv\_thread\_prio\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_THREAD\_PRIO\_LOWEST**

enumerator **LV\_THREAD\_PRIO\_LOW**

enumerator **LV\_THREAD\_PRIO\_MID**

enumerator **LV\_THREAD\_PRIO\_HIGH**

enumerator **LV\_THREAD\_PRIO\_HIGHEST**

### Funzioni

**uint32\_t lv\_os\_get\_idle\_percent(void)**

Set it for **LV\_SYSMON\_GET\_IDLE** to show the CPU usage

#### Ritorna

the idle percentage since the last call

**static inline lv\_result\_t lv\_thread\_init(lv\_thread\_t \*thread, const char \*const name, lv\_thread\_prio\_t prio, void (\*callback)(void\*), size\_t stack\_size, void \*user\_data)**

**static inline lv\_result\_t lv\_thread\_delete(lv\_thread\_t \*thread)**

**static inline lv\_result\_t lv\_mutex\_init(lv\_mutex\_t \*mutex)**

**static inline lv\_result\_t lv\_mutex\_lock(lv\_mutex\_t \*mutex)**

**static inline lv\_result\_t lv\_mutex\_lock\_isr(lv\_mutex\_t \*mutex)**

**static inline lv\_result\_t lv\_mutex\_unlock(lv\_mutex\_t \*mutex)**

**static inline lv\_result\_t lv\_mutex\_delete(lv\_mutex\_t \*mutex)**

**static inline lv\_result\_t lv\_thread\_sync\_init(lv\_thread\_sync\_t \*sync)**

**static inline lv\_result\_t lv\_thread\_sync\_wait(lv\_thread\_sync\_t \*sync)**

**static inline lv\_result\_t lv\_thread\_sync\_signal(lv\_thread\_sync\_t \*sync)**

**static inline lv\_result\_t lv\_thread\_sync\_signal\_isr(lv\_thread\_sync\_t \*sync)**

**static inline lv\_result\_t lv\_thread\_sync\_delete(lv\_thread\_sync\_t \*sync)**

**static inline void lv\_lock(void)**

**static inline lv\_result\_t lv\_lock\_isr(void)**

**static inline void lv\_unlock(void)**

### 14.20.3 lv\_os\_none.h

#### Typedef

```
typedef int lv_mutex_t
```

```
typedef int lv_thread_t
```

```
typedef int lv_thread_sync_t
```

### 14.20.4 lv\_os\_private.h

#### Funzioni

```
void lv_os_init(void)
```

Initialize the OS layer

## 14.21 others

### 14.21.1 file\_explorer

**lv\_file\_explorer.h**

#### Enum

```
enum lv_file_explorer_sort_t
```

*Values:*

```
enumerator LV_EXPLORER_SORT_NONE
```

```
enumerator LV_EXPLORER_SORT_KIND
```

```
enum lv_file_explorer_dir_t
```

*Values:*

```
enumerator LV_EXPLORER_HOME_DIR
```

```
enumerator LV_EXPLORER_MUSIC_DIR
```

```
enumerator LV_EXPLORER_PICTURES_DIR
```

```
enumerator LV_EXPLORER_VIDEO_DIR
```

```
enumerator LV_EXPLORER_DOCS_DIR
```

```
enumerator LV_EXPLORER_FS_DIR
```

**Funzioni**

`lv_obj_t *lv_file_explorer_create(lv_obj_t *parent)`

Set file\_explorer

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **dir** -- the dir from 'lv\_file\_explorer\_dir\_t' enum.
- **path** -- path

`void lv_file_explorer_set_quick_access_path(lv_obj_t *obj, lv_file_explorer_dir_t dir, const char *path)`

Set file\_explorer sort

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object
- **sort** -- the sort from 'lv\_file\_explorer\_sort\_t' enum.

`const char *lv_file_explorer_get_selected_file_name(const lv_obj_t *obj)`

Get file explorer Selected file

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**

- pointer to the file explorer selected file name

`const char *lv_file_explorer_get_current_path(const lv_obj_t *obj)`

Get file explorer cur path

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**

- pointer to the file explorer cur path

`lv_obj_t *lv_file_explorer_get_file_table(lv_obj_t *obj)`

Get file explorer file list obj(lv\_table)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**

- pointer to the file explorer file table obj(lv\_table)

`lv_obj_t *lv_file_explorer_get_header(lv_obj_t *obj)`

Get file explorer head area obj

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**

- pointer to the file explorer head area obj(lv\_obj)

`lv_obj_t *lv_file_explorer_get_path_label(lv_obj_t *obj)`

Get file explorer path obj(label)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**

- pointer to the file explorer path obj(lv\_label)

`lv_obj_t *lv_file_explorer_get_quick_access_area(lv_obj_t *obj)`

Get file explorer head area obj

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**

- pointer to the file explorer quick access area obj(lv\_obj)

`lv_obj_t *lv_file_explorer_get_places_list(lv_obj_t *obj)`

Get file explorer places list obj(lv\_list)

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**  
pointer to the file explorer places list obj(lv\_list)

```
lv_obj_t *lv_file_explorer_get_device_list(lv_obj_t *obj)
```

Get file explorer device list obj(lv\_list)

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**  
pointer to the file explorer device list obj(lv\_list)

```
lv_file_explorer_sort_t lv_file_explorer_get_sort(const lv_obj_t *obj)
```

Set file\_explorer sort

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a file explorer object

**Ritorna**  
the current mode from 'lv\_file\_explorer\_sort\_t'

```
void lv_file_explorer_open_dir(lv_obj_t *obj, const char *dir)
```

Open a specified path

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a file explorer object
- **dir** -- pointer to the path

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_file_explorer_class
```

## lv\_file\_explorer\_private.h

### Enum

```
enum lv_file_explorer_file_kind_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_FILE\_EXPLORER\_FILE\_KIND\_DIR**

enumerator **LV\_FILE\_EXPLORER\_FILE\_KIND\_IMAGE**

enumerator **LV\_FILE\_EXPLORER\_FILE\_KIND\_AUDIO**

enumerator **LV\_FILE\_EXPLORER\_FILE\_KIND\_VIDEO**

enumerator **LV\_FILE\_EXPLORER\_FILE\_KIND\_FILE**

```
struct _lv_file_explorer_t
```

### Membri Pubblici

**lv\_obj\_t obj**

**lv\_obj\_t \*cont**

```

lv_obj_t *head_area
lv_obj_t *browser_area
lv_obj_t *file_table
lv_obj_t *path_label
lv_obj_t *quick_access_area
lv_obj_t *list_device
lv_obj_t *list_places
char *home_dir
char *music_dir
char *pictures_dir
char *video_dir
char *docs_dir
char *fs_dir
const char *sel_fn
char current_path[(128)]
lv_file_explorer_sort_t sort
struct lv_file_explorer_file_table_entry_data_t

```

**Membri Pubblici***lv\_file\_explorer\_file\_kind\_t file\_kind***14.21.2 font\_manager****lv\_font\_manager.h****Funzioni**lv\_font\_manager\_t \***lv\_font\_manager\_create**(uint32\_t recycle\_cache\_size)

Create main font manager.

**Parametri**

recycle\_cache\_size -- number of fonts that were recently deleted from the cache.

**Ritorna**

pointer to main font manager.

```
bool lv_font_manager_delete(lv_font_manager_t *manager)
```

Delete main font manager.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to main font manager.

**Ritorna**

return true if the deletion was successful.

```
bool lv_font_manager_add_src(lv_font_manager_t *manager, const char *name, const void *src, const lv_font_class_t *class_p)
```

Add font resource.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to main font manager.
- **name** -- font name.
- **src** -- font source. Need to strictly correspond to the font class.
- **class\_p** -- font class. e.g. lv\_freetype\_font\_class, lv\_builtin\_font\_class.

**Ritorna**

return true if the add was successful.

```
bool lv_font_manager_add_src_static(lv_font_manager_t *manager, const char *name, const void *src, const lv_font_class_t *class_p)
```

Add font resource with static memory.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to main font manager.
- **name** -- font name. It cannot be a local variable.
- **src** -- font source. Need to strictly correspond to the font class. And it cannot be a local variable.
- **class\_p** -- font class. E.g. lv\_freetype\_font\_class, lv\_builtin\_font\_class.

**Ritorna**

return true if the add was successful.

```
bool lv_font_manager_remove_src(lv_font_manager_t *manager, const char *name)
```

Remove font resource.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to main font manager.
- **name** -- font name.

**Ritorna**

return true if the remove was successful.

```
lv_font_t *lv_font_manager_create_font(lv_font_manager_t *manager, const char *font_family, uint32_t render_mode, uint32_t size, uint32_t style, lv_font_kerning_t kerning)
```

Create font.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to main font manager.
- **font\_family** -- font family name. Matches the font resource name, using commas to separate different names. E.g. "my\_font\_1,my\_font\_2".
- **render\_mode** -- font render mode. see lv\_freetype\_font\_render\_mode\_t.
- **size** -- font size in pixel.
- **style** -- font style. see lv\_freetype\_font\_style\_t.
- **kerning** -- kerning mode. see lv\_font\_kerning\_t.

**Ritorna**

point to the created font.

```
void lv_font_manager_delete_font(lv_font_manager_t *manager, lv_font_t *font)
```

Delete font.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to main font manager.

- **font** -- point to the font.

**Ritorna**

return true if the deletion was successful.

**lv\_font\_manager\_recycle.h****TypeDef**

```
typedef struct _lv_font_manager_recycle_t lv_font_manager_recycle_t
```

**Funzioni**

```
lv_font_manager_recycle_t *lv_font_manager_recycle_create(uint32_t max_size)
```

Create font recycle manager.

**Parametri**

- max\_size** -- recycle size.

**Ritorna**

pointer to font recycle manager.

```
void lv_font_manager_recycle_delete(lv_font_manager_recycle_t *manager)
```

Delete font recycle manager.

**Parametri**

- manager** -- pointer to font recycle manager.

```
lv_font_t *lv_font_manager_recycle_get_reuse(lv_font_manager_recycle_t *manager, const lv_font_info_t *ft_info)
```

Get a reusable font.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to font recycle manager.
- **ft\_info** -- font info.

**Ritorna**

returns true on success.

```
void lv_font_manager_recycle_set_reuse(lv_font_manager_recycle_t *manager, lv_font_t *font, const lv_font_info_t *ft_info)
```

Set fonts to be reused.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to font recycle manager.
- **ft\_info** -- font info.

```
void lv_font_recycle_remove_fonts(lv_font_manager_recycle_t *manager, const char *name)
```

Remove fonts with name from recycle manager.

**Parametri**

- **manager** -- pointer to font recycle manager.
- **name** -- font name.

**14.21.3 fragment****lv\_fragment.h**

Public header for Fragment

**TypeDef**

```
typedef struct _lv_fragment_manager_t lv_fragment_manager_t
```

## Funzioni

`lv_fragment_manager_t *lv_fragment_manager_create(lv_fragment_t *parent)`

Create fragment manager instance

### Parametri

**parent** -- Parent fragment if this manager is placed inside another fragment, can be null.

### Ritorna

Fragment manager instance

`void lv_fragment_manager_delete(lv_fragment_manager_t *manager)`

Destroy fragment manager instance

### Parametri

**manager** -- Fragment manager instance

`void lv_fragment_manager_create_obj(lv_fragment_manager_t *manager)`

Create object of all fragments managed by this manager.

### Parametri

**manager** -- Fragment manager instance

`void lv_fragment_manager_delete_obj(lv_fragment_manager_t *manager)`

Delete object created by all fragments managed by this manager. Instance of fragments will not be deleted.

### Parametri

**manager** -- Fragment manager instance

`void lv_fragment_manager_add(lv_fragment_manager_t *manager, lv_fragment_t *fragment, lv_obj_t *const *container)`

Attach fragment to manager, and add to container.

### Parametri

- **manager** -- Fragment manager instance
- **fragment** -- Fragment instance
- **container** -- Pointer to container object for manager to add objects to

`void lv_fragment_manager_remove(lv_fragment_manager_t *manager, lv_fragment_t *fragment)`

Detach and destroy fragment. If fragment is in navigation stack, remove from it.

### Parametri

- **manager** -- Fragment manager instance
- **fragment** -- Fragment instance

`void lv_fragment_manager_push(lv_fragment_manager_t *manager, lv_fragment_t *fragment, lv_obj_t *const *container)`

Attach fragment to manager and add to navigation stack.

### Parametri

- **manager** -- Fragment manager instance
- **fragment** -- Fragment instance
- **container** -- Pointer to container object for manager to add objects to

`bool lv_fragment_manager_pop(lv_fragment_manager_t *manager)`

Remove the top-most fragment for stack

### Parametri

**manager** -- Fragment manager instance

### Ritorna

true if there is fragment to pop

`void lv_fragment_manager_replace(lv_fragment_manager_t *manager, lv_fragment_t *fragment, lv_obj_t *const *container)`

Replace fragment. Old item in the stack will be removed.

### Parametri

- **manager** -- Fragment manager instance
- **fragment** -- Fragment instance
- **container** -- Pointer to container object for manager to add objects to

`bool lv_fragment_manager_send_event(lv_fragment_manager_t *manager, int code, void *userdata)`

Send event to top-most fragment

**Parametri**

- **manager** -- Fragment manager instance
- **code** -- User-defined ID of event
- **userdata** -- User-defined data

**Ritorna**

true if fragment returned true

`size_t lv_fragment_manager_get_stack_size(lv_fragment_manager_t *manager)`

Get stack size of this fragment manager

**Parametri**

- **manager** -- Fragment manager instance

**Ritorna**

Stack size of this fragment manager

`lv_fragment_t *lv_fragment_manager_get_top(lv_fragment_manager_t *manager)`

Get top most fragment instance

**Parametri**

- **manager** -- Fragment manager instance

**Ritorna**

Top most fragment instance

`lv_fragment_t *lv_fragment_manager_find_by_container(lv_fragment_manager_t *manager, const lv_obj_t *container)`

Find first fragment instance in the container

**Parametri**

- **manager** -- Fragment manager instance
- **container** -- Container which target fragment added to

**Ritorna**

First fragment instance in the container

`lv_fragment_t *lv_fragment_manager_get_parent_fragment(lv_fragment_manager_t *manager)`

Get parent fragment

**Parametri**

- **manager** -- Fragment manager instance

**Ritorna**

Parent fragment instance

`lv_fragment_t *lv_fragment_create(const lv_fragment_class_t *cls, void *args)`

Create a fragment instance.

**Parametri**

- **cls** -- Fragment class. This fragment must return non null object.
- **args** -- Arguments assigned by fragment manager

**Ritorna**

Fragment instance

`void lv_fragment_delete(lv_fragment_t *fragment)`

Destroy a fragment.

**Parametri**

- **fragment** -- Fragment instance.

`lv_fragment_manager_t *lv_fragment_get_manager(lv_fragment_t *fragment)`

Get associated manager of this fragment

**Parametri**

- **fragment** -- Fragment instance

**Ritorna**

Fragment manager instance

`lv_obj_t *const *lv_fragment_get_container(lv_fragment_t *fragment)`  
Get container object of this fragment  
**Parametri**  
`fragment` -- Fragment instance  
**Ritorna**  
Reference to container object

`lv_fragment_t *lv_fragment_get_parent(lv_fragment_t *fragment)`  
Get parent fragment of this fragment  
**Parametri**  
`fragment` -- Fragment instance  
**Ritorna**  
Parent fragment

`lv_obj_t *lv_fragment_create_obj(lv_fragment_t *fragment, lv_obj_t *container)`  
Create object by fragment.  
**Parametri**  

- `fragment` -- Fragment instance.
- `container` -- Container of the objects should be created upon.

**Ritorna**  
Created object

`void lv_fragment_delete_obj(lv_fragment_t *fragment)`  
Delete created object of a fragment  
**Parametri**  
`fragment` -- Fragment instance.

`void lv_fragment_recreate_obj(lv_fragment_t *fragment)`  
Destroy obj in fragment, and recreate them.  
**Parametri**  
`fragment` -- Fragment instance

`struct _lv_fragment_t`

### Membri Pubblici

`const lv_fragment_class_t *cls`

Class of this fragment

`lv_fragment_managed_states_t *managed`

Managed fragment states. If not null, then this fragment is managed.

#### Avvertimento

Don't modify values inside this struct!

`lv_fragment_manager_t *child_manager`

Child fragment manager

`lv_obj_t *obj`

lv\_obj returned by create\_obj\_cb

`struct _lv_fragment_class_t`

**Membri Pubblici**

`void (*constructor_cb)(lv_fragment_t *self, void *args)`

Constructor function for fragment class

**Param self**

Fragment instance

**Param args**

Arguments assigned by fragment manager

`void (*destructor_cb)(lv_fragment_t *self)`

Destructor function for fragment class

**Param self**

Fragment instance, will be freed after this call

`void (*attached_cb)(lv_fragment_t *self)`

Fragment attached to manager

**Param self**

Fragment instance

`void (*detached_cb)(lv_fragment_t *self)`

Fragment detached from manager

**Param self**

Fragment instance

`lv_obj_t *(*create_obj_cb)(lv_fragment_t *self, lv_obj_t *container)`

Create objects

**Param self**

Fragment instance

**Param container**

Container of the objects should be created upon

**Return**

Created object, NULL if multiple objects has been created

`void (*obj_created_cb)(lv_fragment_t *self, lv_obj_t *obj)`

**Param self**

Fragment instance

**Param obj**

lv\_obj returned by create\_obj\_cb

`void (*obj_will_delete_cb)(lv_fragment_t *self, lv_obj_t *obj)`

Called before objects in the fragment will be deleted.

**Param self**

Fragment instance

**Param obj**

object with this fragment

`void (*obj_deleted_cb)(lv_fragment_t *self, lv_obj_t *obj)`

Called when the object created by fragment received LV\_EVENT\_DELETE event

**Param self**

Fragment instance

**Param obj**

object with this fragment

```
bool (*event_cb)(lv_fragment_t *self, int code, void *userdata)
```

Handle event

**Param self**

Fragment instance

**Param which**

User-defined ID of event

**Param data1**

User-defined data

**Param data2**

User-defined data

```
size_t instance_size
```

*REQUIRED:* Allocation size of fragment

## lv\_fragment\_private.h

```
struct _lv_fragment_managed_states_t
```

```
#include <lv_fragment_private.h> Fragment states
```

### Membri Pubblici

```
const lv_fragment_class_t *cls
```

Class of the fragment

```
lv_fragment_manager_t *manager
```

Manager the fragment attached to

```
lv_obj_t *const *container
```

Container object the fragment adding view to

```
lv_fragment_t *instance
```

Fragment instance

```
bool obj_created
```

true between create\_obj\_cb and obj\_deleted\_cb

```
bool destroying_obj
```

true before lv\_fragment\_delete\_obj is called. Don't touch any object if this is true

```
bool in_stack
```

true if this fragment is in navigation stack that can be popped

## 14.21.4 gridnav

### lv\_gridnav.h

#### Enum

```
enum lv_gridnav_ctrl_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_GRIDNAV\_CTRL\_NONE**

enumerator **LV\_GRIDNAV\_CTRL\_ROLLOVER**

If there is no next/previous object in a direction, the focus goes to the object in the next/previous row (on left/right keys) or first/last row (on up/down keys)

enumerator **LV\_GRIDNAV\_CTRL\_SCROLL\_FIRST**

If an arrow is pressed and the focused object can be scrolled in that direction then it will be scrolled instead of going to the next/previous object. If there is no more room for scrolling the next/previous object will be focused normally

enumerator **LV\_GRIDNAV\_CTRL\_HORIZONTAL\_MOVE\_ONLY**

Only use left/right keys for grid navigation. Up/down key events will be sent to the focused object.

enumerator **LV\_GRIDNAV\_CTRL\_VERTICAL\_MOVE\_ONLY**

Only use up/down keys for grid navigation. Left/right key events will be sent to the focused object.

## Funzioni

**void lv\_gridnav\_add(lv\_obj\_t \*obj, lv\_gridnav\_ctrl\_t ctrl)**

Add grid navigation feature to an object. It expects the children to be arranged into a grid-like layout. Although it's not required to have pixel perfect alignment. This feature makes possible to use keys to navigate among the children and focus them. The keys other than arrows and press/release related events are forwarded to the focused child.

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object on which navigation should be applied.
- **ctrl** -- control flags from *lv\_gridnav\_ctrl\_t*.

**void lv\_gridnav\_remove(lv\_obj\_t \*obj)**

Remove the grid navigation support from an object

### Parametri

- **obj** -- pointer to an object

**void lv\_gridnav\_set\_focused(lv\_obj\_t \*cont, lv\_obj\_t \*to\_focus, lv\_anim\_enable\_t anim\_en)**

Manually focus an object on gridnav container

### Parametri

- **cont** -- pointer to a gridnav container
- **to\_focus** -- pointer to an object to focus
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON/OFF

## 14.21.5 ime

**lv\_ime\_pinyin.h**

### Define

**LVIME\_PINYIN\_K9\_MAX\_INPUT**

### Enum

enum **lv\_ime\_pinyin\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LVIME\_PINYIN\_MODE\_K26**

enumerator **LV\_IME\_PINYIN\_MODE\_K9**

enumerator **LV\_IME\_PINYIN\_MODE\_K9\_NUMBER**

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_ime_pinyin_create(lv_obj_t *parent)`

`void lv_ime_pinyin_set_keyboard(lv_obj_t *obj, lv_obj_t *kb)`

Set the keyboard of Pinyin input method.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a Pinyin input method object
- **kb** -- pointer to a Pinyin input method keyboard

`void lv_ime_pinyin_set_dict(lv_obj_t *obj, lv_pinyin_dict_t *dict)`

Set the dictionary of Pinyin input method.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a Pinyin input method object
- **dict** -- pointer to a Pinyin input method dictionary

`void lv_ime_pinyin_set_mode(lv_obj_t *obj, lv_ime_pinyin_mode_t mode)`

Set mode, 26-key *input(k26)* or 9-key *input(k9)*.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a Pinyin input method object
- **mode** -- the mode from 'lv\_ime\_pinyin\_mode\_t'

`lv_obj_t *lv_ime_pinyin_get_kb(lv_obj_t *obj)`

Set the dictionary of Pinyin input method.

### Parametri

**obj** -- pointer to a Pinyin IME object

### Ritorna

    pointer to the Pinyin IME keyboard

`lv_obj_t *lv_ime_pinyin_get_cand_panel(lv_obj_t *obj)`

Set the dictionary of Pinyin input method.

### Parametri

**obj** -- pointer to a Pinyin input method object

### Ritorna

    pointer to the Pinyin input method candidate panel

`const lv_pinyin_dict_t *lv_ime_pinyin_get_dict(lv_obj_t *obj)`

Set the dictionary of Pinyin input method.

### Parametri

**obj** -- pointer to a Pinyin input method object

### Ritorna

    pointer to the Pinyin input method dictionary

## Variabili

`const lv_obj_class_t lv_ime_pinyin_class`

`struct lv_pinyin_dict_t`

**Membri Pubblici**`const char *const py``const char *const py_mb``struct ime_pinyin_k9_py_str_t`**Membri Pubblici**`char py_str[7]`**lv\_ime\_pinyin\_private.h**`struct _lv_ime_pinyin_t`**Membri Pubblici**`lv_obj_t obj``lv_obj_t *kb``lv_obj_t *cand_panel``const lv_pinyin_dict_t *dict``lv_ll_t k9_legal_py_ll``char *cand_str``char input_char[16]``char k9_input_str[7 + 1]``uint16_t k9_py_ll_pos``uint16_t k9_legal_py_count``uint16_t k9_input_str_len``uint16_t ta_count``uint16_t cand_num``uint16_t py_page`

```
uint16_t py_num[26]

uint16_t py_pos[26]

lv_ime_pinyin_mode_t mode
```

## 14.21.6 imgfont

**lv\_imgfont.h**

### Typedef

```
typedef const void *(*lv_imgfont_get_path_cb_t)(const lv_font_t *font, uint32_t unicode, uint32_t
unicode_next, int32_t *offset_y, void *user_data)
```

### Funzioni

**lv\_font\_t \*lv\_imgfont\_create(uint16\_t height, lv\_imgfont\_get\_path\_cb\_t path\_cb, void \*user\_data)**

Creates a image font with info parameter specified.

#### Parametri

- **height** -- font size
- **path\_cb** -- a function to get the image path name of character.
- **user\_data** -- pointer to user data

#### Ritorna

pointer to the new imgfont or NULL if create error.

**void lv\_imgfont\_destroy(lv\_font\_t \*font)**

Destroy a image font that has been created.

#### Parametri

**font** -- pointer to image font handle.

## 14.21.7 monkey

**lv\_monkey.h**

### Typedef

```
typedef struct _lv_monkey_t lv_monkey_t
```

### Funzioni

**void lv\_monkey\_config\_init(lv\_monkey\_config\_t \*config)**

Initialize a monkey config with default values

#### Parametri

**config** -- pointer to 'lv\_monkey\_config\_t' variable to initialize

**lv\_monkey\_t \*lv\_monkey\_create(const lv\_monkey\_config\_t \*config)**

Create monkey for test

#### Parametri

**config** -- pointer to 'lv\_monkey\_config\_t' variable

#### Ritorna

pointer to the created monkey

**lv\_indev\_t \*lv\_monkey\_get\_indev(lv\_monkey\_t \*monkey)**

Get monkey input device

#### Parametri

**monkey** -- pointer to a monkey

**Ritorna**  
pointer to the input device

**void lv\_monkey\_set\_enable(*lv\_monkey\_t* \*monkey, bool en)**  
Enable monkey

**Parametri**

- **monkey** -- pointer to a monkey
- **en** -- set to true to enable

**bool lv\_monkey\_get\_enable(*lv\_monkey\_t* \*monkey)**  
Get whether monkey is enabled

**Parametri**

**monkey** -- pointer to a monkey

**Ritorna**  
return true if monkey enabled

**void lv\_monkey\_set\_user\_data(*lv\_monkey\_t* \*monkey, void \*user\_data)**  
Set the user\_data field of the monkey

**Parametri**

- **monkey** -- pointer to a monkey
- **user\_data** -- pointer to the new user\_data.

**void \*lv\_monkey\_get\_user\_data(*lv\_monkey\_t* \*monkey)**  
Get the user\_data field of the monkey

**Parametri**

**monkey** -- pointer to a monkey

**Ritorna**  
the pointer to the user\_data of the monkey

**void lv\_monkey\_delete(*lv\_monkey\_t* \*monkey)**  
Delete monkey

**Parametri**

**monkey** -- pointer to monkey

**struct lv\_range\_t**

**Membri Pubblici**

**int32\_t min**

**int32\_t max**

**struct lv\_urange\_t**

**Membri Pubblici**

**uint32\_t min**

**uint32\_t max**

**struct \_lv\_monkey\_config\_t**

**Membri Pubblici*****lv\_indev\_type\_t* type**

Input device type

***lv\_urange\_t* period\_range**

Monkey execution period

***lv\_range\_t* input\_range**

The range of input value

**lv\_monkey\_private.h****14.21.8 observer****lv\_observer.h****Typedef**

```
typedef void (*lv_observer_cb_t)(lv_observer_t *observer, lv_subject_t *subject)
```

Callback called to notify Observer that Subject's value has changed

**Param observer**

pointer to Observer

**Param subject**

pointer to Subject being observed

**Enum**

```
enum lv_subject_type_t
```

Values for *lv\_subject\_t*'s type field*Values:*enumerator **LV SUBJECT TYPE INVALID**

indicates Subject not initialized yet

enumerator **LV SUBJECT TYPE NONE**

a null value like None or NILt

enumerator **LV SUBJECT TYPE INT**

an int32\_t

enumerator **LV SUBJECT TYPE FLOAT**

a float, requires LV\_USE\_FLOAT 1

enumerator **LV SUBJECT TYPE POINTER**

a void pointer

enumerator **LV SUBJECT TYPE COLOR**an *lv\_color\_t*enumerator **LV SUBJECT TYPE GROUP**

an array of Subjects

enumerator **LV SUBJECT TYPE STRING**

a char pointer

## Funzioni

**void lv\_subject\_init\_int(*lv\_subject\_t* \*subject, int32\_t value)**

Initialize an integer-type Subject.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **value** -- initial value

**void lv\_subject\_set\_int(*lv\_subject\_t* \*subject, int32\_t value)**

Set value of an integer Subject and notify Observers.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **value** -- new value

**int32\_t lv\_subject\_get\_int(*lv\_subject\_t* \*subject)**

Get current value of an integer Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

current value

**int32\_t lv\_subject\_get\_previous\_int(*lv\_subject\_t* \*subject)**

Get previous value of an integer Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

current value

**void lv\_subject\_init\_float(*lv\_subject\_t* \*subject, float value)**

Initialize an float-type Subject.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **value** -- initial value

**void lv\_subject\_set\_float(*lv\_subject\_t* \*subject, float value)**

Set value of an float Subject and notify Observers.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **value** -- new value

**float lv\_subject\_get\_float(*lv\_subject\_t* \*subject)**

Get current value of an float Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

current value

**float lv\_subject\_get\_previous\_float(*lv\_subject\_t* \*subject)**

Get previous value of an float Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

current value

**void lv\_subject\_init\_string(*lv\_subject\_t* \*subject, char \*buf, char \*prev\_buf, size\_t size, const char \*value)**

Initialize a string-type Subject.

**Nota**

A string Subject stores its own copy of the string, not just the pointer.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **buf** -- pointer to buffer to store string
- **prev\_buf** -- pointer to buffer to store previous string; can be NULL if not used
- **size** -- size of buffer(s)
- **value** -- initial value of string, e.g. "hello"

`void lv_subject_copy_string(lv_subject_t *subject, const char *buf)`

Copy a string to a Subject and notify Observers if it changed.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **buf** -- new string

`void lv_subject_snprintf(lv_subject_t *subject, const char *format, ...)`

Format a new string, updating Subject, and notify Observers if it changed.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **format** -- format string

`const char *lv_subject_get_string(lv_subject_t *subject)`

Get current value of a string Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

pointer to buffer containing current value

`const char *lv_subject_get_previous_string(lv_subject_t *subject)`

Get previous value of a string Subject.

**Nota**

NULL will be returned if NULL was passed in `lv_subject_init_string()` as `prev_buf`.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

pointer to buffer containing previous value

`void lv_subject_init_pointer(lv_subject_t *subject, void *value)`

Initialize a pointer-type Subject.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **value** -- initial value

`void lv_subject_set_pointer(lv_subject_t *subject, void *ptr)`

Set value of a pointer Subject and notify Observers (regardless of whether it changed).

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **ptr** -- new value

`const void *lv_subject_get_pointer(lv_subject_t *subject)`

Get current value of a pointer Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

current value

`const void *lv_subject_get_previous_pointer(lv_subject_t *subject)`

Get previous value of a pointer Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

previous value

`void lv_subject_init_color(lv_subject_t *subject, lv_color_t color)`

Initialize a color-type Subject.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **color** -- initial value

`void lv_subject_set_color(lv_subject_t *subject, lv_color_t color)`

Set value of a color Subject and notify Observers if it changed.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **color** -- new value

`lv_color_t lv_subject_get_color(lv_subject_t *subject)`

Get current value of a color Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

current value

`lv_color_t lv_subject_get_previous_color(lv_subject_t *subject)`

Get previous value of a color Subject.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

previous value

`void lv_subject_init_group(lv_subject_t *group_subject, lv_subject_t *list[], uint32_t list_len)`

Initialize a Group-type Subject.

**Parametri**

- **group\_subject** -- pointer to Group-type Subject
- **list** -- list of other Subject addresses; when any of these have values updated, Observers of **group\_subject** will be notified.
- **list\_len** -- number of elements in **list[]**

`void lv_subject_deinit(lv_subject_t *subject)`

Remove all Observers from a Subject and free allocated memory, and delete any associated Widget-Binding events. This leaves **subject** "disconnected" from all Observers and all associated Widget events established through Widget Binding.

 **Nota**

This can safely be called regardless of whether any Observers added with `lv_subject_add_observer_obj()` or bound to a Widget Property with one of the `..._bind_...()` functions.

**Parametri**

**subject** -- pointer to Subject

`lv_subject_t *lv_subject_get_group_element(lv_subject_t *subject, int32_t index)`

Get an element from Subject Group's list.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Group-type Subject
- **index** -- index of element to get

**Ritorna**

pointer to indexed Subject from list, or NULL if index is out of bounds

```
lv_observer_t *lv_subject_add_observer(lv_subject_t *subject, lv_observer_cb_t observer_cb, void *user_data)
```

Add Observer to Subject. When Subject's value changes observer\_cb will be called.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **observer\_cb** -- notification callback
- **user\_data** -- optional user data

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_subject_add_observer_obj(lv_subject_t *subject, lv_observer_cb_t observer_cb, lv_obj_t *obj, void *user_data)
```

Add Observer to Subject for a Widget. When the Widget is deleted, Observer will be unsubscribed from Subject automatically.

 **Nota**

Do not call `lv_observer_remove()` on Observers created this way. Only clean up such Observers by either:

- deleting the Widget, or
- calling `lv_subject_deinit()` to gracefully de-couple and remove all Observers.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **observer\_cb** -- notification callback
- **obj** -- pointer to Widget
- **user\_data** -- optional user data

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_subject_add_observer_with_target(lv_subject_t *subject, lv_observer_cb_t observer_cb, void *target, void *user_data)
```

Add an Observer to a Subject and also save a target pointer.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject
- **observer\_cb** -- notification callback
- **target** -- any pointer (NULL is okay)
- **user\_data** -- optional user data

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
void lv_observer_remove(lv_observer_t *observer)
```

Remove Observer from its Subject.

**Parametri**

**observer** -- pointer to Observer

```
void lv_obj_remove_from_subject(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject)
```

Remove Observers associated with Widget obj from specified subject or all Subjects.

 **Nota**

This function can be used e.g. when a Widget's Subject(s) needs to be replaced by other Subject(s)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget whose Observers should be removed
- **subject** -- Subject to remove Widget from, or NULL to remove from all Subjects

`void *lv_observer_get_target(lv_observer_t *observer)`

Get target of an Observer.

**Parametri**

- **observer** -- pointer to Observer

**Ritorna**

pointer to saved target

`lv_obj_t *lv_observer_get_target_obj(lv_observer_t *observer)`

Get target Widget of Observer. This is the same as `lv_observer_get_target()`, except it returns target as an `lv_obj_t *`.

**Parametri**

- **observer** -- pointer to Observer

**Ritorna**

pointer to saved Widget target

`void *lv_observer_get_user_data(const lv_observer_t *observer)`

Get Observer's user data.

**Parametri**

- **observer** -- pointer to Observer

**Ritorna**

void pointer to saved user data

`void lv_subject_notify(lv_subject_t *subject)`

Notify all Observers of Subject.

**Parametri**

- **subject** -- pointer to Subject

`void lv_obj_add_subject_increment_event(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_event_code_t trigger, int32_t step, int32_t min, int32_t max)`

Add an event handler to increment (or decrement) the value of a subject on a trigger.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a widget
- **subject** -- pointer to a subject to change
- **trigger** -- the trigger on which the subject should be changed
- **step** -- value to add on trigger
- **min** -- the minimum value
- **max** -- the maximum value

`void lv_obj_add_subject_set_int_event(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_event_code_t trigger, int32_t value)`

Set the value of an integer subject.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a widget
- **subject** -- pointer to a subject to change
- **trigger** -- the trigger on which the subject should be changed
- **value** -- the value to set

`void lv_obj_add_subject_set_float_event(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_event_code_t trigger, float value)`

Set the value of a float subject.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a widget
- **subject** -- pointer to a subject to change
- **trigger** -- the trigger on which the subject should be changed
- **value** -- the value to set

```
void lv_obj_add_subject_set_string_event(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_event_code_t trigger, const char *value)
```

Set the value of a string subject.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a widget
- **subject** -- pointer to a subject to change
- **trigger** -- the trigger on which the subject should be changed
- **value** -- the value to set

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_style(lv_obj_t *obj, const lv_style_t *style, lv_style_selector_t selector, lv_subject_t *subject, int32_t ref_value)
```

Disable a style if a subject's value is not equal to a reference value

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **style** -- pointer to a style
- **selector** -- pointer to a selector
- **subject** -- pointer to Subject
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_flag_if_eq(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_obj_flag_t flag, int32_t ref_value)
```

Set Widget's flag(s) if an integer Subject's value is equal to a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **flag** -- flag(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_flag_if_not_eq(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_obj_flag_t flag, int32_t ref_value)
```

Set Widget's flag(s) if an integer Subject's value is not equal to a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **flag** -- flag(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_flag_if_gt(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_obj_flag_t flag, int32_t ref_value)
```

Set Widget's flag(s) if an integer Subject's value is greater than a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **flag** -- flag(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_flag_if_ge(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_obj_flag_t flag, int32_t ref_value)
```

Set Widget's flag(s) if an integer Subject's value is greater than or equal to a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget

- **subject** -- pointer to Subject
- **flag** -- flag(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_flag_if_lt(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_obj_flag_t flag, int32_t ref_value)
```

Set Widget's flag(s) if an integer Subject's value is less than a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **flag** -- flag(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_flag_if_le(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_obj_flag_t flag, int32_t ref_value)
```

Set Widget's flag(s) if an integer Subject's value is less than or equal to a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **flag** -- flag(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_OBJ\_FLAG\_HIDDEN)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_state_if_eq(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_state_t state, int32_t ref_value)
```

Set Widget's state(s) if an integer Subject's value is equal to a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **state** -- state(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_STATE\_CHECKED)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_state_if_not_eq(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_state_t state, int32_t ref_value)
```

Set a Widget's state(s) if an integer Subject's value is not equal to a reference value, clear flag otherwise

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **state** -- state(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_STATE\_CHECKED)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_obj_bind_state_if_gt(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_state_t state, int32_t ref_value)
```

Set Widget's state(s) if an integer Subject's value is greater than a reference value, clear flag otherwise.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **state** -- state(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_STATE\_CHECKED)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

`lv_observer_t *lv_obj_bind_state_if_ge(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_state_t state, int32_t ref_value)`

Set Widget's state(s) if an integer Subject's value is greater than or equal to a reference value, clear flag otherwise.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **state** -- state(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_STATE\_CHECKED)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

#### Ritorna

pointer to newly-created Observer

`lv_observer_t *lv_obj_bind_state_if_lt(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_state_t state, int32_t ref_value)`

Set Widget's state(s) if an integer Subject's value is less than a reference value, clear flag otherwise.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **state** -- state(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_STATE\_CHECKED)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

#### Ritorna

pointer to newly-created Observer

`lv_observer_t *lv_obj_bind_state_if_le(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, lv_state_t state, int32_t ref_value)`

Set Widget's state(s) if an integer Subject's value is less than or equal to a reference value, clear flag otherwise.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to Subject
- **state** -- state(s) (can be bit-wise OR-ed) to set or clear (e.g. LV\_STATE\_CHECKED)
- **ref\_value** -- reference value to compare Subject's value with

#### Ritorna

pointer to newly-created Observer

`lv_observer_t *lv_obj_bind_checked(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject)`

Set an integer Subject to 1 when a Widget is checked and set it 0 when unchecked, and clear Widget's checked state when Subject's value changes to 0 and set it when non-zero.

#### Nota

Ensure Widget's LV\_OBJ\_FLAG\_CHECKABLE flag is set.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to Widget
- **subject** -- pointer to a Subject

#### Ritorna

pointer to newly-created Observer

`lv_observer_t *lv_label_bind_text(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject, const char *fmt)`

Bind an integer, string, or pointer Subject to a Label.

#### Nota

`fmt == NULL` can be used only with string and pointer Subjects.

#### Nota

If Subject is a pointer and `fmt == NULL`, pointer must point to a \0 terminated string.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Label
- **subject** -- pointer to Subject
- **fmt** -- optional printf-like format string with 1 format specifier (e.g. "%d °C") or NULL to bind to the value directly.

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_spangroup_bind_span_text(lv_obj_t *obj, lv_span_t *span, lv_subject_t *subject, const char *fmt)
```

Bind an integer, string, or pointer Subject to a Spangroup's Span.

**Nota**

`fmt == NULL` can be used only with string and pointer Subjects.

**Nota**

If `fmt == NULL` strings and pointers (\0 terminated string) will be shown as text as they are, integers as d, floats as %0.1f

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Spangroup
- **span** -- pointer to Span
- **subject** -- pointer to Subject
- **fmt** -- optional printf-like format string with 1 format specifier (e.g. "%d °C") or NULL to bind to the value directly.

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_arc_bind_value(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject)
```

Bind an integer subject to an Arc's value.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Arc
- **subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_slider_bind_value(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject)
```

Bind an integer Subject to a Slider's value.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Slider
- **subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_roller_bind_value(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject)
```

Bind an integer Subject to a Roller's value.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Roller
- **subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_dropdown_bind_value(lv_obj_t *obj, lv_subject_t *subject)
```

Bind an integer Subject to a Dropdown's value.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Dropdown
- **subject** -- pointer to Subject

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_scale_bind_section_min_value(lv_obj_t *obj, lv_scale_section_t *section, lv_subject_t *subject)
```

Bind an integer subject to a scales section minimum value

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Scale
- **section** -- pointer to a Scale section
- **subject** -- pointer to a Subject

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
lv_observer_t *lv_scale_bind_section_max_value(lv_obj_t *obj, lv_scale_section_t *section, lv_subject_t *subject)
```

Bind an integer subject to a scales section maximum value

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an Scale
- **section** -- pointer to a Scale section
- **subject** -- pointer to a Subject

**Ritorna**

pointer to newly-created Observer

```
union lv_subject_value_t
```

#include <lv\_observer.h> A common type to handle all the various observable types in the same way

**Membri Pubblici**

```
int32_t num
```

Integer number (opacity, enums, booleans or "normal" numbers)

```
const void *pointer
```

Constant pointer (string buffer, format string, font, cone text, etc.)

```
lv_color_t color
```

Color

```
float float_v
```

Floating point value

```
struct lv_subject_t
```

#include <lv\_observer.h> The Subject (an observable value)

**Membri Pubblici**

```
lv_ll_t subs_ll
```

Subscribers

```
lv_subject_value_t value
```

Current value

*lv\_subject\_value\_t* **prev\_value**

Previous value

**void \*user\_data**

Additional parameter, can be used freely by user

**uint32\_t type**

One of the LV SUBJECT\_TYPE... values

**uint32\_t size**

String buffer size or group length

**uint32\_t notify\_restart\_query**

If an Observer was deleted during notification, start notifying from the beginning.

## lv\_observer\_private.h

**struct \_lv\_observer\_t**

#include <lv\_observer\_private.h> The observer object: a descriptor returned when subscribing LVGL widgets to subjects

### Membri Pubblici

*lv\_subject\_t* \***subject**

Observed subject

*lv\_observer\_cb\_t* **cb**

Callback that notifies when value changes

**void \*target**

A target for the observer, e.g. a widget or any pointer

**void \*user\_data**

Additional parameter supplied when subscribing

**uint32\_t auto\_free\_user\_data**

Automatically free user data when observer is removed

**uint32\_t notified**

Was observer already notified?

**uint32\_t for\_obj**

Is target a pointer to a Widget (*lv\_obj\_t* \*)?

## 14.21.9 snapshot

### lv\_snapshot.h

#### Funzioni

`lv_draw_buf_t *lv_snapshot_take(lv_obj_t *obj, lv_color_format_t cf)`

Take snapshot for object with its children, create the draw buffer as needed.

**Parametri**

- **obj** -- the object to generate snapshot.
- **cf** -- color format for generated image.

**Ritorna**

a pointer to an draw buffer containing snapshot image, or NULL if failed.

`lv_draw_buf_t *lv_snapshot_create_draw_buf(lv_obj_t *obj, lv_color_format_t cf)`

Create a draw buffer to store the snapshot image for object.

**Parametri**

- **obj** -- the object to generate snapshot.
- **cf** -- color format for generated image.

**Ritorna**

a pointer to an draw buffer ready for taking snapshot, or NULL if failed.

`lv_result_t lv_snapshot_reshape_draw_buf(lv_obj_t *obj, lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Reshape the draw buffer to prepare for taking snapshot for obj. This is usually used to check if the existing draw buffer is enough for obj snapshot. If return LV\_RESULT\_INVALID, you should create a new one.

**Parametri**

- **draw\_buf** -- the draw buffer to reshape.
- **obj** -- the object to generate snapshot.

`lv_result_t lv_snapshot_take_to_draw_buf(lv_obj_t *obj, lv_color_format_t cf, lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Take snapshot for object with its children, save image info to provided buffer.

**Parametri**

- **obj** -- the object to generate snapshot.
- **cf** -- color format for new snapshot image. It could differ with cf of **draw\_buf** as long as the new cf will fit in.
- **draw\_buf** -- the draw buffer to store the image result. It's reshaped automatically.

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK on success, LV\_RESULT\_INVALID on error.

`void lv_snapshot_free(lv_image_dsc_t *dsc)`

*Deprecated:*

Use `lv_draw_buf_destroy` instead.

Free the snapshot image returned by `lv_snapshot_take`

**Parametri**

- **dsc** -- the image descriptor generated by `lv_snapshot_take`.

`lv_result_t lv_snapshot_take_to_buf(lv_obj_t *obj, lv_color_format_t cf, lv_image_dsc_t *dsc, void *buf, uint32_t buf_size)`

Take snapshot for object with its children, save image info to provided buffer.

*Deprecated:*

Use `lv_snapshot_take_to_draw_buf` instead.

**Parametri**

- **obj** -- the object to generate snapshot.
- **cf** -- color format for generated image.
- **dsc** -- image descriptor to store the image result.
- **buf** -- the buffer to store image data. It must meet align requirement.
- **buf\_size** -- provided buffer size in bytes.

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK on success, LV\_RESULT\_INVALID on error.

## 14.21.10 sysmon

### lv\_sysmon.h

#### Funzioni

`lv_obj_t *lv_sysmon_create(lv_display_t *disp)`

Create a new system monitor label

##### Parametri

`disp` -- create the sys. mon. on this display's system layer

##### Ritorna

the create label

`void lv_sysmon_show_performance(lv_display_t *disp)`

Show system performance monitor: CPU usage and FPS count

##### Parametri

`disp` -- target display, NULL: use the default displays

`void lv_sysmon_hide_performance(lv_display_t *disp)`

Hide system performance monitor

##### Parametri

`disp` -- target display, NULL: use the default

`void lv_sysmon_performance_dump(lv_display_t *disp)`

Dump the FPS data recorded between the last and current dump call.

##### Parametri

`disp` -- target display, NULL: use the default

`void lv_sysmon_performance_resume(lv_display_t *disp)`

Resume the system performance monitor.

##### Parametri

`disp` -- target display, NULL: use the default

`void lv_sysmon_performance_pause(lv_display_t *disp)`

Pause the system performance monitor.

#### Nota

When the sysmon is stopped you can use `lv_sysmon_dump_performance` to get performance information. See `lv_sysmon_dump_performance` for more information.

##### Parametri

`disp` -- target display, NULL: use the default

`void lv_sysmon_show_memory(lv_display_t *disp)`

Show system memory monitor: used memory and the memory fragmentation

##### Parametri

`disp` -- target display, NULL: use the default displays

`void lv_sysmon_hide_memory(lv_display_t *disp)`

Hide system memory monitor

##### Parametri

`disp` -- target display, NULL: use the default displays

### lv\_sysmon\_private.h

#### Funzioni

`void lv_sysmon_builtin_init(void)`

Initialize built-in system monitor, such as performance and memory monitor.

```
void lv_sysmon_builtin_deinit(void)
DeInitialize built-in system monitor, such as performance and memory monitor.
```

```
struct _lv_sysmon_backend_data_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_subject_t subject
```

```
lv_timer_t *timer
```

```
struct _lv_sysmon_perf_info_t
```

#### Membri Pubblici

```
bool init
```

```
uint32_t refr_start
```

```
uint32_t refr_interval_sum
```

```
uint32_t refr_elaps_sum
```

```
uint32_t refr_cnt
```

```
uint32_t render_start
```

```
uint32_t render_elaps_sum
```

```
uint32_t render_cnt
```

```
uint32_t flush_in_render_start
```

```
uint32_t flush_in_render_elaps_sum
```

```
uint32_t flush_not_in_render_start
```

```
uint32_t flush_not_in_render_elaps_sum
```

```
uint32_t last_report_timestamp
```

```
uint32_t render_in_progress
```

```
struct _lv_sysmon_perf_info_t measured
```

```
uint32_t fps
```

```

uint32_t cpu

uint32_t refr_avg_time

uint32_t render_avg_time
 Pure rendering time without flush time

uint32_t flush_avg_time
 Pure flushing time without rendering time

uint32_t cpu_avg_total

uint32_t fps_avg_total

uint32_t run_cnt

struct _lv_sysmon_perf_info_t calculated

```

### 14.21.11 test

**lv\_test.h**

**lv\_test\_display.h**

#### Funzioni

**lv\_display\_t \*lv\_test\_display\_create(int32\_t hor\_res, int32\_t ver\_res)**

**lv\_test\_helpers.h**

#### Define

**LV\_HEAP\_CHECK(x)**

**LV\_TEST\_WIDTH\_TO\_STRIDE(w, px\_size)**

#### Funzioni

**void lv\_test\_wait(uint32\_t ms)**

Emulate a delay. It's not real delay, but it tricks LVGL to think that the required time has been elapsed. `lv_timer_handler` is called after each millisecond, meaning all the events will be fired inside this function. At the end the animations and display will be also updated.

##### Parametri

**ms** -- the number of milliseconds to pass

**void lv\_test\_fast\_forward(uint32\_t ms)**

Emulates some time passing. Update the animations and the display only once at the end.

##### Parametri

**ms** -- the number of milliseconds to pass

**static inline size\_t lv\_test\_get\_free\_mem(void)**

**lv\_test\_indev.h****Funzioni**

**void lv\_test\_indev\_create\_all(void)**

Create a mouse (pointer), keypad, and encoder indevs. They can be controlled via function calls during the test

**void lv\_test\_indev\_delete\_all(void)**

Delete all test input devices

**lv\_indev\_t \*lv\_test\_indev\_get\_indev(lv\_indev\_type\_t type)**

Get one of the indev created in `lv_test_indev_create_all`

**Parametri**

- **type** -- type of the indev to get

**Ritorna**

- the indev

**void lv\_test\_mouse\_move\_to(int32\_t x, int32\_t y)**

Move the mouse to the given coordinates. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**Parametri**

- **x** -- the target absolute X coordinate
- **y** -- the target absolute Y coordinate

**void lv\_test\_mouse\_move\_to\_obj(lv\_obj\_t \*obj)**

Move the mouse to the center of a widget This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an widget

**void lv\_test\_mouse\_move\_by(int32\_t x, int32\_t y)**

Move the mouse cursor. Keep the pressed or released state This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**Parametri**

- **x** -- the difference in X to move
- **y** -- the difference in Y to move

**void lv\_test\_mouse\_press(void)**

Make the mouse button pressed. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**void lv\_test\_mouse\_release(void)**

Make the mouse button released. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**void lv\_test\_mouse\_click\_at(int32\_t x, int32\_t y)**

Emulate a click on a given point. First set the released state, wait a little, press, wait, and release again. The wait time is 50ms. Internally `lv_timer_handler` is called, meaning all the events will be fired inside this function.

**Parametri**

- **x** -- the target absolute X coordinate
- **y** -- the target absolute Y coordinate

**void lv\_test\_key\_press(uint32\_t k)**

Emulate a key press. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**Parametri**

- **k** -- the key to press

**void lv\_test\_key\_release(void)**

Release the previously press key. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**Parametri**

- **k** -- the key to press

```
void lv_test_key_hit(uint32_t k)
```

Emulate a key hit. First set the released state, wait a little, press, wait, and release again. The wait time is 50ms. Internally `lv_timer_handler` is called, meaning all the events will be fired inside this function.

**Parametri**

`k` -- the key to hit

```
void lv_test_encoder_add_diff(int32_t d)
```

Emulate encoder rotation, use positive parameter to rotate to the right and negative to rotate to the left. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

**Parametri**

`d` -- number of encoder ticks to emulate

```
void lv_test_encoder_turn(int32_t d)
```

Emulate an encoder turn a wait 50ms. Use positive parameter to rotate to the right and negative to rotate to the left. Internally `lv_timer_handler` is called, meaning all the events will be fired inside this function.

**Parametri**

`d` -- number of encoder ticks to emulate

```
void lv_test_encoder_press(void)
```

Emulate an encoder press. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

```
void lv_test_encoder_release(void)
```

Emulate an encoder release. This function doesn't wait, but just changes the state and returns immediately.

```
void lv_test_encoder_click(void)
```

Emulate an encoder click. First set the released state, wait a little, press, wait, and release again. The wait time is 50ms. Internally `lv_timer_handler` is called, meaning all the events will be fired inside this function.

## lv\_test\_indev\_gesture.h

### Funzioni

```
void lv_test_indev_gesture_create(void)
```

Create a touch (pointer) indevs. They can be controlled via function calls during the test

```
lv_indev_t *lv_test_indev_get_gesture_indev(lv_indev_type_t type)
```

Get one of the indev created in `lv_test_indev_gesture_create`

**Parametri**

`type` -- type of the indev to get

**Ritorna**

the indev

```
void lv_test_gesture_set_pinch_data(lv_point_t point_0, lv_point_t point_1)
```

Set two touch points data for pinch gesture

**Parametri**

- `point_0` -- First touch point coordinates
- `point_1` -- Second touch point coordinates

```
void lv_test_gesture_pinch_press(void)
```

Trigger press state of pinch gesture (both touch points pressed)

```
void lv_test_gesture_pinch_release(void)
```

Trigger release state of pinch gesture (both touch points released)

```
void lv_test_gesture_pinch(lv_point_t point_begin_0, lv_point_t point_begin_1, lv_point_t point_end_0,
 lv_point_t point_end_1)
```

Simulate a complete pinch gesture operation

**Parametri**

- `point_begin_0` -- Starting coordinates of first touch point
- `point_begin_1` -- Starting coordinates of second touch point
- `point_end_0` -- Ending coordinates of first touch point
- `point_end_1` -- Ending coordinates of second touch point

**lv\_test\_private.h**

```
struct lv_test_state_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_indev_t *mouse_indev
```

```
lv_indev_t *keypad_indev
```

```
lv_indev_t *encoder_indev
```

```
lv_draw_buf_t draw_buf
```

```
int32_t x_act
```

```
int32_t y_act
```

```
uint32_t key_act
```

```
int32_t diff_act
```

```
bool mouse_pressed
```

```
bool key_pressed
```

```
bool enc_pressed
```

```
lv_indev_t *gesture_indev
```

```
lv_indev_touch_data_t *touch_data
```

```
uint8_t max_touch_cnt
```

**lv\_test\_screenshot\_compare.h****Funzioni**

```
bool lv_test_screenshot_compare(const char *fn_ref)
```

Compare the current content of the test screen with a reference PNG image

- If the reference image is not found it will be created automatically from the rendered screen.
- If the compare fails an <image\_name>\_err.png file will be created with the rendered content next to the reference image.

It requires libPNG.

**Nota**

This function assumes that the default display is the test display that was created by `lv_test_display_create()`

**Parametri**

**fn\_ref** -- path to the reference image. Will be appended toREF\_IMGS\_PATH if set.

**Ritorna**

true: the reference image and the display are the same; false: they are different (<image\_name>\_err.png is created).

## 14.21.12 translation

### lv\_translation.h

**Funzioni**

**void lv\_translation\_init(void)**

Initialize the translation module

**void lv\_translation\_deinit(void)**

De-initialize the translation module and free all allocated translations

**lv\_translation\_pack\_t \*lv\_translation\_add\_static(const char \*languages[], const char \*tags[], const char \*translations[])**

Register a translation pack from static arrays. All the pointers need to be static, that is to live while they are used

**Parametri**

- **languages** -- List of languages. E.g. {"en", "de", NULL}
- **tags** -- Tags that are using in the UI. E.g. {"dog", "cat", NULL}
- **translations** -- List of translations. E.g. {"Dog", "Cat", "Hund", "Katze"}

**Ritorna**

The created pack

**lv\_translation\_pack\_t \*lv\_translation\_add\_dynamic(void)**

Add a pack to which translations can be added dynamically. pack->Languages needs to be a malloc-ed array where each language is also malloc-ed as an element. pack->translation\_array stores the translation having lv\_translation\_tag\_dsc\_t items In each array element tag is a malloced string, translations is a malloc-ed array with malloc-ed array for each element.

**Ritorna**

the created pack to which data can be added manually.

**void lv\_translation\_set\_language(const char \*lang)**

Select the current language

**Parametri**

**lang** -- a string from the defined languages. E.g. "en" or "de"

**const char \*lv\_translation\_get(const char \*tag)**

Get the translated version of a tag on the selected language

**Nota**

fallback rules:

- if the tag is found on the selected language return it
- if the tag is not found on the selected language, use the fist language
- if the tag is not found on the first language, return the tag

**Parametri**

**tag** -- the tag to translate

**Ritorna**

the translation

static inline const char \***lv\_tr**(const char \*tag)

Shorthand of lv\_translation\_set\_language

**Parametri**

- **tag** -- the tag to translate

**Ritorna**

the translation

lv\_result\_t **lv\_translation\_add\_language**(lv\_translation\_pack\_t \*pack, const char \*lang)

Add a new language to a dynamic language pack. All languages should be added before adding tags

**Parametri**

- **pack** -- pointer to a dynamic translation pack
- **lang** -- language to add, e.g. "en", or "de"

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: success, LV\_RESULT\_INVALID: failed

int32\_t **lv\_translation\_get\_language\_index**(lv\_translation\_pack\_t \*pack, const char \*lang\_name)

Get the index of a language in a pack.

**Parametri**

- **pack** -- pointer to a static or dynamic language pack
- **lang\_name** -- name of the language to find

**Ritorna**

index of the language or -1 if not found.

lv\_translation\_tag\_dsc\_t \***lv\_translation\_add\_tag**(lv\_translation\_pack\_t \*pack, const char \*tag\_name)

Add a new tag to a dynamic language pack. Once the tag is added the translations for each language can be added too by using **lv\_translation\_set\_tag\_translation**

**Parametri**

- **pack** -- pointer to a dynamic translation pack
- **tag\_name** -- name of the tag, e.g. "dog", or "house"

**Ritorna**

pointer to the allocated tag descriptor

lv\_result\_t **lv\_translation\_set\_tag\_translation**(lv\_translation\_pack\_t \*pack, lv\_translation\_tag\_dsc\_t \*tag, uint32\_t lang\_idx, const char \*trans)

Add a translation to a tag in a dynamic translation pack

**Parametri**

- **pack** -- pointer to a dynamic translation pack
- **tag** -- return value of **lv\_translation\_add\_tag**
- **lang\_idx** -- index of the language for which translation should be set
- **trans** -- the translation on the given language

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: success, LV\_RESULT\_INVALID: failed

## lv\_translation\_private.h

struct **\_lv\_translation\_tag\_dsc\_t**

### Membri Pubblici

const char \***tag**

const char \*\***translations**

Translations for each language

struct **\_lv\_translation\_pack\_t**

**Membri Pubblici**

```
const char **languages
uint32_t language_cnt
uint32_t is_static
const char **tag_p
const char **translation_p
lv_array_t translation_array
```

**14.21.13 xml****lv\_xml.h****Define****LV\_XML\_MAX\_PATH\_LENGTH****Funzioni**

```
void lv_xml_init(void)
void lv_xml_deinit(void)
void *lv_xml_create(lv_obj_t *parent, const char *name, const char **attrs)
void *lv_xml_create_in_scope(lv_obj_t *parent, lv_xml_component_scope_t *parent_ctx,
 lv_xml_component_scope_t *scope, const char **attrs)
void lv_xml_set_default_asset_path(const char *path_prefix)
 Set a path to prefix the image and font file source paths.
```

In globals.xml usually the source path is like "images/logo.png". But on the actual device it can be located at e.g. "A:ui/assets/images/logo.png". By setting "A:ui/assets/" the path set in the XML files will be prefixed accordingly.

**Parametri**

- path\_prefix** -- the path to be used as prefix

```
lv_result_t lv_xml_register_font(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name, const lv_font_t *font)
const lv_font_t *lv_xml_get_font(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)
lv_result_t lv_xml_register_image(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name, const void *src)
const void *lv_xml_get_image(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)
lv_result_t lv_xml_register_subject(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name, lv_subject_t *subject)
```

Map globally available subject name to an actual subject variable

**Parametri**

- **name** -- name of the subject
- **subject** -- pointer to a subject

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: success

`lv_subject_t *lv_xml_get_subject(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)`

Get a subject by name.

**Parametri**

- **scope** -- If specified start searching in that component's subject list, and if not found search in the global space. If NULL search in global space immediately.
- **name** -- Name of the subject to find.

**Ritorna**

Pointer to the subject or NULL if not found.

`lv_result_t lv_xml_register_const(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name, const char *value)`

`const char *lv_xml_get_const(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)`

`lv_result_t lv_xml_register_event_cb(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name, lv\_event\_cb\_t cb)`

`lv_event_cb_t lv_xml_get_event_cb(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)`

`lv_result_t lv_xml_register_timeline(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)`

`void *lv_xml_get_timeline(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)`

## lv\_xml\_base\_types.h

### Funzioni

`lv_state_t lv_xml_state_to_enum(const char *txt)`

Convert an state string to enum

**Parametri**

- **txt** -- e.g. "pressed"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_STATE\_PRESSED

`int32_t lv_xml_to_size(const char *txt)`

Process inputs "content", "32", "32px", or "25%" and convert them to integer

**Parametri**

- **txt** -- the input string

**Ritorna**

the integer size

`lv_align_t lv_xml_align_to_enum(const char *txt)`

Convert an align string to enum

**Parametri**

- **txt** -- e.g. "center"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_ALIGN\_CENTER

`lv_dir_t lv_xml_dir_to_enum(const char *txt)`

Convert a direction string to enum

**Parametri**

- **txt** -- e.g. "top"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_DIR\_TOP

`lv_border_side_t lv_xml_border_side_to_enum(const char *txt)`

Convert a direction string to enum

**Parametri**

- **txt** -- e.g. "top"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_BORDER\_SIDE\_TOP

*lv\_base\_dir\_t lv\_xml\_base\_dir\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a base dir string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "rtl"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_BASE\_DIRRTL

*lv\_grad\_dir\_t lv\_xml\_grad\_dir\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a grad dir string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "hor"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_GRAD\_DIR\_HOR

*lv\_text\_align\_t lv\_xml\_text\_align\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a text align string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "left"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_TEXT\_ALIGN\_LEFT

*lv\_text\_decor\_t lv\_xml\_text\_decor\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a text decor string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "underline"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_TEXT\_DECOR\_UNDERLINE

*lv\_scroll\_snap\_t lv\_xml\_scroll\_snap\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a scroll snap string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "start"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_SCROLL\_SNAP\_START

*lv\_flex\_flow\_t lv\_xml\_flex\_flow\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a flex flow string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "row\_wrap"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_FLEX\_FLOW\_ROW\_WRAP

*lv\_flex\_align\_t lv\_xml\_flex\_align\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a flex align string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "space\_between"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_FLEX\_ALIGN\_SPACE\_BETWEEN

*lv\_grid\_align\_t lv\_xml\_grid\_align\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a grid align string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "space\_between"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_GRID\_ALIGN\_SPACE\_BETWEEN

*lv\_layout\_t lv\_xml\_layout\_to\_enum*(const char \*txt)

Convert a layout string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "flex"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_LAYOUT\_FLEX

*lv\_blend\_mode\_t* **lv\_xml\_blend\_mode\_to\_enum**(const char \*txt)

Convert a blend mode string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "additive"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_BLEND\_MODE\_ADDITIVE

*lv\_event\_code\_t* **lv\_xml\_trigger\_text\_to\_enum\_value**(const char \*txt)

Convert an event trigger string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "clicked"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_EVENT\_CLICKED

*lv\_screen\_load\_anim\_t* **lv\_xml\_screen\_load\_anim\_text\_to\_enum\_value**(const char \*txt)

Convert a screen animation type string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "over\_right"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_SCREEN\_LOAD\_ANIM\_OVER\_RIGHT

*lv\_style\_prop\_t* **lv\_xml\_style\_prop\_to\_enum**(const char \*txt)

Convert a style property string to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "bg\_color"

**Ritorna**

the related enum, e.g. LV\_STYLE\_BG\_COLOR or LV\_STYLE\_PROP\_INV if not found.

*lv\_state\_t* **lv\_xml\_style\_state\_to\_enum**(const char \*txt)

Convert a style state to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "pressed"

**Ritorna**

the enum LV\_STATE\_PRESSED

*lv\_part\_t* **lv\_xml\_style\_part\_to\_enum**(const char \*txt)

Convert a style part to enum

**Parametri**

**txt** -- e.g. "knob"

**Ritorna**

the enum LV\_PART\_KNOB

*lv\_style\_selector\_t* **lv\_xml\_style\_selector\_text\_to\_enum**(const char \*str)

Convert ORed style parts and states to an ORed selector

**Parametri**

**txt** -- e.g. "knob|pressed"

**Ritorna**

the enum LV\_PART\_KNOB|LV\_STATE\_PRESSED

**lv\_xml\_component.h****Funzioni**

*lv\_obj\_t* \***lv\_xml\_component\_process**(lv\_xml\_parser\_state\_t \*state, const char \*name, const char \*\*attrs)

Process a component during parsing an XML. It create a widget and apply all the attributes

**Parametri**

- **state** -- the current parsing state

- **name** -- name of the component
- **attrs** -- attributes of the widget

**Ritorna**

`lv_result_t lv_xml_component_register_from_data(const char *name, const char *xml_def)`

Load the styles, constants, another data of the component. It needs to be called only once for each component.

**Parametri**

- **name** -- the name as the component will be referenced later in other components
- **xml\_def** -- the XML definition of the component as a NULL terminated string

**Ritorna**

LV\_RES\_OK: loaded successfully, LV\_RES\_INVALID: otherwise

`lv_result_t lv_xml_component_register_from_file(const char *path)`

Load the styles, constants, another data of the component. It needs to be called only once for each component.

**Parametri**

- **path** -- path to an XML file

**Ritorna**

LV\_RES\_OK: loaded successfully, LV\_RES\_INVALID: otherwise

`lv_xml_component_scope_t *lv_xml_component_get_scope(const char *component_name)`

Get the scope of a component which was registered by `lv_xml_component_register_from_data` or `lv_xml_component_register_from_file`

**Parametri**

- **component\_name** -- name of the component

**Ritorna**

pointer the scope or NULL if not found

`lv_result_t lv_xml_component_unregister(const char *name)`

Remove a component from from the list.

**Parametri**

- **name** -- the name of the component (used during registration)

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK on successful unregistration, LV\_RESULT\_INVALID otherwise.

## lv\_xml\_component\_private.h

### TypeDef

`typedef void *(*lv_xml_component_process_cb_t)(lv_obj_t *parent, const char *data, const char **attr)`

### Funzioni

`void lv_xml_component_init(void)`

Initialize the components system.

`void lv_xml_component_scope_init(lv_xml_component_scope_t *scope)`

Initialize the linked lists of a component context

**Parametri**

- **scope** -- pointer to a component contexts

`struct _lv_xml_component_scope_t`

### Membri Pubblici

`const char *name`

*lv\_ll\_t style\_ll*

*lv\_ll\_t const\_ll*

*lv\_ll\_t param\_ll*

*lv\_ll\_t gradient\_ll*

*lv\_ll\_t subjects\_ll*

*lv\_ll\_t timeline\_ll*

*lv\_ll\_t font\_ll*

*lv\_ll\_t image\_ll*

*lv\_ll\_t event\_ll*

const char \*view\_def

const char \*extends

uint32\_t is\_widget

uint32\_t is\_screen

struct *lv\_xml\_component\_scope\_t* \*next

struct **lv\_xml\_const\_t**

### Membri Pubblici

const char \*name

const char \*value

struct **lv\_xml\_subject\_t**

### Membri Pubblici

const char \*name

*lv\_subject\_t* \*subject

struct **lv\_xml\_timeline\_t**

## Membri Pubblici

const char \***name**

*lv\_ll\_t* **anim\_s\_ll**

struct **lv\_xml\_param\_t**

## Membri Pubblici

const char \***name**

const char \***def**

const char \***type**

struct **lv\_xml\_grad\_t**

## Membri Pubblici

const char \***name**

*lv\_grad\_dsc\_t* **grad\_dsc**

**lv\_xml\_parser.h**

## Enum

enum **lv\_xml\_parser\_section\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_NONE**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_API**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_CONSTS**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_GRAD**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_GRAD\_STOP**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_STYLES**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_FONTS**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_IMAGES**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_SUBJECTS**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_ANIMATION**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_TIMELINE**

enumerator **LV\_XML\_PARSER\_SECTION\_VIEW**

## Funzioni

`void lv_xml_parser_state_init(lv_xml_parser_state_t *state)`

`void lv_xml_parser_start_section(lv_xml_parser_state_t *state, const char *name)`

`void lv_xml_parser_end_section(lv_xml_parser_state_t *state, const char *name)`

`void *lv_xml_state_get_parent(lv_xml_parser_state_t *state)`

`void *lv_xml_state_get_item(lv_xml_parser_state_t *state)`

`struct _lv_xml_parser_state_t`

## Membri Pubblici

`const char *tag_name`

`lv_xml_component_scope_t scope`

`lv_ll_t parent_ll`

`lv_obj_t *parent`

`lv_obj_t *item`

`lv_obj_t *view`

`void *context`

`const char **parentAttrs`

`lv_xml_component_scope_t *parent_scope`

`lv_xml_parser_section_t section`

## lv\_xml\_private.h

`struct lv_xml_font_t`

**Membri Pubblici**

```
const char *name

const lv_font_t *font

void (*font_destroy_cb)(lv_font_t*)

struct lv_xml_image_t
```

**Membri Pubblici**

```
const char *name

const void *src
```

```
struct lv_xml_event_cb_t
```

**Membri Pubblici**

```
const char *name

lv_event_cb_t cb
```

**lv\_xml\_style.h****TypeDef**

```
typedef struct _lv_xml_style_t lv_xml_style_t
```

**Funzioni**

`lv_result_t lv_xml_style_register(lv_xml_component_scope_t *scope, const char **attrs)`

Add a style to ctx and set the style properties from attrs

**Parametri**

- **scope** -- add styles here. (Constants should be already added as style properties might use them)
- **attrs** -- list of attribute names and values

`const char *lv_xml_style_string_process(char *txt, lv_style_selector_t *selector)`

Decompose a string like "style1:pressed:checked:knob" to style name and selector

**Parametri**

- **txt** -- the input string
- **selector** -- store the selectors here

**Ritorna**

the style name or NULL on any error

`lv_xml_style_t *lv_xml_get_style_by_name(lv_xml_component_scope_t *scope, const char *name)`

Find a style by name which was added by `lv_xml_style_register`

**Parametri**

- **scope** -- the default context to search in
- **name** -- the name of the style. Can start with a component name prefix (e.g. my\_button.blue) to overwrite the ctx

**Ritorna**

the style structure

*lv\_grad\_desc\_t \*lv\_xml\_component\_get\_grad(lv\_xml\_component\_scope\_t \*scope, const char \*name)*

Get a gradient descriptor defined for a component

**Parametri**

- **scope** -- component context where the gradient should be found
- **name** -- name of the gradient

**Ritorna**

a gradient descriptor

struct **\_lv\_xml\_style\_t**

**Membri Pubblici**

const char \***name**

const char \***long\_name**

*lv\_style\_t style*

**lv\_xml\_test.h**

**Enum**

enum **lv\_xml\_test\_step\_type\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_NONE**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_MOVE\_TO**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_PRESS**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_RELEASE**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_CLICK\_AT**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_WAIT**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_FREEZE**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE\_SCREENSHOT\_COMPARE**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE SUBJECT\_SET**

enumerator **LV\_XML\_TEST\_STEP\_TYPE SUBJECT\_COMPARE**

## Funzioni

`lv_result_t lv_xml_test_register_from_data(const char *xml_def, const char *ref_image_path_prefix)`

Load the styles, constants, another data of the test. It needs to be called only once for each test.

**Parametri**

- `xml_def` -- the XML definition of the test as a NULL terminated string
- `ref_image_path_prefix` -- prefix for the path of reference images

**Ritorna**

`LV_RES_OK`: loaded successfully, `LV_RES_INVALID`: otherwise

`lv_result_t lv_xml_test_register_from_file(const char *path, const char *ref_image_path_prefix)`

Load the styles, constants, another data of the test. It needs to be called only once for each test.

**Parametri**

- `path` -- path to an XML file
- `ref_image_path_prefix` -- prefix for the path of reference images

**Ritorna**

`LV_RES_OK`: loaded successfully, `LV_RES_INVALID`: otherwise

`void lv_xml_test_unregister(void)`

Free resources allocated for testing.

`void lv_xml_test_run_init(void)`

Switch to testing mode. Needs to be called to use `lv_xml_test_run_next()`

`bool lv_xml_test_run_next(uint32_t slowdown)`

Run the next test step.

**Parametri**

- `slowdown` -- 0: max speed, 1: real speed, 2: half speed, ... ,10: ten times slower

**Ritorna**

true: the step passed; false: the step failed

`void lv_xml_test_run_stop(void)`

Leave testing mode.

`uint32_t lv_xml_test_run_all(uint32_t slowdown)`

Run all the test steps. It calls `lv_xml_test_run_init()`, `lv_xml_test_run_next()`, and `lv_xml_test_run_stop` internally so no further preparation or cleanup is needed.

**Parametri**

- `slowdown` -- 0: max speed, 1: real speed, 2: half speed, ... ,10: ten times slower

**Ritorna**

number of failed tests

`uint32_t lv_xml_test_get_step_count(void)`

Get the number of steps in a test

**Ritorna**

the number of <step>s

`lv_xml_test_step_type_t lv_xml_test_get_step_type(uint32_t idx)`

Get the type of a step

**Parametri**

- `idx` -- the index of a step (< step\_count)

**Ritorna**

element of `lv_xml_test_step_type_t`

`bool lv_xml_test_get_status(uint32_t idx)`

Check if the a step was passed. Can be called after `lv_xml_test_run()`

**Parametri**

- `idx` -- the index of a step (< step\_count)

**Ritorna**

true: the step passed, false: the step failed

**lv\_xml\_translation.h****Funzioni**

`lv_result_t lv_xml_translation_register_from_file(const char *path)`

Register translations from an XML file

**Parametri**

`path` -- path to an XML file (staring with a driver letter)

**Ritorna**

LV\_RES\_OK: no error

`lv_result_t lv_xml_translation_register_from_data(const char *xml_def)`

Register translations from an XML string

**Parametri**

`xml_def` -- the XML definition as a string

**Ritorna**

LV\_RES\_OK: no error

**lv\_xml\_update.h****Funzioni**

`lv_result_t lv_xml_update_from_data(const char *xml_def)`

Load the styles, constants, another data of the component. It needs to be called only once for each component.

**Parametri**

`xml_def` -- the XML definition of the component as a NULL terminated string

**Ritorna**

LV\_RES\_OK: loaded successfully, LV\_RES\_INVALID: otherwise

**lv\_xml\_utils.h****Funzioni**

`const char *lv_xml_get_value_of(const char **attrs, const char *name)`

`int32_t lv_xml_atoi(const char *str)`

`int32_t lv_xml_atoi_split(const char **str, char delimiter)`

Convert sections of a string to int. The end of the string is indicated by the delimiter.

**Parametri**

- `str` -- pointer to a string, it will point to the character after the delimiter
- `delimiter` -- a character to indicate the end of the int

**Ritorna**

the int before the next delimiter

`float lv_xml_atof(const char *str)`

`float lv_xml_atof_split(const char **str, char delimiter)`

Convert sections of a string to float. The end of the string is indicated by the delimiter.

**Parametri**

- `str` -- pointer to a string, it will point to the character after the delimiter
- `delimiter` -- a character to indicate the end of the float

**Ritorna**

the float before the next delimiter

`lv_color_t lv_xml_to_color(const char *str)`

`lv_opa_t lv_xml_to_opa(const char *str)`

Concert percentage or integer opacity value from string to integer.

**Parametri**

`str` -- e.g. "70%" or 180

**Ritorna**

0..255

```
bool lv_xml_to_bool(const char *str)
int32_t lv_xml_strtol(const char *str, char **endptr, int32_t base)
char *lv_xml_split_str(char **src, char delimiter)
```

Find a delimiter in a string, terminate the string on the delimiter and update the source string to the next part

**Parametri**

- **src** -- point to a variable containing the input string
- **delimiter** -- a delimiter character, e.g. ':'

**Ritorna**

the beginning of next section in the string closed at the delimiter

**lv\_xml\_widget.h****Typedef**

```
typedef void *(*lv_xml_widget_create_cb_t)(lv_xml_parser_state_t *state, const char **parentAttrs)
```

```
typedef void (*lv_xml_widget_apply_cb_t)(lv_xml_parser_state_t *state, const char **parentAttrs)
```

```
typedef struct _lv_widget_processor_t lv_widget_processor_t
```

**Funzioni**

```
lv_result_t lv_xml_widget_register(const char *name, lv_xml_widget_create_cb_t createCb,
 lv_xml_widget_apply_cb_t applyCb)
```

```
lv_widget_processor_t *lv_xml_widget_get_processor(const char *name)
```

```
lv_widget_processor_t *lv_xml_widget_get_extended_widget_processor(const char *extends)
```

```
struct _lv_widget_processor_t
```

**Membri Pubblici**

```
const char *name
```

```
lv_xml_widget_create_cb_t createCb
```

```
lv_xml_widget_apply_cb_t applyCb
```

```
struct _lv_widget_processor_t *next
```

**parsers****lv\_xml\_arc\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_arc_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

```
void lv_xml_arc_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

## lv\_xml\_bar\_parser.h

### Funzioni

```
void *lv_xml_bar_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_bar_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

## lv\_xml\_button\_parser.h

### Funzioni

```
void *lv_xml_button_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_button_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

## lv\_xml\_buttonmatrix\_parser.h

### Funzioni

```
void *lv_xml_buttonmatrix_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_buttonmatrix_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

## lv\_xml\_calendar\_parser.h

### Funzioni

```
void *lv_xml_calendar_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_calendar_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_calendar_header_arrow_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_calendar_header_arrow_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_calendar_header_dropdown_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_calendar_header_dropdown_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

## lv\_xml\_canvas\_parser.h

### Funzioni

```
void *lv_xml_canvas_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_canvas_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

## lv\_xml\_chart\_parser.h

### Funzioni

```
void *lv_xml_chart_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_chart_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_chart_series_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_chart_series_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_chart_cursor_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

```
void lv_xml_chart_cursor_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_chart_axis_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_chart_axis_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_checkbox\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_checkbox_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_checkbox_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_dropdown\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_dropdown_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_dropdown_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_dropdown_list_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_dropdown_list_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_image\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_image_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_image_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_check_file(const char *filepath)
```

**lv\_xml\_keyboard\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_keyboard_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_keyboard_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_label\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_label_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_label_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_obj\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_obj_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_obj_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_style_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

```

void lv_obj_xml_style_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_remove_style_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_remove_style_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_remove_style_all_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_remove_style_all_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_event_cb_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_event_cb_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_subject_set_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_subject_set_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_subject_increment_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_subject_increment_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_bind_style_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_bind_style_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_bind_flag_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_bind_flag_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_bind_state_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_bind_state_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_screen_load_event_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_screen_load_event_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_screen_create_event_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_screen_create_event_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_obj_xml_play_timeline_event_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_obj_xml_play_timeline_event_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)

```

## lv\_xml\_roller\_parser.h

### Funzioni

```

void *lv_xml_roller_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_roller_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)

```

## lv\_xml\_scale\_parser.h

### Funzioni

```

void *lv_xml_scale_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_scale_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_scale_section_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_scale_section_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)

```

**lv\_xml\_slider\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_slider_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_slider_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_spangroup\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_spangroup_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_spangroup_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_spangroup_span_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_spangroup_span_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_switch\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_switch_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_switch_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_table\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_table_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_table_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_table_column_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_table_column_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_table_cell_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_table_cell_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_tabview\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_tabview_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_tabview_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_tabview_tab_bar_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_tabview_tab_bar_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_tabview_tab_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_tabview_tab_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void *lv_xml_tabview_tab_button_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_tabview_tab_button_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**lv\_xml\_textarea\_parser.h****Funzioni**

```
void *lv_xml_textarea_create(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
void lv_xml_textarea_apply(lv_xml_parser_state_t *state, const char **attrs)
```

**14.22 stdlib****14.22.1 lv\_mem.h****TypeDef**

```
typedef void *lv_mem_pool_t
```

**Funzioni**

```
void lv_mem_init(void)
Initialize to use malloc/free/realloc etc

void lv_mem_deinit(void)
Drop all dynamically allocated memory and reset the memory pools' state

lv_mem_pool_t lv_mem_add_pool(void *mem, size_t bytes)

void lv_mem_remove_pool(lv_mem_pool_t pool)

void *lv_malloc(size_t size)
Allocate memory dynamically
Parametri
 size -- requested size in bytes
Ritorna
 pointer to allocated uninitialized memory, or NULL on failure

void *lv_calloc(size_t num, size_t size)
Allocate a block of zeroed memory dynamically
Parametri
 • num -- requested number of element to be allocated.
 • size -- requested size of each element in bytes.
Ritorna
 pointer to allocated zeroed memory, or NULL on failure

void *lv_zalloc(size_t size)
Allocate zeroed memory dynamically
Parametri
 size -- requested size in bytes
Ritorna
 pointer to allocated zeroed memory, or NULL on failure

void *lv_malloc_zeroed(size_t size)
Allocate zeroed memory dynamically
Parametri
 size -- requested size in bytes
Ritorna
 pointer to allocated zeroed memory, or NULL on failure

void lv_free(void *data)
Free an allocated data
```

**Parametri**

- data** -- pointer to an allocated memory

`void *lv_realloc(void *data_p, size_t new_size)`

Reallocate a memory with a new size. The old content will be kept.

**Parametri**

- **data\_p** -- pointer to an allocated memory. Its content will be copied to the new memory block and freed
- **new\_size** -- the desired new size in byte

**Ritorna**

pointer to the new memory, NULL on failure

`void *lv_reallocf(void *data_p, size_t new_size)`

Reallocate a memory with a new size. The old content will be kept. In case of failure, the old pointer is free'd.

**Parametri**

- **data\_p** -- pointer to an allocated memory. Its content will be copied to the new memory block and freed
- **new\_size** -- the desired new size in byte

**Ritorna**

pointer to the new memory, NULL on failure

`void *lv_malloc_core(size_t size)`

Used internally to execute a plain `malloc` operation

**Parametri**

- size** -- size in bytes to `malloc`

`void lv_free_core(void *p)`

Used internally to execute a plain `free` operation

**Parametri**

- p** -- memory address to free

`void *lv_realloc_core(void *p, size_t new_size)`

Used internally to execute a plain `realloc` operation

**Parametri**

- **p** -- memory address to `realloc`
- **new\_size** -- size in bytes to `realloc`

`void lv_mem_monitor_core(lv_mem_monitor_t *mon_p)`

Used internally by `lv_mem_monitor()` to gather LVGL heap state information.

**Parametri**

- mon\_p** -- pointer to `lv_mem_monitor_t` object to be populated.

`lv_result_t lv_mem_test_core(void)`

`lv_result_t lv_mem_test(void)`

Tests the memory allocation system by allocating and freeing a block of memory.

**Ritorna**

`LV_RESULT_OK` if the memory allocation system is working properly, or `LV_RESULT_INVALID` if there is an error.

`void lv_mem_monitor(lv_mem_monitor_t *mon_p)`

Give information about the work memory of dynamic allocation

**Parametri**

- mon\_p** -- pointer to a `lv_mem_monitor_t` variable, the result of the analysis will be stored here

`struct lv_mem_monitor_t`

`#include <lv_mem.h>` Heap information structure.

## Membri Pubblici

`size_t total_size`

Total heap size

`size_t free_cnt`

`size_t free_size`

Size of available memory

`size_t free_biggest_size`

`size_t used_cnt`

`size_t max_used`

Max size of Heap memory used

`uint8_t used_pct`

Percentage used

`uint8_t frag_pct`

Amount of fragmentation

## 14.22.2 lv\_mem\_private.h

### 14.22.3 lv\_sprintf.h

#### Define

`LV_PRId32`

`LV_PRIu32`

`LV_PRIx32`

`LV_PRId64`

`LV_PRIu64`

`LV_PRIx64`

`LV_PRI64`

#### Funzioni

`int lv_snprintf(char *buffer, size_t count, const char *format, ...)`

`int lv_vsnprintf(char *buffer, size_t count, const char *format, va_list va)`

## 14.22.4 lv\_string.h

### Funzioni

`void *lv_memcpy(void *dst, const void *src, size_t len)`

Copies a block of memory from a source address to a destination address.

 **Nota**

The function does not check for any overlapping of the source and destination memory blocks.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination array where the content is to be copied.
- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.
- **len** -- Number of bytes to copy.

**Ritorna**

Pointer to the destination array.

`void lv_memset(void *dst, uint8_t v, size_t len)`

Fills a block of memory with a specified value.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination array to fill with the specified value.
- **v** -- Value to be set. The value is passed as an int, but the function fills the block of memory using the unsigned char conversion of this value.
- **len** -- Number of bytes to be set to the value.

`void *lv_memmove(void *dst, const void *src, size_t len)`

Move a block of memory from source to destination.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination array where the content is to be copied.
- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.
- **len** -- Number of bytes to copy

**Ritorna**

Pointer to the destination array.

`int lv_memcmp(const void *p1, const void *p2, size_t len)`

This function will compare two memory blocks.

**Parametri**

- **p1** -- Pointer to the first memory block
- **p2** -- Pointer to the second memory block
- **len** -- Number of bytes to compare

**Ritorna**

The difference between the value of the first unmatching byte.

`static inline void lv_memzero(void *dst, size_t len)`

Same as `memset(dst, 0x00, len)`.

**Parametri**

- **dst** -- pointer to the destination buffer
- **len** -- number of byte to set

`size_t lv_strlen(const char *str)`

Computes the length of the string str up to (but not including) the terminating null character.

**Parametri**

**str** -- Pointer to the null-terminated byte string to be examined.

**Ritorna**

The length of the string in bytes.

`size_t lv_strnlen(const char *str, size_t max_len)`

Computes the length of the string str up to (but not including) the terminating null character, or the given maximum length.

**Parametri**

- **str** -- Pointer to byte string that is null-terminated or at least max\_len bytes long.
- **max\_len** -- Maximum number of characters to examine.

**Ritorna**

The length of the string in bytes.

`size_t lv_strlen(char *dst, const char *src, size_t dst_size)`

Copies up to dst\_size-1 (non-null) characters from src to dst. A null terminator is always added.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination array where the content is to be copied.
- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.
- **dst\_size** -- Maximum number of characters to be copied to dst, including the null character.

**Ritorna**

The length of src. The return value is equivalent to the value returned by `lv_strlen(src)`

`char *lv_strncpy(char *dst, const char *src, size_t dest_size)`

Copies up to dest\_size characters from the string pointed to by src to the character array pointed to by dst and fills the remaining length with null bytes.

**Nota**

dst will not be null terminated if dest\_size bytes were copied from src before the end of src was reached.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination array where the content is to be copied.
- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.
- **dest\_size** -- Maximum number of characters to be copied to dst.

**Ritorna**

A pointer to the destination array, which is dst.

`char *lv_strdup(char *dst, const char *src)`

Copies the string pointed to by src, including the terminating null character, to the character array pointed to by dst.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination array where the content is to be copied.
- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.

**Ritorna**

A pointer to the destination array, which is dst.

`int lv_strcmp(const char *s1, const char *s2)`

This function will compare two strings without specified length.

**Parametri**

- **s1** -- pointer to the first string
- **s2** -- pointer to the second string

**Ritorna**

the difference between the value of the first unmatching character.

`int lv_strncmp(const char *s1, const char *s2, size_t len)`

This function will compare two strings up to the given length.

**Parametri**

- **s1** -- pointer to the first string
- **s2** -- pointer to the second string
- **len** -- the maximum amount of characters to compare

**Ritorna**

the difference between the value of the first unmatching character.

`static inline bool lv_streq(const char *s1, const char *s2)`

Returns true if the two strings are equal. Just a wrapper around strcmp for convenience.

**Parametri**

- **s1** -- pointer to the first string
- **s2** -- pointer to the second string

**Ritorna**

true: the strings are equal; false: otherwise

`char *lv_strdup(const char *src)`

Duplicate a string by allocating a new one and copying the content.

**Parametri**

- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.

**Ritorna**

A pointer to the new allocated string. NULL if failed.

`char *lv_strndup(const char *src, size_t max_len)`

Duplicate a string by allocating a new one and copying the content up to the end or the specified maximum length, whichever comes first.

**Parametri**

- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.
- **max\_len** -- Maximum number of characters to be copied.

**Ritorna**

Pointer to a newly allocated null-terminated string. NULL if failed.

`char *lv_strcat(char *dst, const char *src)`

Copies the string pointed to by src, including the terminating null character, to the end of the string pointed to by dst.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination string where the content is to be appended.
- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.

**Ritorna**

A pointer to the destination string, which is dst.

`char *lv_strncat(char *dst, const char *src, size_t src_len)`

Copies up to src\_len characters from the string pointed to by src to the end of the string pointed to by dst. A terminating null character is appended to dst even if no null character was encountered in src after src\_len characters were copied.

**Parametri**

- **dst** -- Pointer to the destination string where the content is to be appended.
- **src** -- Pointer to the source of data to be copied.
- **src\_len** -- Maximum number of characters from src to be copied to the end of dst.

**Ritorna**

A pointer to the destination string, which is dst.

`char *lv_strchr(const char *str, int c)`

Searches for the first occurrence of character c in the string str.

**Parametri**

- **str** -- Pointer to the null-terminated byte string to be searched.
- **c** -- The character to be searched for.

**Ritorna**

A pointer to the first occurrence of character c in the string str, or a null pointer if c is not found.

## 14.22.5 builtin

`lv_tlsf.h`

**Typedef**

`typedef void *lv_tlsf_t`

```
typedef void *lv_pool_t

typedef void (*lv_tlsf_walker)(void *ptr, size_t size, int used, void *user)
```

## Funzioni

```
lv_tlsf_t lv_tlsf_create(void *mem)
lv_tlsf_t lv_tlsf_create_with_pool(void *mem, size_t bytes)
void lv_tlsf_destroy(lv_tlsf_t tlsf)
lv_pool_t lv_tlsf_get_pool(lv_tlsf_t tlsf)
lv_pool_t lv_tlsf_add_pool(lv_tlsf_t tlsf, void *mem, size_t bytes)
void lv_tlsf_remove_pool(lv_tlsf_t tlsf, lv_pool_t pool)
void *lv_tlsf_malloc(lv_tlsf_t tlsf, size_t bytes)
void *lv_tlsf_memalign(lv_tlsf_t tlsf, size_t align, size_t bytes)
void *lv_tlsf_realloc(lv_tlsf_t tlsf, void *ptr, size_t size)
size_t lv_tlsf_free(lv_tlsf_t tlsf, const void *ptr)
size_t lv_tlsf_block_size(void *ptr)
size_t lv_tlsf_size(void)
size_t lv_tlsf_align_size(void)
size_t lv_tlsf_block_size_min(void)
size_t lv_tlsf_block_size_max(void)
size_t lv_tlsf_pool_overhead(void)
size_t lv_tlsf_alloc_overhead(void)
void lv_tlsf_walk_pool(lv_pool_t pool, lv_tlsf_walker walker, void *user)
int lv_tlsf_check(lv_tlsf_t tlsf)
int lv_tlsf_check_pool(lv_pool_t pool)
```

## lv\_tlsf\_private.h

```
struct lv_tlsf_state_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_tlsf_t tlsf
```

```
size_t cur_used
```

```
size_t max_used
```

```
lv_ll_t pool_ll
```

## 14.23 themes

### 14.23.1 lv\_theme.h

#### Typedef

```
typedef void (*lv_theme_apply_cb_t)(lv_theme_t*, lv_obj_t*)
```

#### Funzioni

`lv_theme_t *lv_theme_get_from_obj(lv_obj_t *obj)`

Get the theme assigned to the display of the object

##### Parametri

`obj` -- pointer to a theme object

##### Ritorna

the theme of the object's display (can be NULL)

`void lv_theme_apply(lv_obj_t *obj)`

Apply the active theme on an object

##### Parametri

`obj` -- pointer to an object

`void lv_theme_set_parent(lv_theme_t *new_theme, lv_theme_t *parent)`

Set a base theme for a theme. The styles from the base them will be added before the styles of the current theme. Arbitrary long chain of themes can be created by setting base themes.

##### Parametri

- `new_theme` -- pointer to theme which base should be set
- `parent` -- pointer to the base theme

`void lv_theme_set_apply_cb(lv_theme_t *theme, lv_theme_apply_cb_t apply_cb)`

Set an apply callback for a theme. The apply callback is used to add styles to different objects

##### Parametri

- `theme` -- pointer to theme which callback should be set
- `apply_cb` -- pointer to the callback

`const lv_font_t *lv_theme_get_font_small(lv_obj_t *obj)`

Get the small font of the theme

##### Parametri

`obj` -- pointer to an object

##### Ritorna

pointer to the font

`const lv_font_t *lv_theme_get_font_normal(lv_obj_t *obj)`

Get the normal font of the theme

##### Parametri

`obj` -- pointer to an object

##### Ritorna

pointer to the font

`const lv_font_t *lv_theme_get_font_large(lv_obj_t *obj)`

Get the subtitle font of the theme

##### Parametri

`obj` -- pointer to an object

##### Ritorna

pointer to the font

`lv_color_t lv_theme_get_color_primary(lv_obj_t *obj)`

Get the primary color of the theme

##### Parametri

`obj` -- pointer to an object

**Ritorna**

the color

*lv\_color\_t lv\_theme\_get\_color\_secondary(lv\_obj\_t \*obj)*

Get the secondary color of the theme

**Parametri**• **obj** -- pointer to an object**Ritorna**

the color

**14.23.2 lv\_theme\_private.h**struct **\_lv\_theme\_t****Membri Pubblici***lv\_theme\_apply\_cb\_t apply\_cb***lv\_theme\_t \*parent**

Apply the current theme's style on top of this theme.

**void \*user\_data****lv\_display\_t \*disp***lv\_color\_t color\_primary**lv\_color\_t color\_secondary***const lv\_font\_t \*font\_small****const lv\_font\_t \*font\_normal****const lv\_font\_t \*font\_large****uint32\_t flags**

Any custom flag used by the theme

**14.23.3 default****lv\_theme\_default.h****Funzioni****lv\_theme\_t \*lv\_theme\_default\_init(lv\_display\_t \*disp, lv\_color\_t color\_primary, lv\_color\_t color\_secondary, bool dark, const lv\_font\_t \*font)**

Initialize the theme

**Parametri**

- **disp** -- pointer to display
- **color\_primary** -- the primary color of the theme
- **color\_secondary** -- the secondary color for the theme
- **dark** --

- **font** -- pointer to a font to use.

**Ritorna**

a pointer to reference this theme later

**bool lv\_theme\_default\_is\_inited(void)**

Check if default theme is initialized

**Ritorna**

true if default theme is initialized, false otherwise

**lv\_theme\_t \*lv\_theme\_default\_get(void)**

Get default theme

**Ritorna**

a pointer to default theme, or NULL if this is not initialized

**void lv\_theme\_default\_deinit(void)**

Deinitialize the default theme

#### 14.23.4 mono

**lv\_theme\_mono.h**

##### Funzioni

**lv\_theme\_t \*lv\_theme\_mono\_init(lv\_display\_t \*disp, bool dark\_bg, const lv\_font\_t \*font)**

Initialize the theme

**Parametri**

- **disp** -- pointer to display
- **dark\_bg** --
- **font** -- pointer to a font to use.

**Ritorna**

a pointer to reference this theme later

**bool lv\_theme\_mono\_is\_inited(void)**

Check if the theme is initialized

**Ritorna**

true if default theme is initialized, false otherwise

**lv\_theme\_t \*lv\_theme\_mono\_get(void)**

Get mono theme

**Ritorna**

a pointer to mono theme, or NULL if this is not initialized

**void lv\_theme\_mono\_deinit(void)**

Deinitialize the mono theme

#### 14.23.5 simple

**lv\_theme\_simple.h**

##### Funzioni

**lv\_theme\_t \*lv\_theme\_simple\_init(lv\_display\_t \*disp)**

Initialize the theme

**Parametri**

**disp** -- pointer to display

**Ritorna**

a pointer to reference this theme later

**bool lv\_theme\_simple\_is\_inited(void)**

Check if the theme is initialized

**Ritorna**

true if default theme is initialized, false otherwise

```
lv_theme_t *lv_theme_simple_get(void)
```

Get simple theme

**Ritorna**

a pointer to simple theme, or NULL if this is not initialized

```
void lv_theme_simple_deinit(void)
```

Deinitialize the simple theme

## 14.24 tick

### 14.24.1 lv\_tick.h

Provide access to the system tick with 1 millisecond resolution

#### Typedef

```
typedef uint32_t (*lv_tick_get_cb_t)(void)
```

```
typedef void (*lv_delay_cb_t)(uint32_t ms)
```

#### Funzioni

```
void lv_tick_inc(uint32_t tick_period)
```

You have to call this function periodically

**Parametri**

**tick\_period** -- the call period of this function in milliseconds

```
uint32_t lv_tick_get(void)
```

Get the elapsed milliseconds since start up

**Ritorna**

the elapsed milliseconds

```
uint32_t lv_tick_elaps(uint32_t prev_tick)
```

Get the elapsed milliseconds since a previous time stamp

**Parametri**

**prev\_tick** -- a previous time stamp (return value of [lv\\_tick\\_get\(\)](#))

**Ritorna**

the elapsed milliseconds since 'prev\_tick'

```
uint32_t lv_tick_diff(uint32_t tick, uint32_t prev_tick)
```

Get the elapsed milliseconds between two time stamps

**Parametri**

- **tick** -- a time stamp
- **prev\_tick** -- a time stamp before **tick**

**Ritorna**

the elapsed milliseconds between **prev\_tick** and **tick**

```
void lv_delay_ms(uint32_t ms)
```

Delay for the given milliseconds. By default it's a blocking delay, but with [lv\\_delay\\_set\\_cb\(\)](#) a custom delay function can be set too

**Parametri**

**ms** -- the number of milliseconds to delay

```
void lv_delay_set_cb(lv_delay_cb_t cb)
 Set a callback for a blocking delay
Parametri
 cb -- pointer to a callback

void lv_tick_set_cb(lv_tick_get_cb_t cb)
 Set the custom callback for 'lv_tick_get'
Parametri
 cb -- call this callback on 'lv_tick_get'

lv_tick_get_cb_t lv_tick_get_cb(void)
 Get the custom callback for 'lv_tick_get'
Ritorna
 call this callback on 'lv_tick_get'
```

## 14.24.2 lv\_tick\_private.h

```
struct lv_tick_state_t
```

### Membri Pubblici

```
uint32_t sys_time
volatile uint8_t sys_irq_flag
lv_tick_get_cb_t tick_get_cb
lv_delay_cb_t delay_cb
```

## 14.25 widgets

### 14.25.1 3dtexture

**lv\_3dtexture.h**

#### Funzioni

```
lv_obj_t *lv_3dtexture_create(lv_obj_t *parent)
 Create a 3dtexture object
Parametri
 parent -- pointer to an object, it will be the parent of the new 3dtexture
Ritorna
 pointer to the created 3dtexture

void lv_3dtexture_set_src(lv_obj_t *obj, lv_3dtexture_id_t id)
 Set the source texture of the widget. The object size should be manually set to match.
Parametri
 • obj -- the 3dtexture widget
 • id -- the texture handle from the 3D graphics backend. I.e., an unsigned int texture
 for OpenGL.
```

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_3dtexture_class
```

### lv\_3dtexture\_private.h

```
struct _lv_3dtexture_t
```

#### Membri Pubblici

```
lv_obj_t obj
```

```
lv_3dtexture_id_t id
```

## 14.25.2 animimage

### lv\_animimage.h

#### Enum

```
enum _lv_property_animimage_id_t
```

Modified by NXP in 2025

*Values:*

```
enumerator LV_PROPERTY_ANIMIMAGE_SRC
```

```
enumerator LV_PROPERTY_ANIMIMAGE_DURATION
```

```
enumerator LV_PROPERTY_ANIMIMAGE_REPEAT_COUNT
```

```
enumerator LV_PROPERTY_ANIMIMAGE_SRC_COUNT
```

```
enumerator LV_PROPERTY_ANIMIMAGE_END
```

```
enum lv_animimg_part_t
```

Image parts

*Values:*

```
enumerator LV_ANIM_IMAGE_PART_MAIN
```

## Funzioni

```
lv_obj_t *lv_animimg_create(lv_obj_t *parent)
```

Create an animation image objects

#### Parametri

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new button

#### Ritorna

pointer to the created animation image object

`void lv_animimg_set_src(lv_obj_t *obj, const void *dsc[], size_t num)`

Set the image animation images source.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **dsc** -- pointer to a series images
- **num** -- images' number

`void lv_animimg_set_src_reverse(lv_obj_t *obj, const void *dsc[], size_t num)`

Set the images source for flip playback of animation image.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **dsc** -- pointer to a series images
- **num** -- images' number

`void lv_animimg_start(lv_obj_t *obj)`

Startup the image animation.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object

`bool lv_animimg_delete(lv_obj_t *obj)`

Delete the image animation.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object

`void lv_animimg_set_duration(lv_obj_t *obj, uint32_t duration)`

Set the image animation duration time. unit:ms

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **duration** -- the duration in milliseconds

`void lv_animimg_set_repeat_count(lv_obj_t *obj, uint32_t count)`

Set the image animation repeatedly play times.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **count** -- the number of times to repeat the animation

`void lv_animimg_set_reverse_duration(lv_obj_t *obj, uint32_t duration)`

Make the image animation to play back to when the forward direction is ready.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **duration** -- the duration of the playback image animation in milliseconds. 0: disable playback

`void lv_animimg_set_reverse_delay(lv_obj_t *obj, uint32_t duration)`

Make the image animation to play back to when the forward direction is ready.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **duration** -- delay in milliseconds before starting the playback image animation.

`void lv_animimg_set_start_cb(lv_obj_t *obj, lv_anim_start_cb_t start_cb)`

Set a function call when the animation image really starts (considering `delay`)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **start\_cb** -- a function call when the animation is start

`void lv_animimg_set_completed_cb(lv_obj_t *obj, lv_anim_completed_cb_t completed_cb)`

Set a function call when the animation is completed

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an animation image object
- **completed\_cb** -- a function call when the animation is completed

```
const void **lv_animimg_get_src(lv_obj_t *obj)
Get the image animation images source.
Parametri
 obj -- pointer to an animation image object
Ritorna
 a pointer that will point to a series images

uint8_t lv_animimg_get_src_count(lv_obj_t *obj)
Get the image animation images source.
Parametri
 obj -- pointer to an animation image object
Ritorna
 the number of source images

uint32_t lv_animimg_get_duration(lv_obj_t *obj)
Get the image animation duration time. unit:ms
Parametri
 obj -- pointer to an animation image object
Ritorna
 the animation duration time

uint32_t lv_animimg_get_repeat_count(lv_obj_t *obj)
Get the image animation repeat play times.
Parametri
 obj -- pointer to an animation image object
Ritorna
 the repeat count

lv_anim_t *lv_animimg_get_anim(lv_obj_t *obj)
Get the image animation underlying animation.
Parametri
 obj -- pointer to an animation image object
Ritorna
 the animation reference
```

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_animimg_class
```

## lv\_animimage\_private.h

```
struct _lv_animimg_t
#include <lv_animimage_private.h> Data of the animimage
```

### Membri Pubblici

lv\_image\_t **img**

lv\_anim\_t **anim**

const void \*\***dsc**

int8\_t **pic\_count**

### 14.25.3 arc

**lv\_arc.h**

#### Enum

enum **lv\_arc\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_ARC\_MODE\_NORMAL**

enumerator **LV\_ARC\_MODE\_SYMMETRICAL**

enumerator **LV\_ARC\_MODE\_REVERSE**

#### Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_arc\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create an arc object

##### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new arc

##### Ritorna

- pointer to the created arc

**void lv\_arc\_set\_start\_angle(lv\_obj\_t \*obj, lv\_value\_precise\_t start)**

Set the start angle of an arc. 0 deg: right, 90 bottom, etc.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc object
- **start** -- the start angle. (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**void lv\_arc\_set\_end\_angle(lv\_obj\_t \*obj, lv\_value\_precise\_t end)**

Set the end angle of an arc. 0 deg: right, 90 bottom, etc.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc object
- **end** -- the end angle (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**void lv\_arc\_set\_angles(lv\_obj\_t \*obj, lv\_value\_precise\_t start, lv\_value\_precise\_t end)**

Set the start and end angles

##### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc object
- **start** -- the start angle (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)
- **end** -- the end angle (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**void lv\_arc\_set\_bg\_start\_angle(lv\_obj\_t \*obj, lv\_value\_precise\_t start)**

Set the start angle of an arc background. 0 deg: right, 90 bottom, etc.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc object
- **start** -- the start angle (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**void lv\_arc\_set\_bg\_end\_angle(lv\_obj\_t \*obj, lv\_value\_precise\_t end)**

Set the start angle of an arc background. 0 deg: right, 90 bottom etc.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc object
- **end** -- the end angle (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**void lv\_arc\_set\_bg\_angles(lv\_obj\_t \*obj, lv\_value\_precise\_t start, lv\_value\_precise\_t end)**

Set the start and end angles of the arc background

##### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc object
- **start** -- the start angle (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)
- **end** -- the end angle (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**void lv\_arc\_set\_rotation(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t rotation)**

Set the rotation for the whole arc

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc object
- **rotation** -- rotation angle

**void lv\_arc\_set\_mode(lv\_obj\_t \*obj, lv\_arc\_mode\_t type)**

Set the type of arc.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to arc object
- **type** -- arc's mode

**void lv\_arc\_set\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t value)**

Set a new value on the arc

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc object
- **value** -- new value

**void lv\_arc\_set\_range(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t min, int32\_t max)**

Set minimum and the maximum values of an arc

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the arc object
- **min** -- minimum value
- **max** -- maximum value

**void lv\_arc\_set\_min\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t min)**

Set the minimum values of an arc

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the arc object
- **min** -- minimum value

**void lv\_arc\_set\_max\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t max)**

Set the maximum values of an arc

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the arc object
- **max** -- maximum value

**void lv\_arc\_set\_change\_rate(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t rate)**

Set a change rate to limit the speed how fast the arc should reach the pressed point.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc object
- **rate** -- the change rate

**void lv\_arc\_set\_knob\_offset(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t offset)**

Set an offset angle for the knob

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc object
- **offset** -- knob offset from main arc in degrees

**lv\_value\_precise\_t lv\_arc\_get\_angle\_start(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the start angle of an arc.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc object

**Ritorna**

the start angle [0..360] (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

`lv_value_precise_t lv_arc_get_angle_end(lv_obj_t *obj)`

Get the end angle of an arc.

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

the end angle [0..360] (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

`lv_value_precise_t lv_arc_get_bg_angle_start(lv_obj_t *obj)`

Get the start angle of an arc background.

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

the start angle [0..360] (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

`lv_value_precise_t lv_arc_get_bg_angle_end(lv_obj_t *obj)`

Get the end angle of an arc background.

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

the end angle [0..360] (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

`int32_t lv_arc_get_value(const lv_obj_t *obj)`

Get the value of an arc

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

the value of the arc

`int32_t lv_arc_get_min_value(const lv_obj_t *obj)`

Get the minimum value of an arc

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

the minimum value of the arc

`int32_t lv_arc_get_max_value(const lv_obj_t *obj)`

Get the maximum value of an arc

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

the maximum value of the arc

`lv_arc_mode_t lv_arc_get_mode(const lv_obj_t *obj)`

Get whether the arc is type or not.

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

arc's mode

`int32_t lv_arc_get_rotation(const lv_obj_t *obj)`

Get the rotation for the whole arc

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

arc's current rotation

`int32_t lv_arc_get_knob_offset(const lv_obj_t *obj)`

Get the current knob angle offset

**Parametri**

`obj` -- pointer to an arc object

**Ritorna**

arc's current knob offset

```
void lv_arc_align_obj_to_angle(const lv_obj_t *obj, lv_obj_t *obj_to_align, int32_t r_offset)
```

Align an object to the current position of the arc (knob)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc object
- **obj\_to\_align** -- pointer to an object to align
- **r\_offset** -- consider the radius larger with this value (< 0: for smaller radius)

```
void lv_arc_rotate_obj_to_angle(const lv_obj_t *obj, lv_obj_t *obj_to_rotate, int32_t r_offset)
```

Rotate an object to the current position of the arc (knob)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc object
- **obj\_to\_rotate** -- pointer to an object to rotate
- **r\_offset** -- consider the radius larger with this value (< 0: for smaller radius)

**Variabili**

```
const lv_obj_class_t lv_arc_class
```

**lv\_arc\_private.h**

```
struct _lv_arc_t
```

**Membri Pubblici**

**lv\_obj\_t obj**

**int32\_t rotation**

**lv\_value\_precise\_t indic\_angle\_start**

**lv\_value\_precise\_t indic\_angle\_end**

**lv\_value\_precise\_t bg\_angle\_start**

**lv\_value\_precise\_t bg\_angle\_end**

**int32\_t value**

Current value of the arc

**int32\_t min\_value**

Minimum value of the arc

**int32\_t max\_value**

Maximum value of the arc

**uint32\_t dragging**

**uint32\_t type**

`uint32_t min_close`

1: the last pressed angle was closer to minimum end

`uint32_t in_out`

1: The click was within the background arc angles. 0: Click outside

`uint32_t chg_rate`

Drag angle rate of change of the arc (degrees/sec)

`uint32_t last_tick`

Last dragging event timestamp of the arc

`lv_value_precise_t last_angle`

Last dragging angle of the arc

`int16_t knob_offset`

knob offset from the main arc

#### 14.25.4 arclabel

`lv_arclabel.h`

**Define**

`LV_ARCLABEL_DOT_NUM`

`LV_ARCLABEL_DEFAULT_TEXT`

**Enum**

`enum lv_arclabel_dir_t`

*Values:*

enumerator `LV_ARCLABEL_DIR_CLOCKWISE`

enumerator `LV_ARCLABEL_DIR_COUNTER_CLOCKWISE`

`enum lv_arclabel_text_align_t`

*Values:*

enumerator `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN_DEFAULT`

enumerator `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN.LEADING`

enumerator `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN.CENTER`

enumerator `LV_ARCLABEL_TEXT_ALIGN.TRAILING`

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_arclabel_create(lv_obj_t *parent)`

Create an arc label object

### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new arc label

### Ritorna

pointer to the created arc label

`void lv_arclabel_set_text(lv_obj_t *obj, const char *text)`

Set the text of the arc label.

This function sets the text displayed by an arc label object.

### Parametri

- **obj** -- Pointer to the arc label object.
- **text** -- Pointer to a null-terminated string containing the new text for the label.

`void lv_arclabel_set_text_fmt(lv_obj_t *obj, const char *fmt, ...)`

Set the formatted text of an arc label object.

This function sets the text of an arc label object with support for variable arguments formatting, similar to `printf`.

### Parametri

- **obj** -- The arc label object to set the text for.
- **fmt** -- A format string that specifies how subsequent arguments are converted to text.
- **...** -- Arguments following the format string that are used to replace format specifiers in the format string.

`void lv_arclabel_set_text_static(lv_obj_t *obj, const char *text)`

Sets a new static text for the arc label or refreshes it with the current text. The 'text' must remain valid in memory; the arc label does not manage its lifecycle.

### Parametri

- **obj** -- Pointer to the arc label object.
- **text** -- Pointer to the new text. If NULL, the label is refreshed with its current text.

`void lv_arclabel_set_angle_start(lv_obj_t *obj, lv_value_precise_t start)`

Set the start angle of an arc. 0 deg: right, 90 bottom, etc.

### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **start** -- the start angle. (if `LV_USE_FLOAT` is enabled it can be fractional too.)

`void lv_arclabel_set_angle_size(lv_obj_t *obj, lv_value_precise_t size)`

Set the end angle of an arc. 0 deg: right, 90 bottom, etc.

### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **size** -- the angle size (if `LV_USE_FLOAT` is enabled it can be fractional too.)

`void lv_arclabel_set_offset(lv_obj_t *obj, int32_t offset)`

Set the rotation for the whole arc

### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **offset** -- rotation angle

`void lv_arclabel_set_dir(lv_obj_t *obj, lv_arclabel_dir_t dir)`

Set the type of arc.

### Parametri

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **dir** -- arc label's direction

`void lv_arclabel_set_recolor(lv_obj_t *obj, bool en)`

Enable the recoloring by in-line commands

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **en** -- true: enable recoloring, false: disable Example: "This is a #ff0000 red# word"

**void lv\_arclabel\_set\_radius(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t radius)**

Set the radius for an arc label object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the arc label object.
- **radius** -- The radius value to set for the label's curvature, in pixels.

**void lv\_arclabel\_set\_center\_offset\_x(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t x)**

Set the center offset x for an arc label object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **x** -- the x offset

**void lv\_arclabel\_set\_center\_offset\_y(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t y)**

Set the center offset y for an arc label object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **y** -- the y offset

**void lv\_arclabel\_set\_text\_vertical\_align(lv\_obj\_t \*obj, lv\_arclabel\_text\_align\_t align)**

Set the text vertical alignment for an arc label object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **align** -- the vertical alignment

**void lv\_arclabel\_set\_text\_horizontal\_align(lv\_obj\_t \*obj, lv\_arclabel\_text\_align\_t align)**

Set the text horizontal alignment for an arc label object.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an arc label object
- **align** -- the horizontal alignment

**lv\_value\_precise\_t lv\_arclabel\_get\_angle\_start(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the start angle of an arc label.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

the start angle [0..360] (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**lv\_value\_precise\_t lv\_arclabel\_get\_angle\_size(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the angle size of an arc label.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

the end angle [0..360] (if LV\_USE\_FLOAT is enabled it can be fractional too.)

**lv\_arclabel\_dir\_t lv\_arclabel\_get\_dir(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get whether the arc label is type or not.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

arc label's direction

**bool lv\_arclabel\_get\_recolor(lv\_obj\_t \*obj)**

Enable the recoloring by in-line commands

 **Vedi anche**

[lv\\_arclabel\\_set\\_recolor](#)

**Parametri**

**obj** -- pointer to a label object

**Ritorna**

true: enable recoloring, false: disable

`uint32_t lv_arclabel_get_radius(lv_obj_t *obj)`

Get the text of the arc label.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

the radius of the arc label

`uint32_t lv_arclabel_get_center_offset_x(lv_obj_t *obj)`

Get the center offset x for an arc label object.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

the x offset

`uint32_t lv_arclabel_get_center_offset_y(lv_obj_t *obj)`

Get the center offset y for an arc label object.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

the y offset

`lv_arclabel_text_align_t lv_arclabel_get_text_vertical_align(lv_obj_t *obj)`

Get the text vertical alignment for an arc label object.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

the vertical alignment

`lv_arclabel_text_align_t lv_arclabel_get_text_horizontal_align(lv_obj_t *obj)`

Get the text horizontal alignment for an arc label object.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an arc label object

**Ritorna**

the horizontal alignment

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_arclabel\_class**

## lv\_arclabel\_private.h

struct **\_lv\_arclabel\_t**

## Membri Pubblici

`lv_obj_t obj`

`char *text`

`char dot[3 + 1]`

Bytes that have been replaced with dots

`uint32_t dot_begin`

Offset where bytes have been replaced with dots

`lv_value_precise_t angle_start`

The starting angle of the arc in degrees.

This variable represents the beginning of the arc's angular range in terms of degrees. It is used in conjunction with `angle_size` to define the section of the circle that the arc covers. Values are normalized to the range [0, 360), ensuring compatibility with circular representations.

Modifying this value affects the visual rendering of the arc and its associated indicators or labels, necessitating a subsequent invalidation or update of the object's display to reflect the changes.

 **Nota**

When setting this value programmatically, ensure it does not exceed 360 degrees, as it will be automatically adjusted to fit within the valid range.

`lv_value_precise_t angle_size`

`uint32_t offset`

`uint32_t radius`

`lv_point_t center_offset`

`lv_arclabel_dir_t dir`

`lv_arclabel_text_align_t text_align_v`

Vertical text alignment

`lv_arclabel_text_align_t text_align_h`

Horizontal text alignment

`uint8_t static_txt`

Flag to indicate the text is static

`uint8_t recolor`

Enable in-line letter re-coloring

## 14.25.5 bar

**lv\_bar.h**

### Enum

enum **lv\_bar\_mode\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_BAR\_MODE\_NORMAL**

enumerator **LV\_BAR\_MODE\_SYMMETRICAL**

enumerator **LV\_BAR\_MODE\_RANGE**

enum **lv\_bar\_orientation\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_BAR\_ORIENTATION\_AUTO**

enumerator **LV\_BAR\_ORIENTATION\_HORIZONTAL**

enumerator **LV\_BAR\_ORIENTATION\_VERTICAL**

### Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_bar\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a bar object

#### Parametri

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new bar

#### Ritorna

pointer to the created bar

**void lv\_bar\_set\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t value, lv\_anim\_enable\_t anim)**

Set a new value on the bar

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a bar object
- **value** -- new value
- **anim** -- LV\_ANIM\_ON: set the value with an animation; LV\_ANIM\_OFF: change the value immediately

**void lv\_bar\_set\_start\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t start\_value, lv\_anim\_enable\_t anim)**

Set a new start value on the bar

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a bar object
- **start\_value** -- new start value
- **anim** -- LV\_ANIM\_ON: set the value with an animation; LV\_ANIM\_OFF: change the value immediately

**void lv\_bar\_set\_range(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t min, int32\_t max)**

Set minimum and the maximum values of a bar

#### Nota

If min is greater than max, the drawing direction becomes to the opposite direction.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the bar object
- **min** -- minimum value
- **max** -- maximum value

**void lv\_bar\_set\_min\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t min)**

Set minimum value of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the bar object
- **min** -- minimum value

**void lv\_bar\_set\_max\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t max)**

Set maximum value of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the bar object
- **max** -- maximum value

**void lv\_bar\_set\_mode(lv\_obj\_t \*obj, lv\_bar\_mode\_t mode)**

Set the type of bar.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to bar object
- **mode** -- bar type from `lv_bar_mode_t`

**void lv\_bar\_set\_orientation(lv\_obj\_t \*obj, lv\_bar\_orientation\_t orientation)**

Set the orientation of bar.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to bar object
- **orientation** -- bar orientation from `lv_bar_orientation_t`

**int32\_t lv\_bar\_get\_value(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the value of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a bar object

**Ritorna**

the value of the bar

**int32\_t lv\_bar\_get\_start\_value(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the start value of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a bar object

**Ritorna**

the start value of the bar

**int32\_t lv\_bar\_get\_min\_value(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the minimum value of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a bar object

**Ritorna**

the minimum value of the bar

**int32\_t lv\_bar\_get\_max\_value(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the maximum value of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a bar object

**Ritorna**

the maximum value of the bar

**lv\_bar\_mode\_t lv\_bar\_get\_mode(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the type of bar.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to bar object

**Ritorna**

bar type from `lv_bar_mode_t`

`lv_bar_orientation_t lv_bar_get_orientation(lv_obj_t *obj)`

Get the orientation of bar.

**Parametri**

`obj` -- pointer to bar object

**Ritorna**

bar orientation from `lv_bar_orientation_t`

`bool lv_bar_is_symmetrical(lv_obj_t *obj)`

Give the bar is in symmetrical mode or not

**Parametri**

`obj` -- pointer to bar object

**Ritorna**

true: in symmetrical mode false : not in

**Variabili**

`const lv_obj_class_t lv_bar_class`

**lv\_bar\_private.h**

`struct _lv_bar_anim_t`

**Membri Pubblici**

`lv_obj_t *bar`

`int32_t anim_start`

`int32_t anim_end`

`int32_t anim_state`

`struct _lv_bar_t`

**Membri Pubblici**

`lv_obj_t obj`

`int32_t cur_value`

Current value of the bar

`int32_t min_value`

Minimum value of the bar

`int32_t max_value`

Maximum value of the bar

```

int32_t start_value
 Start value of the bar

lv_area_t indic_area
 Save the indicator area. Might be used by derived types

bool val_reversed
 Whether value been reversed

lv_bar_anim_t cur_value_anim

lv_bar_anim_t start_value_anim

lv_bar_mode_t mode
 Type of bar

lv_bar_orientation_t orientation
 Orientation of bar

```

## 14.25.6 button

### **lv\_button.h**

#### **Funzioni**

`lv_obj_t *lv_button_create(lv_obj_t *parent)`

Create a button object

#### **Parametri**

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new button

#### **Ritorna**

pointer to the created button

#### **Variabili**

`const lv_obj_class_t lv_button_class`

### **lv\_button\_private.h**

`struct _lv_button_t`

#### **Membri Pubblici**

`lv_obj_t obj`

## 14.25.7 buttonmatrix

### **lv\_buttonmatrix.h**

#### **Define**

`LV_BUTTONMATRIX_BUTTON_NONE`

## Typedef

```
typedef bool (*lv_buttonmatrix_button_draw_cb_t)(lv_obj_t *btnm, uint32_t btn_id, const lv_area_t *draw_area, const lv_area_t *clip_area)
```

## Enum

```
enum lv_buttonmatrix_ctrl_t
```

Type to store button control flags (disabled, hidden etc.) The least-significant 4 bits are used to store button-width proportions in range [1..15].

*Values:*

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_NONE**

No extra control, use the default settings

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_1**

Set the width to 1 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_2**

Set the width to 2 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_3**

Set the width to 3 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_4**

Set the width to 4 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_5**

Set the width to 5 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_6**

Set the width to 6 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_7**

Set the width to 7 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_8**

Set the width to 8 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_9**

Set the width to 9 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_10**

Set the width to 10 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_11**

Set the width to 11 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_12**

Set the width to 12 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_13**

Set the width to 13 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_14**

Set the width to 14 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_WIDTH\_15**

Set the width to 15 relative to the other buttons in the same row

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_HIDDEN**

Hides button; it continues to hold its space in layout.

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_NO\_REPEAT**

Do not emit LV\_EVENT\_LONG\_PRESSED\_REPEAT events while button is long-pressed.

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_DISABLED**

Disables button like LV\_STATE\_DISABLED on normal Widgets.

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_CHECKABLE**

Enable toggling of LV\_STATE\_CHECKED when clicked.

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_CHECKED**

Make the button checked. It will use the :cpp:enumerator:LV\_STATE\_CHECKED styles.

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_CLICK\_TRIG**

1: Enables sending LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGE on CLICK, 0: sends LV\_EVENT\_VALUE\_CHANGE on PRESS.

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_POPOVER**

Show button text in a pop-over while being pressed.

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_RECOLOR**

Enable text recoloring with #color

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_RESERVED\_1**

Reserved for later use

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_RESERVED\_2**

Reserved for later use

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_CUSTOM\_1**

Custom free-to-use flag

enumerator **LV\_BUTTONMATRIX\_CTRL\_CUSTOM\_2**

Custom free-to-use flag

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_buttonmatrix_create(lv_obj_t *parent)`

Create a button matrix object

### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new button matrix

### Ritorna

pointer to the created button matrix

`void lv_buttonmatrix_set_map(lv_obj_t *obj, const char *const map[])`

Set a new map. Buttons will be created/deleted according to the map. The button matrix keeps a reference to the map and so the string array must not be deallocated during the life of the matrix.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a button matrix object
- **map** -- pointer a string array. The last string has to be: "". Use "\n" to make a line break.

`void lv_buttonmatrix_set_ctrl_map(lv_obj_t *obj, const lv_buttonmatrix_ctrl_t ctrl_map[])`

Set the button control map (hidden, disabled etc.) for a button matrix. The control map array will be copied and so may be deallocated after this function returns.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a button matrix object
- **ctrl\_map** -- pointer to an array of `lv_button_ctrl_t` control bytes. The length of the array and position of the elements must match the number and order of the individual buttons (i.e. excludes newline entries). An element of the map should look like e.g.: `ctrl_map[0] = width | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_NO_REPEAT | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_TGL_ENABLE`

`void lv_buttonmatrix_set_selected_button(lv_obj_t *obj, uint32_t btn_id)`

Set the selected buttons

### Parametri

- **obj** -- pointer to button matrix object
- **btn\_id** -- 0 based index of the button to modify. (Not counting new lines)

`void lv_buttonmatrix_set_button_ctrl(lv_obj_t *obj, uint32_t btn_id, lv_buttonmatrix_ctrl_t ctrl)`

Set the attributes of a button of the button matrix

### Parametri

- **obj** -- pointer to button matrix object
- **btn\_id** -- 0 based index of the button to modify. (Not counting new lines)
- **ctrl** -- OR-ed attributes. E.g. `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_NO_REPEAT | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE`

`void lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl(lv_obj_t *obj, uint32_t btn_id, lv_buttonmatrix_ctrl_t ctrl)`

Clear the attributes of a button of the button matrix

### Parametri

- **obj** -- pointer to button matrix object
- **btn\_id** -- 0 based index of the button to modify. (Not counting new lines)
- **ctrl** -- OR-ed attributes. E.g. `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_NO_REPEAT | LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE`

`void lv_buttonmatrix_set_button_ctrl_all(lv_obj_t *obj, lv_buttonmatrix_ctrl_t ctrl)`

Set attributes of all buttons of a button matrix

### Parametri

- **obj** -- pointer to a button matrix object
- **ctrl** -- attribute(s) to set from `lv_buttonmatrix_ctrl_t`. Values can be ORed.

`void lv_buttonmatrix_clear_button_ctrl_all(lv_obj_t *obj, lv_buttonmatrix_ctrl_t ctrl)`

Clear the attributes of all buttons of a button matrix

### Parametri

- **obj** -- pointer to a button matrix object

- **ctrl** -- attribute(s) to set from `lv_buttonmatrix_ctrl_t`. Values can be ORed.

`void lv_buttonmatrix_set_button_width(lv_obj_t *obj, uint32_t btn_id, uint32_t width)`

Set a single button's relative width. This method will cause the matrix be regenerated and is a relatively expensive operation. It is recommended that initial width be specified using `lv_buttonmatrix_set_ctrl_map` and this method only be used for dynamic changes.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to button matrix object
- **btn\_id** -- 0 based index of the button to modify.
- **width** -- relative width compared to the buttons in the same row. [1..15]

`void lv_buttonmatrix_set_one_checked(lv_obj_t *obj, bool en)`

Make the button matrix like a selector widget (only one button may be checked at a time). `LV_BUTTONMATRIX_CTRL_CHECKABLE` must be enabled on the buttons to be selected using `lv_buttonmatrix_set_ctrl()` or `lv_buttonmatrix_set_button_ctrl_all()`.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a button matrix object
- **en** -- whether "one check" mode is enabled

`const char *const *lv_buttonmatrix_get_map(const lv_obj_t *obj)`

Get the current map of a button matrix

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a button matrix object

**Ritorna**

the current map

`uint32_t lv_buttonmatrix_get_selected_button(const lv_obj_t *obj)`

Get the index of the lastly "activated" button by the user (pressed, released, focused etc) Useful in the `event_cb` to get the text of the button, check if hidden etc.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to button matrix object

**Ritorna**

index of the last released button (`LV_BUTTONMATRIX_BUTTON_NONE`: if unset)

`const char *lv_buttonmatrix_get_button_text(const lv_obj_t *obj, uint32_t btn_id)`

Get the button's text

**Parametri**

- **obj** -- pointer to button matrix object
- **btn\_id** -- the index a button not counting new line characters.

**Ritorna**

text of `btn_index` button`

`bool lv_buttonmatrix_has_button_ctrl(lv_obj_t *obj, uint32_t btn_id, lv_buttonmatrix_ctrl_t ctrl)`

Get the whether a control value is enabled or disabled for button of a button matrix

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a button matrix object
- **btn\_id** -- the index of a button not counting new line characters.
- **ctrl** -- control values to check (ORed value can be used)

**Ritorna**

true: the control attribute is enabled false: disabled

`bool lv_buttonmatrix_get_one_checked(const lv_obj_t *obj)`

Tell whether "one check" mode is enabled or not.

**Parametri**

- **obj** -- Button matrix object

**Ritorna**

true: "one check" mode is enabled; false: disabled

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_buttonmatrix_class
```

### **lv\_buttonmatrix\_private.h**

```
struct _lv_buttonmatrix_t
#include <lv_buttonmatrix_private.h> Data of button matrix
```

#### Membri Pubblici

**lv\_obj\_t obj**

**const char \*const \*map\_p**

Pointer to the current map

**lv\_area\_t \*button\_areas**

Array of areas of buttons

**lv\_buttonmatrix\_ctrl\_t \*ctrl\_bits**

Array of control bytes

**uint32\_t btn\_cnt**

Number of button in 'map\_p'(Handled by the library)

**uint32\_t row\_cnt**

Number of rows in 'map\_p'(Handled by the library)

**uint32\_t btn\_id\_sel**

Index of the active button (being pressed/released etc) or LV\_BUTTONMATRIX\_BUTTON\_NONE

**uint32\_t one\_check**

1: Single button toggled at once

**uint32\_t auto\_free\_map**

1: Automatically free the map when the widget is deleted

## 14.25.8 calendar

### **lv\_calendar.h**

#### Funzioni

```
lv_obj_t *lv_calendar_create(lv_obj_t *parent)
```

Create a calendar widget

#### Parametri

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new calendar

#### Ritorna

pointer the created calendar

`void lv_calendar_set_today_date(lv_obj_t *obj, uint32_t year, uint32_t month, uint32_t day)`

Set the today's year, month and day at once

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **year** -- today's year
- **month** -- today's month [1..12]
- **day** -- today's day [1..31]

`void lv_calendar_set_today_year(lv_obj_t *obj, uint32_t year)`

Set the today's year

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **year** -- today's year

`void lv_calendar_set_today_month(lv_obj_t *obj, uint32_t month)`

Set the today's year

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **month** -- today's month [1..12]

`void lv_calendar_set_today_day(lv_obj_t *obj, uint32_t day)`

Set the today's year

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **day** -- today's day [1..31]

`void lv_calendar_set_month_shown(lv_obj_t *obj, uint32_t year, uint32_t month)`

Set the currently shown year and month at once

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **year** -- shown year
- **month** -- shown month [1..12]

`void lv_calendar_set_shown_year(lv_obj_t *obj, uint32_t year)`

Set the currently shown year

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **year** -- shown year

`void lv_calendar_set_shown_month(lv_obj_t *obj, uint32_t month)`

Set the currently shown month

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **month** -- shown month [1..12]

`void lv_calendar_set_highlighted_dates(lv_obj_t *obj, lv_calendar_date_t highlighted[], size_t date_num)`

Set the highlighted dates

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **highlighted** -- pointer to an `lv_calendar_date_t` array containing the dates. Only the pointer will be saved so this variable can't be local which will be destroyed later.
- **date\_num** -- number of dates in the array

`void lv_calendar_set_day_names(lv_obj_t *obj, const char **day_names)`

Set the name of the days

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a calendar object
- **day\_names** -- pointer to an array with the names. E.g. `const char * days[7] = {"Sun", "Mon", ...}` Only the pointer will be saved so this variable can't be local which will be destroyed later.

```
lv_obj_t *lv_calendar_get_btnmatrix(const lv_obj_t *obj)
```

Get the button matrix object of the calendar. It shows the dates and day names.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a calendar object

**Ritorna**

pointer to a the button matrix

```
const lv_calendar_date_t *lv_calendar_get_today_date(const lv_obj_t *calendar)
```

Get the today's date

**Parametri**

**calendar** -- pointer to a calendar object

**Ritorna**

return pointer to an *lv\_calendar\_date\_t* variable containing the date of today.

```
const lv_calendar_date_t *lv_calendar_get_showed_date(const lv_obj_t *calendar)
```

Get the currently showed

**Parametri**

**calendar** -- pointer to a calendar object

**Ritorna**

pointer to an *lv\_calendar\_date\_t* variable containing the date is being shown.

```
lv_calendar_date_t *lv_calendar_get_highlighted_dates(const lv_obj_t *calendar)
```

Get the highlighted dates

**Parametri**

**calendar** -- pointer to a calendar object

**Ritorna**

pointer to an *lv\_calendar\_date\_t* array containing the dates.

```
size_t lv_calendar_get_highlighted_dates_num(const lv_obj_t *calendar)
```

Get the number of the highlighted dates

**Parametri**

**calendar** -- pointer to a calendar object

**Ritorna**

number of highlighted days

```
lv_result_t lv_calendar_get_pressed_date(const lv_obj_t *calendar, lv_calendar_date_t *date)
```

Get the currently pressed day

**Parametri**

- **calendar** -- pointer to a calendar object
- **date** -- store the pressed date here

**Ritorna**

LV\_RESULT\_OK: there is a valid pressed date LV\_RESULT\_INVALID: there is no pressed data

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_calendar_class
```

```
struct lv_calendar_date_t
```

#include <lv\_calendar.h> Represents a date on the calendar object (platform-agnostic).

## Membri Pubblici

```
uint16_t year
```

```
uint8_t month
```

1..12

```
uint8_t day
1..31
```

## lv\_calendar\_chinese.h

### Funzioni

```
void lv_calendar_set_chinese_mode(lv_obj_t *obj, bool en)
```

Enable the chinese calendar.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a calendar object.
- **en** -- true: enable chinese calendar; false: disable

```
const char *lv_calendar_get_day_name(lv_calendar_date_t *gregorian)
```

Get the name of the day

#### Parametri

**gregorian** -- to obtain the gregorian time for the name

#### Ritorna

return the name of the day

```
void lv_calendar_gregorian_to_chinese(lv_calendar_date_t *gregorian_time, lv_calendar_chinese_t
*chinese_time)
```

Get the chinese time of the gregorian time (reference: <https://www.cnblogs.com/liyang31tg/p/4123171.html>)

#### Parametri

- **gregorian\_time** -- need to convert to chinese time in gregorian time
- **chinese\_time** -- the chinese time convert from gregorian time

```
struct lv_calendar_chinese_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_calendar_date_t today
```

```
bool leap_month
```

## lv\_calendar\_header\_arrow.h

### Funzioni

```
lv_obj_t *lv_calendar_add_header_arrow(lv_obj_t *parent)
```

Create a calendar header with drop-downs to select the year and month

#### Parametri

**parent** -- pointer to a calendar object.

#### Ritorna

the created header

### Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_calendar_header_arrow_class
```

## lv\_calendar\_header\_dropdown.h

### Funzioni

```
lv_obj_t *lv_calendar_add_header_dropdown(lv_obj_t *parent)
```

Create a calendar header with drop-downs to select the year and month

#### Parametri

**parent** -- pointer to a calendar object.

#### Ritorna

the created header

```
void lv_calendar_header_dropdown_set_year_list(lv_obj_t *parent, const char *years_list)
```

Sets a custom calendar year list

#### Parametri

- **parent** -- pointer to a calendar object
- **years\_list** -- pointer to a const char array with the years list, see lv\_dropdown\_set\_options for more information. E.g. `const char \* years = "2023\n2022\n2021\n2020\n2019" Only the pointer will be saved so this variable can't be local which will be destroyed later.

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_calendar_header_dropdown_class
```

## lv\_calendar\_private.h

```
struct _lv_calendar_t
```

#include <lv\_calendar\_private.h> Data of calendar

### Membri Pubblici

lv\_obj\_t **obj**

lv\_obj\_t \***btnm**

*lv\_calendar\_date\_t* **today**

Date of today

*lv\_calendar\_date\_t* **showed\_date**

Currently visible month (day is ignored)

*lv\_calendar\_date\_t* \***highlighted\_dates**

Apply different style on these days (pointer to user-defined array)

size\_t **highlighted\_dates\_num**

Number of elements in highlighted\_dates

const char \***map**[8 \* 7]

bool **use\_chinese\_calendar**

char **nums**[7 \* 6][20]

7 \* 6: A week has 7 days, and the calendar displays 6 weeks in total. 20: Including the number of dates, line breaks, names for each day, and reserving several spaces for addresses.

## 14.25.9 canvas

[lv\\_canvas.h](#)

### Define

`LV_CANVAS_BUF_SIZE(w, h, bpp, stride)`

### Funzioni

`lv_obj_t *lv_canvas_create(lv_obj_t *parent)`

Create a canvas object

#### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new canvas

#### Ritorna

- pointer to the created canvas

`void lv_canvas_set_buffer(lv_obj_t *obj, void *buf, int32_t w, int32_t h, lv_color_format_t cf)`

Set a buffer for the canvas.

Use `lv_canvas_set_draw_buf()` instead if you need to set a buffer with alignment requirement.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a canvas object
- **buf** -- buffer where content of canvas will be. The required size is (`lv_image_color_format_get_px_size(cf) * w / 8 * h`) It can be allocated with `lv_malloc()` or it can be statically allocated array (e.g. static `lv_color_t buf[100*50]`) or it can be an address in RAM or external SRAM
- **w** -- width of canvas
- **h** -- height of canvas
- **cf** -- color format. `LV_COLOR_FORMAT...`

`void lv_canvas_set_draw_buf(lv_obj_t *obj, lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Set a draw buffer for the canvas. A draw buffer either can be allocated by `lv_draw_buf_create()` or defined statically by `LV_DRAW_BUF_DEFINE_STATIC`. When buffer start address and stride has alignment requirement, it's recommended to use `lv_draw_buf_create`.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a canvas object
- **draw\_buf** -- pointer to a draw buffer

`void lv_canvas_set_px(lv_obj_t *obj, int32_t x, int32_t y, lv_color_t color, lv_opa_t opa)`

Set a pixel's color and opacity

#### Nota

The following color formats are supported `LV_COLOR_FORMAT_I1/2/4/8`, `LV_COLOR_FORMAT_A8`, `LV_COLOR_FORMAT_RGB565`, `LV_COLOR_FORMAT_RGB888`, `LV_COLOR_FORMAT_XRGB8888`, `LV_COLOR_FORMAT_ARGB8888`

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a canvas
- **x** -- X coordinate of the pixel
- **y** -- Y coordinate of the pixel
- **color** -- the color
- **opa** -- the opacity

`void lv_canvas_set_palette(lv_obj_t *obj, uint8_t index, lv_color32_t color)`

Set the palette color of a canvas for index format. Valid only for `LV_COLOR_FORMAT_I1/2/4/8`

#### Parametri

- **obj** -- pointer to canvas object
- **index** -- the palette color to set:

- for LV\_COLOR\_FORMAT\_I1: 0..1
- for LV\_COLOR\_FORMAT\_I2: 0..3
- for LV\_COLOR\_FORMAT\_I4: 0..15
- for LV\_COLOR\_FORMAT\_I8: 0..255
- **color** -- the color to set

`lv_draw_buf_t *lv_canvas_get_draw_buf(lv_obj_t *obj)`

`lv_color32_t lv_canvas_get_px(lv_obj_t *obj, int32_t x, int32_t y)`

Get a pixel's color and opacity

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a canvas
- **x** -- X coordinate of the pixel
- **y** -- Y coordinate of the pixel

**Ritorna**

ARGB8888 color of the pixel

`lv_image_dsc_t *lv_canvas_get_image(lv_obj_t *canvas)`

Get the image of the canvas as a pointer to an `lv_image_dsc_t` variable.

**Parametri**

- **canvas** -- pointer to a canvas object

**Ritorna**

pointer to the image descriptor.

`const void *lv_canvas_get_buf(lv_obj_t *canvas)`

Return the pointer for the buffer. It's recommended to use this function instead of the buffer form the return value of `lv_canvas_get_image()` as is can be aligned

**Parametri**

- **canvas** -- pointer to a canvas object

**Ritorna**

pointer to the buffer

`void lv_canvas_copy_buf(lv_obj_t *obj, const lv_area_t *canvas_area, lv_draw_buf_t *dest_buf, const lv_area_t *dest_area)`

Copy a buffer to the canvas

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a canvas object
- **canvas\_area** -- the area of the canvas to copy
- **dest\_buf** -- pointer to a buffer to store the copied data
- **dest\_area** -- the area of the destination buffer to copy to. If omitted NULL, copy to the whole **dest\_buf**

`void lv_canvas_fill_bg(lv_obj_t *obj, lv_color_t color, lv_opa_t opa)`

Fill the canvas with color

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a canvas
- **color** -- the background color
- **opa** -- the desired opacity

`void lv_canvas_init_layer(lv_obj_t *canvas, lv_layer_t *layer)`

Initialize a layer to use LVGL's generic draw functions (lv\_draw\_rect/label/...) on the canvas. Needs to be used in pair with `lv_canvas_finish_layer`.

**Parametri**

- **canvas** -- pointer to a canvas
- **layer** -- pointer to a layer variable to initialize

`void lv_canvas_finish_layer(lv_obj_t *canvas, lv_layer_t *layer)`

Wait until all the drawings are finished on layer. Needs to be used in pair with `lv_canvas_init_layer`.

**Parametri**

- **canvas** -- pointer to a canvas
- **layer** -- pointer to a layer to finalize

```
uint32_t lv_canvas_buf_size(int32_t w, int32_t h, uint8_t bpp, uint8_t stride)
```

Just a wrapper to LV\_CANVAS\_BUF\_SIZE for bindings.

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_canvas_class
```

## lv\_canvas\_private.h

```
struct _lv_canvas_t
#include <lv_canvas_private.h> Canvas data
```

### Membri Pubblici

```
lv_image_t img
```

```
lv_draw_buf_t *draw_buf
```

```
lv_draw_buf_t static_buf
```

## 14.25.10 chart

### lv\_chart.h

#### Define

##### LV\_CHART\_POINT\_NONE

Default value of points. Can be used to not draw a point

#### Enum

```
enum lv_chart_type_t
```

Chart types

*Values:*

##### enumerator LV\_CHART\_TYPE\_NONE

Don't draw the series

##### enumerator LV\_CHART\_TYPE\_LINE

Connect the points with lines

##### enumerator LV\_CHART\_TYPE\_BAR

Draw bars for each series

##### enumerator LV\_CHART\_TYPE\_STACKED

Draw a single stacked bar for each data point. Supports only positive values

enumerator **LV\_CHART\_TYPE\_SCATTER**

Draw points and lines in 2D (x,y coordinates)

enum **lv\_chart\_update\_mode\_t**

Chart update mode for `lv_chart_set_next`

*Values:*

enumerator **LV\_CHART\_UPDATE\_MODE\_SHIFT**

Shift old data to the left and add the new one the right

enumerator **LV\_CHART\_UPDATE\_MODE\_CIRCULAR**

Add the new data in a circular way

enum **lv\_chart\_axis\_t**

Enumeration of the axis'

*Values:*

enumerator **LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_Y**

enumerator **LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_Y**

enumerator **LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_X**

enumerator **LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_X**

enumerator **LV\_CHART\_AXIS\_LAST**

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_chart_create(lv_obj_t *parent)`

Create a chart object

### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new chart

### Ritorna

pointer to the created chart

`void lv_chart_set_type(lv_obj_t *obj, lv_chart_type_t type)`

Set a new type for a chart

### Parametri

- **obj** -- pointer to a chart object
- **type** -- new type of the chart (from '`lv_chart_type_t`' enum)

`void lv_chart_set_point_count(lv_obj_t *obj, uint32_t cnt)`

Set the number of points on a data line on a chart

### Parametri

- **obj** -- pointer to a chart object
- **cnt** -- new number of points on the data lines

`void lv_chart_set_axis_range(lv_obj_t *obj, lv_chart_axis_t axis, int32_t min, int32_t max)`

Set the minimal and maximal y values on an axis

### Parametri

- **obj** -- pointer to a chart object

- **axis** -- LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_Y or LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_Y
- **min** -- minimum value of the y axis
- **max** -- maximum value of the y axis

`void lv_chart_set_axis_min_value(lv_obj_t *obj, lv_chart_axis_t axis, int32_t min)`

Set the minimal values on an axis

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **axis** -- LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_Y or LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_Y
- **min** -- minimal value of the y axis

`void lv_chart_set_axis_max_value(lv_obj_t *obj, lv_chart_axis_t axis, int32_t max)`

Set the maximal y values on an axis

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **axis** -- LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_Y or LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_Y
- **max** -- maximum value of the y axis

`void lv_chart_set_update_mode(lv_obj_t *obj, lv_chart_update_mode_t update_mode)`

Set update mode of the chart object. Affects

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **update\_mode** -- the update mode

`void lv_chart_set_div_line_count(lv_obj_t *obj, uint32_t hdiv, uint32_t vdiv)`

Set the number of horizontal and vertical division lines

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **hdiv** -- number of horizontal division lines
- **vdiv** -- number of vertical division lines

`void lv_chart_set_hor_div_line_count(lv_obj_t *obj, uint32_t cnt)`

Set the number of horizontal division lines

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **cnt** -- number of horizontal division lines

`void lv_chart_set_ver_div_line_count(lv_obj_t *obj, uint32_t cnt)`

Set the number of vertical division lines

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **cnt** -- number of vertical division lines

`lv_chart_type_t lv_chart_get_type(const lv_obj_t *obj)`

Get the type of a chart

**Parametri**

**obj** -- pointer to chart object

**Ritorna**

type of the chart (from 'lv\_chart\_t' enum)

`uint32_t lv_chart_get_point_count(const lv_obj_t *obj)`

Get the data point number per data line on chart

**Parametri**

**obj** -- pointer to chart object

**Ritorna**

point number on each data line

`uint32_t lv_chart_get_x_start_point(const lv_obj_t *obj, lv_chart_series_t *ser)`

Get the current index of the x-axis start point in the data array

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object

- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'

**Ritorna**

the index of the current x start point in the data array

```
void lv_chart_get_point_pos_by_id(lv_obj_t *obj, lv_chart_series_t *ser, uint32_t id, lv_point_t *p_out)
```

Get the position of a point to the chart.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **ser** -- pointer to series
- **id** -- the index.
- **p\_out** -- store the result position here

```
void lv_chart_refresh(lv_obj_t *obj)
```

Refresh a chart if its data line has changed

**Parametri**

**obj** -- pointer to chart object

```
lv_chart_series_t *lv_chart_add_series(lv_obj_t *obj, lv_color_t color, lv_chart_axis_t axis)
```

Allocate and add a data series to the chart

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **color** -- color of the data series
- **axis** -- the y axis to which the series should be attached (::LV\_CHART\_AXIS\_PRIMARY\_Y or ::LV\_CHART\_AXIS\_SECONDARY\_Y)

**Ritorna**

pointer to the allocated data series or NULL on failure

```
void lv_chart_remove_series(lv_obj_t *obj, lv_chart_series_t *series)
```

Deallocate and remove a data series from a chart

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **series** -- pointer to a data series on 'chart'

```
void lv_chart_hide_series(lv_obj_t *chart, lv_chart_series_t *series, bool hide)
```

Hide/Unhide a single series of a chart.

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object.
- **series** -- pointer to a series object
- **hide** -- true: hide the series

```
void lv_chart_set_series_color(lv_obj_t *chart, lv_chart_series_t *series, lv_color_t color)
```

Change the color of a series

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object.
- **series** -- pointer to a series object
- **color** -- the new color of the series

```
lv_color_t lv_chart_get_series_color(lv_obj_t *chart, const lv_chart_series_t *series)
```

Get the color of a series

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object.
- **series** -- pointer to a series object

**Ritorna**

the color of the series

```
void lv_chart_set_x_start_point(lv_obj_t *obj, lv_chart_series_t *ser, uint32_t id)
```

Set the index of the x-axis start point in the data array. This point will be considered the first (left) point and the other points will be drawn after it.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object

- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **id** -- the index of the x point in the data array

`lv_chart_series_t *lv_chart_get_series_next(const lv_obj_t *chart, const lv_chart_series_t *ser)`

Get the next series.

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart
- **ser** -- the previous series or NULL to get the first

**Ritorna**

the next series or NULL if there is no more.

`lv_chart_cursor_t *lv_chart_add_cursor(lv_obj_t *obj, lv_color_t color, lv_dir_t dir)`

Add a cursor with a given color

**Parametri**

- **obj** -- pointer to chart object
- **color** -- color of the cursor
- **dir** -- direction of the cursor. LV\_DIR\_RIGHT/LEFT/TOP/DOWN/HOR/VER/ALL.  
OR-ed values are possible

**Ritorna**

pointer to the created cursor

`void lv_chart_set_cursor_pos(lv_obj_t *chart, lv_chart_cursor_t *cursor, lv_point_t *pos)`

Set the coordinate of the cursor with respect to the paddings

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object
- **cursor** -- pointer to the cursor
- **pos** -- the new coordinate of cursor relative to the chart

`void lv_chart_set_cursor_pos_x(lv_obj_t *chart, lv_chart_cursor_t *cursor, int32_t x)`

Set the X coordinate of the cursor with respect to the paddings

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object
- **cursor** -- pointer to the cursor
- **x** -- the new X coordinate of cursor relative to the chart

`void lv_chart_set_cursor_pos_y(lv_obj_t *chart, lv_chart_cursor_t *cursor, int32_t y)`

Set the coordinate of the cursor with respect to the paddings

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object
- **cursor** -- pointer to the cursor
- **y** -- the new Y coordinate of cursor relative to the chart

`void lv_chart_set_cursor_point(lv_obj_t *chart, lv_chart_cursor_t *cursor, lv_chart_series_t *ser, uint32_t point_id)`

Stick the cursor to a point

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object
- **cursor** -- pointer to the cursor
- **ser** -- pointer to a series
- **point\_id** -- the point's index or LV\_CHART\_POINT\_NONE to not assign to any points.

`lv_point_t lv_chart_get_cursor_point(lv_obj_t *chart, lv_chart_cursor_t *cursor)`

Get the coordinate of the cursor with respect to the paddings

**Parametri**

- **chart** -- pointer to a chart object
- **cursor** -- pointer to cursor

**Ritorna**

coordinate of the cursor as `lv_point_t`

**void lv\_chart\_set\_all\_values(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, int32\_t value)**

Initialize all data points of a series with a value

**Parametri**

- **obj** -- pointer to chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **value** -- the new value for all points. LV\_CHART\_POINT\_NONE can be used to hide the points.

**void lv\_chart\_set\_next\_value(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, int32\_t value)**

Set the next point's Y value according to the update mode policy.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **value** -- the new value of the next data

**void lv\_chart\_set\_next\_value2(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, int32\_t x\_value, int32\_t y\_value)**

Set the next point's X and Y value according to the update mode policy.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **x\_value** -- the new X value of the next data
- **y\_value** -- the new Y value of the next data

**void lv\_chart\_set\_series\_values(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, const int32\_t values[], size\_t values\_cnt)**

Same as `lv_chart_set_next_value` but set the values from an array

**Parametri**

- **obj** -- pointer to chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **values** -- the new values to set
- **values\_cnt** -- number of items in `values`

**void lv\_chart\_set\_series\_values2(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, const int32\_t x\_values[], const int32\_t y\_values[], size\_t values\_cnt)**

Same as `lv_chart_set_next_value2` but set the values from an array

**Parametri**

- **obj** -- pointer to chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **x\_values** -- the new values to set on the X axis
- **y\_values** -- the new values to set on the Y axis
- **values\_cnt** -- number of items in `x_values` and `y_values`

**void lv\_chart\_set\_series\_value\_by\_id(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, uint32\_t id, int32\_t value)**

Set an individual point's y value of a chart's series directly based on its index

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **id** -- the index of the x point in the array
- **value** -- value to assign to array point

**void lv\_chart\_set\_series\_value\_by\_id2(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, uint32\_t id, int32\_t x\_value, int32\_t y\_value)**

Set an individual point's x and y value of a chart's series directly based on its index Can be used only with LV\_CHART\_TYPE\_SCATTER.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **id** -- the index of the x point in the array
- **x\_value** -- the new X value of the next data

- **y\_value** -- the new Y value of the next data

**void lv\_chart\_set\_series\_ext\_y\_array(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, int32\_t array[])**

Set an external array for the y data points to use for the chart NOTE: It is the users responsibility to make sure the point\_cnt matches the external array size.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **array** -- external array of points for chart

**void lv\_chart\_set\_series\_ext\_x\_array(lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser, int32\_t array[])**

Set an external array for the x data points to use for the chart NOTE: It is the users responsibility to make sure the point\_cnt matches the external array size.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'
- **array** -- external array of points for chart

**int32\_t \*lv\_chart\_get\_series\_y\_array(const lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser)**

Get the array of y values of a series

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'

**Ritorna**

the array of values with 'point\_count' elements

**int32\_t \*lv\_chart\_get\_series\_x\_array(const lv\_obj\_t \*obj, lv\_chart\_series\_t \*ser)**

Get the array of x values of a series

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a chart object
- **ser** -- pointer to a data series on 'chart'

**Ritorna**

the array of values with 'point\_count' elements

**uint32\_t lv\_chart\_get\_pressed\_point(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the index of the currently pressed point. It's the same for every series.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a chart object

**Ritorna**

the index of the point [0 .. point count] or LV\_CHART\_POINT\_ID\_NONE if no point is being pressed

**int32\_t lv\_chart\_get\_first\_point\_center\_offset(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the overall offset from the chart's side to the center of the first point. In case of a bar chart it will be the center of the first column group

**Parametri**

**obj** -- pointer to a chart object

**Ritorna**

the offset of the center

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_chart\_class**

**lv\_chart\_private.h**

```
struct _lv_chart_series_t
#include <lv_chart_private.h> Descriptor a chart series
```

**Membri Pubblici**

```
int32_t *x_points
```

```
int32_t *y_points
```

```
lv_color_t color
```

```
uint32_t start_point
```

```
uint32_t hidden
```

```
uint32_t x_ext_buf_assigned
```

```
uint32_t y_ext_buf_assigned
```

```
uint32_t x_axis_sec
```

```
uint32_t y_axis_sec
```

```
struct _lv_chart_cursor_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_point_t pos
```

```
int32_t point_id
```

```
lv_color_t color
```

```
lv_chart_series_t *ser
```

```
lv_dir_t dir
```

```
uint32_t pos_set
```

1: pos is set; 0: point\_id is set

```
struct _lv_chart_t
```

**Membri Pubblici****lv\_obj\_t obj***lv\_ll\_t series\_ll*

Linked list for series (stores lv\_chart\_series\_t)

*lv\_ll\_t cursor\_ll*

Linked list for cursors (stores lv\_chart\_cursor\_t)

int32\_t **ymin**[2]int32\_t **ymax**[2]int32\_t **xmin**[2]int32\_t **xmax**[2]int32\_t **pressed\_point\_id**uint32\_t **hdiv\_cnt**

Number of horizontal division lines

uint32\_t **vdiv\_cnt**

Number of vertical division lines

uint32\_t **point\_cnt**

Number of points in all series

*lv\_chart\_type\_t type*

Chart type

*lv\_chart\_update\_mode\_t update\_mode***14.25.11 checkbox****lv\_checkbox.h****Funzioni****lv\_obj\_t \*lv\_checkbox\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a check box object

**Parametri**

parent -- pointer to an object, it will be the parent of the new button

**Ritorna**

pointer to the created check box

**void lv\_checkbox\_set\_text(lv\_obj\_t \*obj, const char \*txt)**

Set the text of a check box. txt will be copied and may be deallocated after this function returns.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a check box
- **txt** -- the text of the check box. NULL to refresh with the current text.

```
void lv_checkbox_set_text_static(lv_obj_t *obj, const char *txt)
```

Set the text of a check box. txt must not be deallocated during the life of this checkbox.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a check box
- **txt** -- the text of the check box.

```
const char *lv_checkbox_get_text(const lv_obj_t *obj)
```

Get the text of a check box

**Parametri**

- **obj** -- pointer to check box object

**Ritorna**

pointer to the text of the check box

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_checkbox_class
```

## lv\_checkbox\_private.h

```
struct _lv_checkbox_t
```

### Membri Pubblici

```
lv_obj_t obj
```

```
char *txt
```

```
uint32_t static_txt
```

## 14.25.12 dropdown

### lv\_dropdown.h

#### Define

```
LV_DROPDOWN_POS_LAST
```

#### Enum

```
enum _lv_property_dropdown_id_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_TEXT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_OPTIONS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_OPTION\_COUNT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_SELECTED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_DIR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_SYMBOL**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_SELECTED\_HIGHLIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_LIST**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_IS\_OPEN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_DROPDOWN\_END**

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_dropdown_create(lv_obj_t *parent)`

Create a drop-down list object

### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new drop-down list

### Ritorna

pointer to the created drop-down list

`void lv_dropdown_set_text(lv_obj_t *obj, const char *txt)`

Set text of the drop-down list's button. If set to NULL the selected option's text will be displayed on the button.

If set to a specific text then that text will be shown regardless of the selected option.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a drop-down list object
- **txt** -- the text as a string (Only its pointer is saved)

`void lv_dropdown_set_options(lv_obj_t *obj, const char *options)`

Set the options in a drop-down list from a string. The options will be copied and saved in the object so the options can be destroyed after calling this function

### Parametri

- **obj** -- pointer to drop-down list object
- **options** -- a string with '  
' separated options. E.g. "One\nTwo\nThree"

`void lv_dropdown_set_options_static(lv_obj_t *obj, const char *options)`

Set the options in a drop-down list from a static string (global, static or dynamically allocated). Only the pointer of the option string will be saved.

### Parametri

- **obj** -- pointer to drop-down list object
- **options** -- a static string with '  
' separated options. E.g. "One\nTwo\nThree"

`void lv_dropdown_add_option(lv_obj_t *obj, const char *option, uint32_t pos)`

Add an options to a drop-down list from a string. Only works for non-static options.

### Parametri

- **obj** -- pointer to drop-down list object
- **option** -- a string without '  
' . E.g. "Four"
- **pos** -- the insert position, indexed from 0, LV\_DROPDOWN\_POS\_LAST = end of string

`void lv_dropdown_clear_options(lv_obj_t *obj)`

Clear all options in a drop-down list. Works with both static and dynamic options.

### Parametri

**obj** -- pointer to drop-down list object

`void lv_dropdown_set_selected(lv_obj_t *obj, uint32_t sel_opt)`

Set the selected option

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down list object
- **sel\_opt** -- id of the selected option (0 ... number of option - 1);

`void lv_dropdown_set_dir(lv_obj_t *obj, lv_dir_t dir)`

Set the direction of the a drop-down list

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a drop-down list object
- **dir** -- LV\_DIR\_LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM

`void lv_dropdown_set_symbol(lv_obj_t *obj, const void *symbol)`

Set an arrow or other symbol to display when on drop-down list's button. Typically a down caret or arrow.

**Nota**

angle and zoom transformation can be applied if the symbol is an image. E.g. when drop down is checked (opened) rotate the symbol by 180 degree

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down list object
- **symbol** -- a text like LV\_SYMBOL\_DOWN, an image (pointer or path) or NULL to not draw symbol icon

`void lv_dropdown_set_selected_highlight(lv_obj_t *obj, bool en)`

Set whether the selected option in the list should be highlighted or not

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down list object
- **en** -- true: highlight enabled; false: disabled

`lv_obj_t *lv_dropdown_get_list(lv_obj_t *obj)`

Get the list of a drop-down to allow styling or other modifications

**Parametri**

**obj** -- pointer to a drop-down list object

**Ritorna**

pointer to the list of the drop-down

`const char *lv_dropdown_get_text(lv_obj_t *obj)`

Get text of the drop-down list's button.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a drop-down list object

**Ritorna**

the text as string, NULL if no text

`const char *lv_dropdown_get_options(const lv_obj_t *obj)`

Get the options of a drop-down list

**Parametri**

**obj** -- pointer to drop-down list object

**Ritorna**

the options separated by '

'-s (E.g. "Option1\nOption2\nOption3")

`uint32_t lv_dropdown_get_selected(const lv_obj_t *obj)`

Get the index of the selected option

**Parametri**

**obj** -- pointer to drop-down list object

**Ritorna**  
index of the selected option (0 ... number of option - 1);

**uint32\_t lv\_dropdown\_get\_option\_count(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the total number of options

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down list object

**Ritorna**  
the total number of options in the list

**void lv\_dropdown\_get\_selected\_str(const lv\_obj\_t \*obj, char \*buf, uint32\_t buf\_size)**

Get the current selected option as a string

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down object
- **buf** -- pointer to an array to store the string
- **buf\_size** -- size of buf in bytes. 0: to ignore it.

**int32\_t lv\_dropdown\_get\_option\_index(lv\_obj\_t \*obj, const char \*option)**

Get the index of an option.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down object
- **option** -- an option as string

**Ritorna**  
index of option in the list of all options. -1 if not found.

**const char \*lv\_dropdown\_get\_symbol(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the symbol on the drop-down list. Typically a down caret or arrow.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down list object

**Ritorna**  
the symbol or NULL if not enabled

**bool lv\_dropdown\_get\_selected\_highlight(lv\_obj\_t \*obj)**

Get whether the selected option in the list should be highlighted or not

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down list object

**Ritorna**  
true: highlight enabled; false: disabled

**lv\_dir\_t lv\_dropdown\_get\_dir(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the direction of the drop-down list

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a drop-down list object

**Ritorna**  
LV\_DIR\_LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM

**void lv\_dropdown\_open(lv\_obj\_t \*dropdown\_obj)**

Open the drop-down list

**Parametri**

- **dropdown\_obj** -- pointer to drop-down list object

**void lv\_dropdown\_close(lv\_obj\_t \*obj)**

Close (Collapse) the drop-down list

**Parametri**

- **obj** -- pointer to drop-down list object

**bool lv\_dropdown\_is\_open(lv\_obj\_t \*obj)**

Tells whether the list is opened or not

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a drop-down list object

**Ritorna**

true if the list os opened

**Variabili**

const lv\_obj\_class\_t **lv\_dropdown\_class**

const lv\_obj\_class\_t **lv\_dropdownlist\_class**

**lv\_dropdown\_private.h**

struct **\_lv\_dropdown\_t**

**Membri Pubblici**

**lv\_obj\_t obj**

**lv\_obj\_t \*list**

The dropped down list

**const char \*text**

Text to display on the dropdown's button

**const void \*symbol**

Arrow or other icon when the drop-down list is closed

**char \*options**

Options in a '

' separated list

**uint32\_t option\_cnt**

Number of options

**uint32\_t sel\_opt\_id**

Index of the currently selected option

**uint32\_t sel\_opt\_id\_orig**

Store the original index on focus

**uint32\_t pr\_opt\_id**

Index of the currently pressed option

**uint8\_t dir**

Direction in which the list should open

**uint8\_t static\_txt**

1: Only a pointer is saved in options

```
uint8_t selected_highlight
```

1: Make the selected option highlighted in the list

```
struct _lv_dropdown_list_t
```

### Membri Pubblici

`lv_obj_t obj`

`lv_obj_t *dropdown`

## 14.25.13 image

`lv_image.h`

### Define

`LV_IMAGE_DECLARE(var_name)`

Use this macro to declare an image in a C file

### Enum

enum `lv_image_align_t`

Image size mode, when image size and object size is different

*Values:*

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_DEFAULT`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_TOP_LEFT`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_TOP_MID`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_TOP_RIGHT`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_BOTTOM_LEFT`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_BOTTOM_MID`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_BOTTOM_RIGHT`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_LEFT_MID`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_RIGHT_MID`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_CENTER`

enumerator `LV_IMAGE_ALIGN_AUTO_TRANSFORM`

enumerator **LV\_IMAGE\_ALIGN\_STRETCH**

enumerator **LV\_IMAGE\_ALIGN\_TILE**

enumerator **LV\_IMAGE\_ALIGN\_CONTAIN**

enumerator **LV\_IMAGE\_ALIGN\_COVER**

enum **\_lv\_property\_image\_id\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_SRC**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_OFFSET\_X**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_OFFSET\_Y**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_ROTATION**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_PIVOT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_SCALE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_SCALE\_X**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_SCALE\_Y**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_BLEND\_MODE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_ANTIALIAS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_INNER\_ALIGN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_IMAGE\_END**

## Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_image\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create an image object

### Parametri

parent -- pointer to an object, it will be the parent of the new image

### Ritorna

pointer to the created image

**void lv\_image\_set\_src(lv\_obj\_t \*obj, const void \*src)**

Set the image data to display on the object

### Parametri

- obj -- pointer to an image object

- **src** -- 1) pointer to an *lv\_image\_dsc\_t* descriptor (converted by LVGL's image converter) (e.g. &my\_img) or 2) path to an image file (e.g. "S:/dir/img.bin") or 3) a SYMBOL (e.g. LV\_SYMBOL\_OK)

**void lv\_image\_set\_offset\_x(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t x)**

Set an offset for the source of an image so the image will be displayed from the new origin.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image
- **x** -- the new offset along x axis.

**void lv\_image\_set\_offset\_y(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t y)**

Set an offset for the source of an image. so the image will be displayed from the new origin.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image
- **y** -- the new offset along y axis.

**void lv\_image\_set\_rotation(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t angle)**

Set the rotation angle of the image. The image will be rotated around the set pivot set by *lv\_image\_set\_pivot()* Note that indexed and alpha only images can't be transformed.

#### Nota

if `image_align` is `LV_IMAGE_ALIGN_STRETCH` or `LV_IMAGE_ALIGN_FIT` rotation will be set to 0 automatically.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **angle** -- rotation in degree with 0.1 degree resolution (0..3600: clock wise)

**void lv\_image\_set\_pivot(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t x, int32\_t y)**

Set the rotation center of the image. The image will be rotated around this point. x, y can be set with value of `LV_PCT`, `lv_image_get_pivot` will return the true pixel coordinate of pivot in this case.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **x** -- rotation center x of the image
- **y** -- rotation center y of the image

**void lv\_image\_set\_pivot\_x(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t x)**

Set the rotation horizontal center of the image.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **x** -- rotation center x of the image, or *lv\_pct()*

**void lv\_image\_set\_pivot\_y(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t y)**

Set the rotation vertical center of the image.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **y** -- rotation center y of the image, or *lv\_pct()*

**void lv\_image\_set\_scale(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t zoom)**

Set the zoom factor of the image. Note that indexed and alpha only images can't be transformed.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **zoom** -- the zoom factor. Example values:
  - 256 or `LV_SCALE_NONE`: no zoom
  - <256: scale down
  - >256: scale up

- 128: half size

- 512: double size

`void lv_image_set_scale_x(lv_obj_t *obj, uint32_t zoom)`

Set the horizontal zoom factor of the image. Note that indexed and alpha only images can't be transformed.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **zoom** -- the zoom factor. Example values:

- 256 or LV\_SCALE\_NONE: no zoom
- <256: scale down
- >256: scale up
- 128: half size
- 512: double size

`void lv_image_set_scale_y(lv_obj_t *obj, uint32_t zoom)`

Set the vertical zoom factor of the image. Note that indexed and alpha only images can't be transformed.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **zoom** -- the zoom factor. Example values:

- 256 or LV\_SCALE\_NONE: no zoom
- <256: scale down
- >256: scale up
- 128: half size
- 512: double size

`void lv_image_set_blend_mode(lv_obj_t *obj, lv_blend_mode_t blend_mode)`

Set the blend mode of an image.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **blend\_mode** -- the new blend mode

`void lv_image_set_antialias(lv_obj_t *obj, bool antialias)`

Enable/disable anti-aliasing for the transformations (rotate, zoom) or not. The quality is better with anti-aliasing looks better but slower.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **antialias** -- true: anti-aliased; false: not anti-aliased

`void lv_image_set_inner_align(lv_obj_t *obj, lv_image_align_t align)`

Set the image object size mode.

#### Nota

if `image_align` is `LV_IMAGE_ALIGN_STRETCH` or `LV_IMAGE_ALIGN_FIT` rotation, scale and pivot will be overwritten and controlled internally.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object
- **align** -- the new align mode.

`void lv_image_set_bitmap_map_src(lv_obj_t *obj, const lv_image_dsc_t *src)`

Set an A8 bitmap mask for the image.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to an image object

- **src** -- an *lv\_image\_dsc\_t* bitmap mask source.

```
const void *lv_image_get_src(lv_obj_t *obj)
```

Get the source of the image

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

the image source (symbol, file name or ::lv-img\_dsc\_t for C arrays)

```
int32_t lv_image_get_offset_x(lv_obj_t *obj)
```

Get the offset's x attribute of the image object.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image

**Ritorna**

offset X value.

```
int32_t lv_image_get_offset_y(lv_obj_t *obj)
```

Get the offset's y attribute of the image object.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image

**Ritorna**

offset Y value.

```
int32_t lv_image_get_rotation(lv_obj_t *obj)
```

Get the rotation of the image.

 **Nota**

if `image_align` is `LV_IMAGE_ALIGN_STRETCH` or `LV_IMAGE_ALIGN_FIT` rotation will be set to 0 automatically.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

rotation in 0.1 degrees (0..3600)

```
void lv_image_get_pivot(lv_obj_t *obj, lv_point_t *pivot)
```

Get the pivot (rotation center) of the image. If pivot is set with `LV_PCT`, convert it to px before return.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to an image object

- **pivot** -- store the rotation center here

```
int32_t lv_image_get_scale(lv_obj_t *obj)
```

Get the zoom factor of the image.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

zoom factor (256: no zoom)

```
int32_t lv_image_get_scale_x(lv_obj_t *obj)
```

Get the horizontal zoom factor of the image.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

zoom factor (256: no zoom)

```
int32_t lv_image_get_scale_y(lv_obj_t *obj)
```

Get the vertical zoom factor of the image.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

zoom factor (256: no zoom)

```
int32_t lv_image_get_src_width(lv_obj_t *obj)
```

Get the width of an image before any transformations.

**Parametri**

**obj** -- Pointer to an image object.

**Ritorna**

The width of the image.

```
int32_t lv_image_get_src_height(lv_obj_t *obj)
```

Get the height of an image before any transformations.

**Parametri**

**obj** -- Pointer to an image object.

**Ritorna**

The height of the image.

```
int32_t lv_image_get_transformed_width(lv_obj_t *obj)
```

Get the transformed width of an image object.

**Parametri**

**obj** -- Pointer to an image object.

**Ritorna**

The transformed width of the image.

```
int32_t lv_image_get_transformed_height(lv_obj_t *obj)
```

Get the transformed height of an image object.

**Parametri**

**obj** -- Pointer to an image object.

**Ritorna**

The transformed height of the image.

*lv\_blend\_mode\_t* lv\_image\_get\_blend\_mode(lv\_obj\_t \*obj)

Get the current blend mode of the image

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

the current blend mode

bool lv\_image\_get\_antialias(lv\_obj\_t \*obj)

Get whether the transformations (rotate, zoom) are anti-aliased or not

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

true: anti-aliased; false: not anti-aliased

*lv\_image\_align\_t* lv\_image\_get\_inner\_align(lv\_obj\_t \*obj)

Get the size mode of the image

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

element of *lv\_image\_align\_t*

const *lv\_image\_dsc\_t* \*lv\_image\_get\_bitmap\_map\_src(lv\_obj\_t \*obj)

Get the bitmap mask source.

**Parametri**

**obj** -- pointer to an image object

**Ritorna**

an *lv\_image\_dsc\_t* bitmap mask source.

**Variabili**

```
const lv_obj_class_t lv_image_class
```

**lv\_image\_private.h**

```
struct _lv_image_t
#include <lv_image_private.h> Data of image
```

**Membri Pubblici**

**lv\_obj\_t obj**

**const void \*src**

Image source: Pointer to an array or a file or a symbol

**const *lv\_image\_dsc\_t* \*bitmap\_mask\_src**

Pointer to an A8 bitmap mask

***lv\_point\_t* offset**

**int32\_t w**

Width of the image (Handled by the library)

**int32\_t h**

Height of the image (Handled by the library)

**uint32\_t rotation**

Rotation angle of the image

**uint32\_t scale\_x**

256 means no zoom, 512 double size, 128 half size

**uint32\_t scale\_y**

256 means no zoom, 512 double size, 128 half size

***lv\_point\_t* pivot**

Rotation center of the image

**uint32\_t src\_type**

See: *lv\_image\_src\_t*

**uint32\_t cf**

Color format from *lv\_color\_format\_t*

**uint32\_t antialias**

Apply anti-aliasing in transformations (rotate, zoom)

`uint32_t align`

Image size mode when image size and object size is different. See [`lv\_image\_align\_t`](#)

`uint32_t blend_mode`

Element of [`lv\_blend\_mode\_t`](#)

## 14.25.14 imagebutton

[`lv\_imagebutton.h`](#)

### Enum

`enum lv_imagebutton_state_t`

*Values:*

enumerator `LV_IMAGEBUTTON_STATE_RELEASED`

enumerator `LV_IMAGEBUTTON_STATE_PRESSED`

enumerator `LV_IMAGEBUTTON_STATE_DISABLED`

enumerator `LV_IMAGEBUTTON_STATE_CHECKED_RELEASED`

enumerator `LV_IMAGEBUTTON_STATE_CHECKED_PRESSED`

enumerator `LV_IMAGEBUTTON_STATE_CHECKED_DISABLED`

enumerator `LV_IMAGEBUTTON_STATE_NUM`

### Funzioni

`lv_obj_t *lv_imagebutton_create(lv_obj_t *parent)`

Create an image button object

#### Parametri

`parent` -- pointer to an object, it will be the parent of the new image button

#### Ritorna

pointer to the created image button

`void lv_imagebutton_set_src(lv_obj_t *imagebutton, lv\_imagebutton\_state\_t state, const void *src_left, const void *src_mid, const void *src_right)`

Set images for a state of the image button

#### Parametri

- `imagebutton` -- pointer to an image button object
- `state` -- for which state set the new image
- `src_left` -- pointer to an image source for the left side of the button (a C array or path to a file)
- `src_mid` -- pointer to an image source for the middle of the button (ideally 1px wide) (a C array or path to a file)
- `src_right` -- pointer to an image source for the right side of the button (a C array or path to a file)

```
void lv_imagebutton_set_state(lv_obj_t *imagebutton, lv_imagebutton_state_t state)
```

Use this function instead of `lv_obj_add/remove_state` to set a state manually

#### Parametri

- **imagebutton** -- pointer to an image button object
- **state** -- the new state

```
const void *lv_imagebutton_get_src_left(lv_obj_t *imagebutton, lv_imagebutton_state_t state)
```

Get the left image in a given state

#### Parametri

- **imagebutton** -- pointer to an image button object
- **state** -- the state where to get the image (from `lv_button_state_t`)`

#### Ritorna

pointer to the left image source (a C array or path to a file)

```
const void *lv_imagebutton_get_src_middle(lv_obj_t *imagebutton, lv_imagebutton_state_t state)
```

Get the middle image in a given state

#### Parametri

- **imagebutton** -- pointer to an image button object
- **state** -- the state where to get the image (from `lv_button_state_t`)`

#### Ritorna

pointer to the middle image source (a C array or path to a file)

```
const void *lv_imagebutton_get_src_right(lv_obj_t *imagebutton, lv_imagebutton_state_t state)
```

Get the right image in a given state

#### Parametri

- **imagebutton** -- pointer to an image button object
- **state** -- the state where to get the image (from `lv_button_state_t`)`

#### Ritorna

pointer to the right image source (a C array or path to a file)

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_imagebutton_class
```

## lv\_imagebutton\_private.h

```
struct _lv_imagebutton_src_info_t
```

### Membri Pubblici

```
const void *img_src
```

```
lv_image_header_t header
```

```
struct _lv_imagebutton_t
```

```
#include <lv_imagebutton_private.h> Data of image button
```

### Membri Pubblici

```
lv_obj_t obj
```

```
lv_imagebutton_src_info_t src_mid[LV_IMAGEBUTTON_STATE_NUM]
```

Store center images to each state

lv\_imagebutton\_src\_info\_t **src\_left**[*LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_NUM*]

Store left side images to each state

lv\_imagebutton\_src\_info\_t **src\_right**[*LV\_IMAGEBUTTON\_STATE\_NUM*]

Store right side images to each state

## 14.25.15 keyboard

**lv\_keyboard.h**

### Define

**LV\_KEYBOARD\_CTRL\_BUTTON\_FLAGS**

### Enum

enum **lv\_keyboard\_mode\_t**

Current keyboard mode.

*Values:*

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_TEXT\_LOWER**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_TEXT\_UPPER**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_SPECIAL**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_NUMBER**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_USER\_1**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_USER\_2**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_USER\_3**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_USER\_4**

enumerator **LV\_KEYBOARD\_MODE\_TEXT\_ARABIC**

enum **\_lv\_property\_keyboard\_id\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_PROPERTY\_KEYBOARD\_TEXTAREA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_KEYBOARD\_MODE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_KEYBOARD\_POPOVERS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_KEYBOARD\_SELECTED\_BUTTON**

enumerator **LV\_PROPERTY\_KEYBOARD\_END**

## Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_keyboard\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a Keyboard object

### Parametri

- parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new keyboard

### Ritorna

pointer to the created keyboard object

**void lv\_keyboard\_set\_textarea(lv\_obj\_t \*kb, lv\_obj\_t \*ta)**

Assign a text area to the keyboard. Pressed characters will be inserted there.

### Parametri

- kb** -- pointer to a keyboard object
- ta** -- pointer to a text area object to write into

**void lv\_keyboard\_set\_mode(lv\_obj\_t \*kb, lv\_keyboard\_mode\_t mode)**

Set a new mode (e.g., text, number, special characters).

### Parametri

- kb** -- pointer to a keyboard object
- mode** -- the desired mode (see '[lv\\_keyboard\\_mode\\_t](#)')

**void lv\_keyboard\_set\_popovers(lv\_obj\_t \*kb, bool en)**

Enable or disable popovers showing button titles on press.

### Parametri

- kb** -- pointer to a keyboard object
- en** -- true to enable popovers; false to disable

**void lv\_keyboard\_set\_map(lv\_obj\_t \*kb, lv\_keyboard\_mode\_t mode, const char \*const map[], const lv\_buttonmatrix\_ctrl\_t ctrl\_map[])**

Set a custom button map for the keyboard.

### Parametri

- kb** -- pointer to a keyboard object
- mode** -- the mode to assign the new map to (see '[lv\\_keyboard\\_mode\\_t](#)')
- map** -- pointer to a string array describing the button map see '[lv\\_buttonmatrix\\_set\\_map\(\)](#)' for more details
- ctrl\_map** -- pointer to the control map. See '[lv\\_buttonmatrix\\_set\\_ctrl\\_map\(\)](#)'

**lv\_obj\_t \*lv\_keyboard\_get\_textarea(const lv\_obj\_t \*kb)**

Get the text area currently assigned to the keyboard.

### Parametri

**kb** -- pointer to a keyboard object

### Ritorna

pointer to the assigned text area object

**lv\_keyboard\_mode\_t lv\_keyboard\_get\_mode(const lv\_obj\_t \*kb)**

Get the current mode of the keyboard.

### Parametri

**kb** -- pointer to a keyboard object

### Ritorna

the current mode (see '[lv\\_keyboard\\_mode\\_t](#)')

**bool lv\_keyboard\_get\_popovers(const lv\_obj\_t \*obj)**

Check whether popovers are enabled on the keyboard.

### Parametri

**obj** -- pointer to a keyboard object

**Ritorna**

true if popovers are enabled; false otherwise

```
const char *const *lv_keyboard_get_map_array(const lv_obj_t *kb)
```

Get the current button map of the keyboard.

**Parametri**

- kb** -- pointer to a keyboard object

**Ritorna**

pointer to the map array

```
uint32_t lv_keyboard_get_selected_button(const lv_obj_t *obj)
```

Get the index of the last selected button (pressed, released, focused, etc.). Useful in the event\_cb to retrieve button text or properties.

**Parametri**

- obj** -- pointer to a keyboard object

**Ritorna**

index of the last interacted button returns LV\_BUTTONMATRIX\_BUTTON\_NONE if not set

```
const char *lv_keyboard_get_button_text(const lv_obj_t *obj, uint32_t btn_id)
```

Get the text of a button by index.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a keyboard object
- **btn\_id** -- index of the button (excluding newline characters)

**Ritorna**

pointer to the text of the button

```
void lv_keyboard_def_event_cb(lv_event_t *e)
```

Default keyboard event callback to handle button presses. Adds characters to the text area and switches map if needed. If a custom event\_cb is used, this function can be called within it.

**Parametri**

- e** -- the triggering event

**Variabili**

```
const lv_obj_class_t lv_keyboard_class
```

**lv\_keyboard\_private.h**

```
struct _lv_keyboard_t
```

```
#include <lv_keyboard_private.h> Data of keyboard
```

**Membri Pubblici**

```
lv_buttonmatrix_t btnm
```

```
lv_obj_t *ta
```

Pointer to the assigned text area

```
lv_keyboard_mode_t mode
```

Key map type

```
uint8_t popovers
```

Show button titles in popovers on press

## 14.25.16 label

[lv\\_label.h](#)

### Define

`LV_LABEL_DOT_NUM`

`LV_LABEL_POS_LAST`

`LV_LABEL_TEXT_SELECTION_OFF`

`LV_LABEL_DEFAULT_TEXT`

### Enum

enum `lv_label_long_mode_t`

Long mode behaviors. Used in 'lv\_label\_ext\_t'

*Values:*

enumerator `LV_LABEL_LONG_MODE_WRAP`

Keep the object width, wrap lines longer than object width and expand the object height

enumerator `LV_LABEL_LONG_MODE_DOTS`

Keep the size and write dots at the end if the text is too long

enumerator `LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL`

Keep the size and roll the text back and forth

enumerator `LV_LABEL_LONG_MODE_SCROLL_CIRCULAR`

Keep the size and roll the text circularly

enumerator `LV_LABEL_LONG_MODE_CLIP`

Keep the size and clip the text out of it

enum `lv_property_label_id_t`

*Values:*

enumerator `LV_PROPERTY_LABEL_TEXT`

enumerator `LV_PROPERTY_LABEL_LONG_MODE`

enumerator `LV_PROPERTY_LABEL_TEXT_SELECTION_START`

enumerator `LV_PROPERTY_LABEL_TEXT_SELECTION_END`

enumerator `LV_PROPERTY_LABEL_END`

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_label_create(lv_obj_t *parent)`

Create a label object

### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new label.

### Ritorna

- pointer to the created button

`void lv_label_set_text(lv_obj_t *obj, const char *text)`

Set a new text for a label. Memory will be allocated to store the text by the label.

### Nota

If `LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS` is enabled the text will be modified to have the correct Arabic characters in it.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a label object
- **text** -- '\0' terminated character string. NULL to refresh with the current text.

`void lv_label_set_text_fmt(lv_obj_t *obj, const char *fmt, ...)`

Set a new formatted text for a label. Memory will be allocated to store the text by the label.

### Nota

If `LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS` is enabled the text will be modified to have the correct Arabic characters in it.

### Parametri

- **obj** -- pointer to a label object
- **fmt** -- printf-like format string Example:

```
lv_label_set_text_fmt(label1, "%d user", user_num);
```

`void lv_label_set_text_vfmt(lv_obj_t *obj, const char *fmt, va_list args)`

Set a new formatted text for a label. Memory will be allocated to store the text by the label.

Example:

```
va_list args;
va_start(args, fmt);
lv_label_set_text_vfmt(label1, fmt, args);
va_end(args);
```

### Nota

It ignores `LV_USE_ARABIC_PERSIAN_CHARS`

### Parametri

- **obj** -- pointer to a label object
- **fmt** -- printf-like format string
- **args** -- variadic arguments list

`void lv_label_set_text_static(lv_obj_t *obj, const char *text)`

Set a static text. It will not be saved by the label so the 'text' variable has to be 'alive' while the label exists.

**Nota**

It ignores LV\_USE\_ARABIC\_PERSIAN\_CHARS

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **text** -- pointer to a text. NULL to refresh with the current text.

**void lv\_label\_set\_long\_mode(lv\_obj\_t \*obj, lv\_label\_long\_mode\_t long\_mode)**

Set the behavior of the label with text longer than the object size

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **long\_mode** -- the new mode from 'lv\_label\_long\_mode' enum. In LV\_LONG\_WRAP/DOT/SCROLL/SCROLL\_CIRC the size of the label should be set AFTER this function

**void lv\_label\_set\_text\_selection\_start(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t index)**

Set where text selection should start

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **index** -- character index from where selection should start. LV\_LABEL\_TEXT\_SELECTION\_OFF for no selection

**void lv\_label\_set\_text\_selection\_end(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t index)**

Set where text selection should end

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **index** -- character index where selection should end. LV\_LABEL\_TEXT\_SELECTION\_OFF for no selection

**void lv\_label\_set\_recolor(lv\_obj\_t \*obj, bool en)**

Enable the recoloring by in-line commands

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **en** -- true: enable recoloring, false: disable Example: "This is a #ff0000 red# word"

**char \*lv\_label\_get\_text(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the text of a label

**Parametri**

**obj** -- pointer to a label object

**Ritorna**

the text of the label

**lv\_label\_long\_mode\_t lv\_label\_get\_long\_mode(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the long mode of a label

**Parametri**

**obj** -- pointer to a label object

**Ritorna**

the current long mode

**void lv\_label\_get\_letter\_pos(const lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t char\_id, lv\_point\_t \*pos)**

Get the relative x and y coordinates of a letter

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **char\_id** -- index of the character [0 ... text length - 1]. Expressed in character index, not byte index (different in UTF-8)
- **pos** -- store the result here (E.g. index = 0 gives 0;0 coordinates if the text is aligned to the left)

`uint32_t lv_label_get_letter_on(const lv_obj_t *obj, lv_point_t *pos_in, bool bidi)`

Get the index of letter on a relative point of a label.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to label object
- **pos\_in** -- pointer to point with coordinates on a the label
- **bidi** -- whether to use bidi processed

**Ritorna**

The index of the letter on the 'pos\_p' point (E.g. on 0;0 is the 0. letter if aligned to the left)  
Expressed in character index and not byte index (different in UTF-8)

`bool lv_label_is_char_under_pos(const lv_obj_t *obj, lv_point_t *pos)`

Check if a character is drawn under a point.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **pos** -- Point to check for character under

**Ritorna**

whether a character is drawn under the point

`uint32_t lv_label_get_text_selection_start(const lv_obj_t *obj)`

Get the selection start index.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a label object.

**Ritorna**

selection start index. LV\_LABEL\_TEXT\_SELECTION\_OFF if nothing is selected.

`uint32_t lv_label_get_text_selection_end(const lv_obj_t *obj)`

Get the selection end index.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a label object.

**Ritorna**

selection end index. LV\_LABEL\_TXT\_SEL\_OFF if nothing is selected.

`bool lv_label_get_recolor(const lv_obj_t *obj)`

Get the recoloring attribute.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a label object.

**Ritorna**

true: recoloring is enabled, false: recoloring is disabled

`void lv_label_ins_text(lv_obj_t *obj, uint32_t pos, const char *txt)`

Insert a text to a label. The label text cannot be static.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **pos** -- character index to insert. Expressed in character index and not byte index. 0: before first char. LV\_LABEL\_POS\_LAST: after last char.
- **txt** -- pointer to the text to insert

`void lv_label_cut_text(lv_obj_t *obj, uint32_t pos, uint32_t cnt)`

Delete characters from a label. The label text cannot be static.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a label object
- **pos** -- character index from where to cut. Expressed in character index and not byte index. 0: start in front of the first character
- **cnt** -- number of characters to cut

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_label\_class**

### **lv\_label\_private.h**

struct **\_lv\_label\_t**

#### Membri Pubblici

lv\_obj\_t **obj**

char \***text**

char **dot**[3 + 1]

Bytes that have been replaced with dots

uint32\_t **dot\_begin**

Offset where bytes have been replaced with dots

lv\_draw\_label\_hint\_t **hint**

uint32\_t **sel\_start**

uint32\_t **sel\_end**

*lv\_point\_t* **size\_cache**

Text size cache

*lv\_point\_t* **offset**

Text draw position offset

*lv\_label\_long\_mode\_t* **long\_mode**

Determine what to do with the long texts

uint8\_t **static\_txt**

Flag to indicate the text is static

uint8\_t **recolor**

Enable in-line letter re-coloring

uint8\_t **expand**

Ignore real width (used by the library with LV\_LABEL\_LONG\_MODE\_SCROLL)

uint8\_t **invalid\_size\_cache**

1: Recalculate size and update cache

*lv\_point\_t* **text\_size**

## 14.25.17 led

**lv\_led.h**

### Define

**LV\_LED\_BRIGHT\_MIN**

Brightness when the LED if OFF

**LV\_LED\_BRIGHT\_MAX**

Brightness when the LED if ON

### Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_led\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a led object

#### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new led

#### Ritorna

pointer to the created led

**void lv\_led\_set\_color(lv\_obj\_t \*led, lv\_color\_t color)**

Set the color of the LED

#### Parametri

- **led** -- pointer to a LED object
- **color** -- the color of the LED

**void lv\_led\_set\_brightness(lv\_obj\_t \*led, uint8\_t bright)**

Set the brightness of a LED object

#### Parametri

- **led** -- pointer to a LED object
- **bright** -- LV\_LED\_BRIGHT\_MIN (max. dark) ... LV\_LED\_BRIGHT\_MAX (max. light)

**void lv\_led\_on(lv\_obj\_t \*led)**

Light on a LED

#### Parametri

**led** -- pointer to a LED object

**void lv\_led\_off(lv\_obj\_t \*led)**

Light off a LED

#### Parametri

**led** -- pointer to a LED object

**void lv\_led\_toggle(lv\_obj\_t \*led)**

Toggle the state of a LED

#### Parametri

**led** -- pointer to a LED object

**uint8\_t lv\_led\_get\_brightness(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the brightness of a LED object

#### Parametri

**obj** -- pointer to LED object

#### Ritorna

bright 0 (max. dark) ... 255 (max. light)

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_led_class
```

### lv\_led\_private.h

```
struct _lv_led_t
#include <lv_led_private.h> Data of led
```

#### Membri Pubblici

**lv\_obj\_t obj**

*lv\_color\_t color*

**uint8\_t bright**

Current brightness of the LED (0..255)

## 14.25.18 line

### lv\_line.h

#### Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_line\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a line object

##### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new line

##### Ritorna

pointer to the created line

**void lv\_line\_set\_points(lv\_obj\_t \*obj, const *lv\_point\_precise\_t* points[], uint32\_t point\_num)**

Set an array of points. The line object will connect these points.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a line object
- **points** -- an array of points. Only the address is saved, so the array needs to be alive while the line exists
- **point\_num** -- number of points in 'point\_a'

**void lv\_line\_set\_points Mutable(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_point\_precise\_t* points[], uint32\_t point\_num)**

Set a non-const array of points. Identical to `lv_line_set_points` except the array may be retrieved by `lv_line_get_points Mutable`.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a line object
- **points** -- a non-const array of points. Only the address is saved, so the array needs to be alive while the line exists.
- **point\_num** -- number of points in 'point\_a'

**void lv\_line\_set\_y\_invert(lv\_obj\_t \*obj, bool en)**

Enable (or disable) the y coordinate inversion. If enabled then y will be subtracted from the height of the object, therefore the y = 0 coordinate will be on the bottom.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a line object
- **en** -- true: enable the y inversion, false:disable the y inversion

const *lv\_point\_precise\_t* \***lv\_line\_get\_points**(*lv\_obj\_t* \**obj*)

Get the pointer to the array of points.

**Parametri**

*obj* -- pointer to a line object

**Ritorna**

const pointer to the array of points

uint32\_t **lv\_line\_get\_point\_count**(*lv\_obj\_t* \**obj*)

Get the number of points in the array of points.

**Parametri**

*obj* -- pointer to a line object

**Ritorna**

number of points in array of points

bool **lv\_line\_is\_point\_arrayMutable**(*lv\_obj\_t* \**obj*)

Check the mutability of the stored point array pointer.

**Parametri**

*obj* -- pointer to a line object

**Ritorna**

true: the point array pointer is mutable, false: constant

*lv\_point\_precise\_t* \***lv\_line\_get\_pointsMutable**(*lv\_obj\_t* \**obj*)

Get a pointer to the mutable array of points or NULL if it is not mutable

**Parametri**

*obj* -- pointer to a line object

**Ritorna**

pointer to the array of points. NULL if not mutable.

bool **lv\_line\_get\_y\_invert**(const *lv\_obj\_t* \**obj*)

Get the y inversion attribute

**Parametri**

*obj* -- pointer to a line object

**Ritorna**

true: y inversion is enabled, false: disabled

## Variabili

const *lv\_obj\_class\_t* **lv\_line\_class**

## lv\_line\_private.h

struct **\_lv\_line\_t**

#include <lv\_line\_private.h> Data of line

### Membri Pubblici

*lv\_obj\_t* **obj**

const *lv\_point\_precise\_t* \***constant**

*lv\_point\_precise\_t* \***mut**

union **\_lv\_line\_t** **point\_array**

Pointer to an array with the points of the line

```
uint32_t point_num
Number of points in 'point_array'

uint32_t y_inv
1: y == 0 will be on the bottom

uint32_t point_array_isMutable
whether the point array is const or mutable
```

## 14.25.19 list

**lv\_list.h**

### Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_list\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a list object

#### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new list

#### Ritorna

pointer to the created list

**lv\_obj\_t \*lv\_list\_add\_text(lv\_obj\_t \*list, const char \*txt)**

Add text to a list

#### Parametri

- **list** -- pointer to a list, it will be the parent of the new label
- **txt** -- text of the new label

#### Ritorna

pointer to the created label

**lv\_obj\_t \*lv\_list\_add\_button(lv\_obj\_t \*list, const void \*icon, const char \*txt)**

Add button to a list

#### Parametri

- **list** -- pointer to a list, it will be the parent of the new button
- **icon** -- icon for the button, when NULL it will have no icon
- **txt** -- text of the new button, when NULL no text will be added

#### Ritorna

pointer to the created button

**const char \*lv\_list\_get\_button\_text(lv\_obj\_t \*list, lv\_obj\_t \*btn)**

Get text of a given list button

#### Parametri

- **list** -- pointer to a list
- **btn** -- pointer to the button

#### Ritorna

text of btn, if btn doesn't have text "" will be returned

**void lv\_list\_set\_button\_text(lv\_obj\_t \*list, lv\_obj\_t \*btn, const char \*txt)**

Set text of a given list button

#### Parametri

- **list** -- pointer to a list
- **btn** -- pointer to the button
- **txt** -- pointer to the text

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_list_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_list_text_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_list_button_class
```

## 14.25.20 lottie

### **lv\_lottie.h**

#### Funzioni

`lv_obj_t *lv_lottie_create(lv_obj_t *parent)`

Create a lottie animation

##### Parametri

- **parent** -- pointer to the parent widget

##### Ritorna

pointer to the created Lottie animation widget

`void lv_lottie_set_buffer(lv_obj_t *obj, int32_t w, int32_t h, void *buf)`

Set a buffer for the animation. It also defines the size of the animation

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a lottie widget
- **w** -- width of the animation and buffer
- **h** -- height of the animation and buffer
- **buf** -- a static buffer with `width x height x 4` byte size

`void lv_lottie_set_draw_buf(lv_obj_t *obj, lv_draw_buf_t *draw_buf)`

Set a draw buffer for the animation. It also defines the size of the animation

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a lottie widget
- **draw\_buf** -- an initialized draw buffer with ARGB8888 color format

`void lv_lottie_set_src_data(lv_obj_t *obj, const void *src, size_t src_size)`

Set the source for the animation as an array

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a lottie widget
- **src** -- the lottie animation converted to an nul terminated array
- **src\_size** -- size of the source array in bytes

`void lv_lottie_set_src_file(lv_obj_t *obj, const char *src)`

Set the source for the animation as a path. Lottie doesn't use LVGL's File System API.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a lottie widget
- **src** -- path to a json file, e.g. "path/to/file.json"

`lv_anim_t *lv_lottie_get_anim(lv_obj_t *obj)`

Get the LVGL animation which controls the lottie animation

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a lottie widget

##### Ritorna

the LVGL animation

**lv\_lottie\_private.h**

```
struct lv_lottie_t
```

**Membri Pubblici**

lv\_canvas\_t **canvas**

Tvg\_Paint \***tvg\_paint**

Tvg\_Canvas \***tvg\_canvas**

Tvg\_Animation \***tvg\_anim**

lv\_anim\_t \***anim**

int32\_t **last\_rendered\_time**

**14.25.21 menu****lv\_menu.h****Enum**

enum **lv\_menu\_mode\_header\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_MENU\_HEADER\_TOP\_FIXED**

Header is positioned at the top

enumerator **LV\_MENU\_HEADER\_TOP\_UNFIXED**

Header is positioned at the top and can be scrolled out of view

enumerator **LV\_MENU\_HEADER\_BOTTOM\_FIXED**

Header is positioned at the bottom

enum **lv\_menu\_mode\_root\_back\_button\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_MENU\_ROOT\_BACK\_BUTTON\_DISABLED**

enumerator **LV\_MENU\_ROOT\_BACK\_BUTTON\_ENABLED**

**Funzioni**

**lv\_obj\_t \*lv\_menu\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a menu object

**Parametri**

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new menu

**Ritorna**

pointer to the created menu

**14.25. widgets**

**1293**

`lv_obj_t *lv_menu_page_create(lv_obj_t *menu, char const *const title)`

Create a menu page object.

This call inserts the new page under menu->storage as its parent, which is itself a child of the menu, so the resulting object hierarchy is: menu => storage => new\_page where storage is a Base Widget.

**Parametri**

- **menu** -- pointer to menu object.
- **title** -- pointer to text for title in header (NULL to not display title)

**Ritorna**

pointer to the created menu page

`lv_obj_t *lv_menu_cont_create(lv_obj_t *parent)`

Create a menu cont object

**Parametri**

- **parent** -- pointer to a menu page object, it will be the parent of the new menu cont object

**Ritorna**

pointer to the created menu cont

`lv_obj_t *lv_menu_section_create(lv_obj_t *parent)`

Create a menu section object

**Parametri**

- **parent** -- pointer to a menu page object, it will be the parent of the new menu section object

**Ritorna**

pointer to the created menu section

`lv_obj_t *lv_menu_separator_create(lv_obj_t *parent)`

Create a menu separator object

**Parametri**

- **parent** -- pointer to a menu page object, it will be the parent of the new menu separator object

**Ritorna**

pointer to the created menu separator

`void lv_menu_set_page(lv_obj_t *obj, lv_obj_t *page)`

Set menu page to display in main

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the menu
- **page** -- pointer to the menu page to set (NULL to clear main and clear menu history)

`void lv_menu_set_page_title(lv_obj_t *page, char const *const title)`

Set menu page title

**Parametri**

- **page** -- pointer to the menu page
- **title** -- pointer to text for title in header (NULL to not display title)

`void lv_menu_set_page_title_static(lv_obj_t *page, char const *const title)`

Set menu page title with a static text. It will not be saved by the label so the 'text' variable has to be 'alive' while the page exists.

**Parametri**

- **page** -- pointer to the menu page
- **title** -- pointer to text for title in header (NULL to not display title)

`void lv_menu_set_sidebar_page(lv_obj_t *obj, lv_obj_t *page)`

Set menu page to display in sidebar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the menu
- **page** -- pointer to the menu page to set (NULL to clear sidebar)

`void lv_menu_set_mode_header(lv_obj_t *obj, lv_menu_mode_header_t mode)`

Set the how the header should behave and its position

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a menu
- **mode** -- LV\_MENU\_HEADER\_TOP\_FIXED/TOP\_UNFIXED/BOTTOM\_FIXED

**void lv\_menu\_set\_mode\_root\_back\_button(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_menu\_mode\_root\_back\_button\_t* mode)**

Set whether back button should appear at root

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a menu
- **mode** -- LV\_MENU\_ROOT\_BACK\_BUTTON\_DISABLED/ENABLED

**void lv\_menu\_set\_load\_page\_event(lv\_obj\_t \*menu, lv\_obj\_t \*obj, lv\_obj\_t \*page)**

Add menu to the menu item

**Parametri**

- **menu** -- pointer to the menu
- **obj** -- pointer to the obj
- **page** -- pointer to the page to load when obj is clicked

**lv\_obj\_t \*lv\_menu\_get\_cur\_main\_page(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a pointer to menu page that is currently displayed in main

**Parametri**

**obj** -- pointer to the menu

**Ritorna**

pointer to current page

**lv\_obj\_t \*lv\_menu\_get\_cur\_sidebar\_page(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a pointer to menu page that is currently displayed in sidebar

**Parametri**

**obj** -- pointer to the menu

**Ritorna**

pointer to current page

**lv\_obj\_t \*lv\_menu\_get\_main\_header(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a pointer to main header obj

**Parametri**

**obj** -- pointer to the menu

**Ritorna**

pointer to main header obj

**lv\_obj\_t \*lv\_menu\_get\_main\_header\_back\_button(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a pointer to main header back btn obj

**Parametri**

**obj** -- pointer to the menu

**Ritorna**

pointer to main header back btn obj

**lv\_obj\_t \*lv\_menu\_get\_sidebar\_header(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a pointer to sidebar header obj

**Parametri**

**obj** -- pointer to the menu

**Ritorna**

pointer to sidebar header obj

**lv\_obj\_t \*lv\_menu\_get\_sidebar\_header\_back\_button(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a pointer to sidebar header obj

**Parametri**

**obj** -- pointer to the menu

**Ritorna**

pointer to sidebar header back btn obj

**bool lv\_menu\_back\_button\_is\_root(lv\_obj\_t \*menu, lv\_obj\_t \*obj)**

Check if an obj is a root back btn

**Parametri**

- **menu** -- pointer to the menu
- **obj** -- pointer to the back button

**Ritorna**

true if it is a root back btn

```
void lv_menu_clear_history(lv_obj_t *obj)
```

Clear menu history

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the menu

**Variabili**

```
const lv_obj_class_t lv_menu_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_page_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_cont_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_section_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_separator_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_sidebar_cont_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_main_cont_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_sidebar_header_cont_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_menu_main_header_cont_class
```

**lv\_menu\_private.h**

```
struct _lv_menu_load_page_event_data_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_obj_t *menu
```

```
lv_obj_t *page
```

```
struct _lv_menu_history_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_obj_t *page
```

```
struct _lv_menu_t
```

## Membri Pubblici

`lv_obj_t *obj`

`lv_obj_t *storage`

a pointer to obj that is the parent of all pages not displayed

`lv_obj_t *main`

`lv_obj_t *main_page`

`lv_obj_t *main_header`

`lv_obj_t *main_header_back_btn`

a pointer to obj that on click triggers back btn event handler, can be same as 'main\_header'

`lv_obj_t *main_header_title`

`lv_obj_t *sidebar`

`lv_obj_t *sidebar_page`

`lv_obj_t *sidebar_header`

`lv_obj_t *sidebar_header_back_btn`

a pointer to obj that on click triggers back btn event handler, can be same as 'sidebar\_header'

`lv_obj_t *sidebar_header_title`

`lv_obj_t *selected_tab`

`lv_ll_t history_ll`

`uint8_t cur_depth`

`uint8_t prev_depth`

`uint8_t sidebar_generated`

`lv_menu_mode_header_t mode_header`

`lv_menu_mode_root_back_button_t mode_root_back_btn`

`struct _lv_menu_page_t`

**Membri Pubblici**

```
lv_obj_t obj
```

```
char *title
```

```
bool static_title
```

**14.25.22 msgbox****lv\_msgbox.h****Funzioni**

```
lv_obj_t *lv_msgbox_create(lv_obj_t *parent)
```

Create an empty message box

**Parametri**

- **parent** -- the parent or NULL to create a modal msgbox

**Ritorna**

the created message box

```
lv_obj_t *lv_msgbox_add_title(lv_obj_t *obj, const char *title)
```

Add title to the message box. It also creates a header for the title.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a message box
- **title** -- the text of the tile

**Ritorna**

the created title label

```
lv_obj_t *lv_msgbox_add_header_button(lv_obj_t *obj, const void *icon)
```

Add a button to the header of to the message box. It also creates a header.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a message box
- **icon** -- the icon of the button

**Ritorna**

the created button

```
lv_obj_t *lv_msgbox_add_text(lv_obj_t *obj, const char *text)
```

Add a text to the content area of message box. Multiple texts will be created below each other.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a message box
- **text** -- text to add

**Ritorna**

the created button

```
lv_obj_t *lv_msgbox_add_footer_button(lv_obj_t *obj, const char *text)
```

Add a button to the footer of to the message box. It also creates a footer.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a message box
- **text** -- the text of the button

**Ritorna**

the created button

```
lv_obj_t *lv_msgbox_add_close_button(lv_obj_t *obj)
```

Add a close button to the message box. It also creates a header.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a message box

**Ritorna**

the created close button

```
lv_obj_t *lv_msgbox_get_header(lv_obj_t *obj)
Get the header widget
Parametri
 obj -- pointer to a message box
Ritorna
 the header, or NULL if not exists

lv_obj_t *lv_msgbox_get_footer(lv_obj_t *obj)
Get the footer widget
Parametri
 obj -- pointer to a message box
Ritorna
 the footer, or NULL if not exists

lv_obj_t *lv_msgbox_get_content(lv_obj_t *obj)
Get the content widget
Parametri
 obj -- pointer to a message box
Ritorna
 the content

lv_obj_t *lv_msgbox_get_title(lv_obj_t *obj)
Get the title label
Parametri
 obj -- pointer to a message box
Ritorna
 the title, or NULL if it does not exist

void lv_msgbox_close(lv_obj_t *mbox)
Close a message box
Parametri
 mbox -- pointer to a message box

void lv_msgbox_close_async(lv_obj_t *mbox)
Close a message box in the next call of the message box
Parametri
 mbox -- pointer to a message box
```

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_msgbox_class

const lv_obj_class_t lv_msgbox_header_class

const lv_obj_class_t lv_msgbox_content_class

const lv_obj_class_t lv_msgbox_footer_class

const lv_obj_class_t lv_msgbox_header_button_class

const lv_obj_class_t lv_msgbox_footer_button_class

const lv_obj_class_t lv_msgbox_backdrop_class
```

**lv\_msgbox\_private.h**

```
struct _lv_msgbox_t
```

**Membri Pubblici**

```
lv_obj_t *obj
```

```
lv_obj_t *header
```

```
lv_obj_t *content
```

```
lv_obj_t *footer
```

```
lv_obj_t *title
```

**14.25.23 objx\_tmpl**

**lv\_objx\_tmpl.h**

**14.25.24 property**

**lv\_obj\_property\_names.h**

GENERATED FILE, DO NOT EDIT IT!

**Variabili**

```
const lv_property_name_t lv_animimage_property_names[4]
```

```
const lv_property_name_t lv_dropdown_property_names[9]
```

```
const lv_property_name_t lv_image_property_names[11]
```

```
const lv_property_name_t lv_keyboard_property_names[4]
```

```
const lv_property_name_t lv_label_property_names[4]
```

```
const lv_property_name_t lv_obj_property_names[75]
```

```
const lv_property_name_t lv_roller_property_names[3]
```

```
const lv_property_name_t lv_slider_property_names[8]
```

```
const lv_property_name_t lv_style_property_names[120]
```

```
const lv_property_name_t lv_textarea_property_names[15]
```

**lv\_style\_properties.h**

GENERATED FILE, DO NOT EDIT IT!

**Enum**enum **lv\_property\_style\_id\_t***Values:*enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ALIGN**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ANIM**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ANIM\_DURATION**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ARC\_COLOR**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ARC\_IMAGE\_SRC**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ARC\_OPA**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ARC\_ROUNDED**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ARC\_WIDTH**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BASE\_DIR**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_COLOR**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_GRAD**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_GRAD\_COLOR**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_GRAD\_DIR**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_GRAD\_OPA**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_GRAD\_STOP**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_IMAGE\_OPA**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_IMAGE\_RECOLOR**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_IMAGE\_RECOLOR\_OPA**enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_IMAGE\_SRC**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_IMAGE\_TILED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_MAIN\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_MAIN\_STOP**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BG\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BITMAP\_MASK\_SRC**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BLEND\_MODE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BORDER\_COLOR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BORDER\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BORDER\_POST**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BORDER\_SIDE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_BORDER\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_CLIP\_CORNER**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_COLOR\_FILTER\_DSC**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_COLOR\_FILTER\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_FLEX\_CROSS\_PLACE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_FLEX\_FLOW**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_FLEX\_GROW**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_FLEX\_MAIN\_PLACE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_FLEX\_TRACK\_PLACE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_CELL\_COLUMN\_POS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_CELL\_COLUMN\_SPAN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_CELL\_ROW\_POS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_CELL\_ROW\_SPAN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_CELL\_X\_ALIGN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_CELL\_Y\_ALIGN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_COLUMN\_ALIGN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_COLUMN\_DSC\_ARRAY**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_ROW\_ALIGN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_GRID\_ROW\_DSC\_ARRAY**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_HEIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_IMAGE\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_IMAGE\_RECOLOR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_IMAGE\_RECOLOR\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LAST\_BUILT\_IN\_PROP**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LAYOUT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LENGTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LINE\_COLOR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LINE\_DASH\_GAP**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LINE\_DASH\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LINE\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LINE\_ROUNDED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_LINE\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MARGIN\_BOTTOM**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MARGIN\_LEFT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MARGIN\_RIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MARGIN\_TOP**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MAX\_HEIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MAX\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MIN\_HEIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_MIN\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_OPA\_LAYERED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_OUTLINE\_COLOR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_OUTLINE\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_OUTLINE\_PAD**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_OUTLINE\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PAD\_BOTTOM**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PAD\_COLUMN**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PAD\_LEFT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PAD\_RADIAL**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PAD\_RIGHT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PAD\_ROW**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PAD\_TOP**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_PROP\_INV**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_RADIAL\_OFFSET**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_RADIUS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_RECOLOR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_RECOLOR\_OPA**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_ROTARY\_SENSITIVITY**

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_SHADOW_COLOR`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_SHADOW_OFFSET_X`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_SHADOW_OFFSET_Y`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_SHADOW_OPA`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_SHADOW_SPREAD`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_SHADOW_WIDTH`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_ALIGN`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_COLOR`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_DECOR`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_FONT`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_LETTER_SPACE`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_LINE_SPACE`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_OPA`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_OUTLINE_STROKE_COLOR`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_OUTLINE_STROKE_OPA`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TEXT_OUTLINE_STROKE_WIDTH`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TRANSFORM_HEIGHT`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TRANSFORM_PIVOT_X`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TRANSFORM_PIVOT_Y`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TRANSFORM_ROTATION`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TRANSFORM_SCALE_X`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TRANSFORM_SCALE_Y`

enumerator `LV_PROPERTY_STYLE_TRANSFORM_SKW_X`

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_TRANSFORM\_SKEW\_Y**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_TRANSFORM\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_TRANSITION**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_TRANSLATE\_RADIAL**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_TRANSLATE\_X**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_TRANSLATE\_Y**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_WIDTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_X**

enumerator **LV\_PROPERTY\_STYLE\_Y**

## 14.25.25 roller

**lv\_roller.h**

**Enum**

enum **lv\_roller\_mode\_t**

Roller mode.

*Values:*

enumerator **LV\_ROLLER\_MODE\_NORMAL**

Normal mode (roller ends at the end of the options).

enumerator **LV\_ROLLER\_MODE\_INFINITE**

Infinite mode (roller can be scrolled forever).

enum **\_lv\_property\_roller\_id\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_PROPERTY\_ROLLER\_OPTIONS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_ROLLER\_SELECTED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_ROLLER\_VISIBLE\_ROW\_COUNT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_ROLLER\_END**

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_roller_create(lv_obj_t *parent)`

Create a roller object

### Parametri

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new roller.

### Ritorna

pointer to the created roller

`void lv_roller_set_options(lv_obj_t *obj, const char *options, lv_roller_mode_t mode)`

Set the options on a roller

### Parametri

- **obj** -- pointer to roller object
- **options** -- a string with '  
' separated options. E.g. "One\nTwo\nThree"
- **mode** -- LV\_ROLLER\_MODE\_NORMAL or LV\_ROLLER\_MODE\_INFINITE

`void lv_roller_set_selected(lv_obj_t *obj, uint32_t sel_opt, lv_anim_enable_t anim)`

Set the selected option

### Parametri

- **obj** -- pointer to a roller object
- **sel\_opt** -- index of the selected option (0 ... number of option - 1);
- **anim** -- LV\_ANIM\_ON: set with animation; LV\_ANIM\_OFF set immediately

`bool lv_roller_set_selected_str(lv_obj_t *obj, const char *sel_opt, lv_anim_enable_t anim)`

Sets the given string as the selection on the roller. Does not alter the current selection on failure.

### Parametri

- **obj** -- pointer to roller object
- **sel\_opt** -- pointer to the string you want to set as an option
- **anim** -- LV\_ANIM\_ON: set with animation; LV\_ANIM\_OFF set immediately

### Ritorna

true if set successfully and false if the given string does not exist as an option in the roller

`void lv_roller_set_visible_row_count(lv_obj_t *obj, uint32_t row_cnt)`

Set the height to show the given number of rows (options)

### Parametri

- **obj** -- pointer to a roller object
- **row\_cnt** -- number of desired visible rows

`uint32_t lv_roller_get_selected(const lv_obj_t *obj)`

Get the index of the selected option

### Parametri

- **obj** -- pointer to a roller object

### Ritorna

index of the selected option (0 ... number of option - 1);

`void lv_roller_get_selected_str(const lv_obj_t *obj, char *buf, uint32_t buf_size)`

Get the current selected option as a string.

### Parametri

- **obj** -- pointer to roller object
- **buf** -- pointer to an array to store the string
- **buf\_size** -- size of buf in bytes. 0: to ignore it.

`const char *lv_roller_get_options(const lv_obj_t *obj)`

Get the options of a roller

### Parametri

- **obj** -- pointer to roller object

### Ritorna

the options separated by '

'-s (E.g. "Option1\nOption2\nOption3")

**uint32\_t lv\_roller\_get\_option\_count**(const lv\_obj\_t \*obj)

Get the total number of options

**Parametri**

**obj** -- pointer to a roller object

**Ritorna**

the total number of options

**Variabili**

const lv\_obj\_class\_t **lv\_roller\_class**

**lv\_roller\_private.h**

struct **\_lv\_roller\_t**

**Membri Pubblici**

**lv\_obj\_t obj**

**uint32\_t option\_cnt**

Number of options

**uint32\_t sel\_opt\_id**

Index of the current option

**uint32\_t sel\_opt\_id\_ori**

Store the original index on focus

**uint32\_t inf\_page\_cnt**

Number of extra pages added to make the roller look infinite

**lv\_roller\_mode\_t mode**

**uint32\_t moved**

**14.25.26 scala****lv\_scale.h****Define**

**LV\_SCALE\_TOTAL\_TICK\_COUNT\_DEFAULT**

Default value of total minor ticks.

**LV\_SCALE\_MAJOR\_TICK\_EVERY\_DEFAULT**

Default value of major tick every nth ticks.

**LV\_SCALE\_LABEL\_ENABLED\_DEFAULT**

Default value of scale label enabled.

**LV\_SCALE\_LABEL\_ROTATE\_MATCH\_TICKS****LV\_SCALE\_LABEL\_ROTATE\_KEEP\_UPRIGHT****LV\_SCALE\_ROTATION\_ANGLE\_MASK**

## Enum

enum **lv\_scale\_mode\_t**

Scale mode

*Values:*enumerator **LV\_SCALE\_MODE\_HORIZONTAL\_TOP**enumerator **LV\_SCALE\_MODE\_HORIZONTAL\_BOTTOM**enumerator **LV\_SCALE\_MODE\_VERTICAL\_LEFT**enumerator **LV\_SCALE\_MODE\_VERTICAL\_RIGHT**enumerator **LV\_SCALE\_MODE\_ROUND\_INNER**enumerator **LV\_SCALE\_MODE\_ROUND\_OUTER**enumerator **LV\_SCALE\_MODE\_LAST**

## Funzioni

lv\_obj\_t \***lv\_scale\_create**(lv\_obj\_t \*parent)

Create an scale object

**Parametri**

parent -- pointer to an object, it will be the parent of the new scale

**Ritorna**

pointer to created Scale Widget

void **lv\_scale\_set\_mode**(lv\_obj\_t \*obj, [lv\\_scale\\_mode\\_t](#) mode)Set scale mode. See [lv\\_scale\\_mode\\_t](#).**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **mode** -- the new scale mode

void **lv\_scale\_set\_total\_tick\_count**(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t total\_tick\_count)

Set scale total tick count (including minor and major ticks).

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **total\_tick\_count** -- New total tick count

void **lv\_scale\_set\_major\_tick\_every**(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t major\_tick\_every)

Sets how often major ticks are drawn.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **major\_tick\_every** -- the new count for major tick drawing

`void lv_scale_set_label_show(lv_obj_t *obj, bool show_label)`

Sets label visibility.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **show\_label** -- true/false to enable tick label

`void lv_scale_set_range(lv_obj_t *obj, int32_t min, int32_t max)`

Set minimum and maximum values on Scale.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **min** -- minimum value of Scale
- **max** -- maximum value of Scale

`void lv_scale_set_min_value(lv_obj_t *obj, int32_t min)`

Set minimum values on Scale.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **min** -- minimum value of Scale

`void lv_scale_set_max_value(lv_obj_t *obj, int32_t max)`

Set maximum values on Scale.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **max** -- minimum value of Scale

`void lv_scale_set_angle_range(lv_obj_t *obj, uint32_t angle_range)`

Set angle between the low end and the high end of the Scale. (Applies only to round Scales.)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **max\_angle** -- angle in degrees from Scale minimum where top end of Scale will be drawn

`void lv_scale_set_rotation(lv_obj_t *obj, int32_t rotation)`

Set angular offset from the 3-o'clock position of the low end of the Scale. (Applies only to round Scales.)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
  - **rotation** -- clockwise angular offset (in degrees) from the 3-o'clock position of the low end of the scale; negative and >360 values are first normalized to range [0..360].
- Examples:

- 0 = 3 o'clock (right side)
- 30 = 4 o'clock
- 60 = 5 o'clock
- 90 = 6 o'clock
- 135 = midway between 7 and 8 o'clock (default)
- 180 = 9 o'clock
- 270 = 12 o'clock
- 300 = 1 o'clock
- 330 = 2 o'clock
- -30 = 2 o'clock
- 390 = 4 o'clock

`void lv_scale_set_line_needle_value(lv_obj_t *obj, lv_obj_t *needle_line, int32_t needle_length, int32_t value)`

Point line needle to specified value.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **needle\_line** -- needle\_line of the Scale. The line points will be allocated and managed by the Scale unless the line point array was previously set using `lv_line_set_points Mutable`.
- **needle\_length** -- length of the needle
  - `needle_length > 0`: `needle_length = needle_length;`
  - `needle_length < 0`: `needle_length = radius - |needle_length|;`
- **value** -- Scale value needle will point to

`void lv_scale_set_image_needle_value(lv_obj_t *obj, lv_obj_t *needle_img, int32_t value)`

Point image needle to specified value; image must point to the right. E.g. -O----->

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **needle\_img** -- pointer to needle's Image
- **value** -- Scale value needle will point to

`void lv_scale_set_text_src(lv_obj_t *obj, const char *txt_src[])`

Set custom text source for major ticks labels.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **txt\_src** -- pointer to an array of strings which will be display at major ticks; last element must be a NULL pointer.

`void lv_scale_set_post_draw(lv_obj_t *obj, bool en)`

Draw Scale after all its children are drawn.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **en** -- true: enable post draw

`void lv_scale_set_draw_ticks_on_top(lv_obj_t *obj, bool en)`

Draw Scale ticks on top of all other parts.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to Scale Widget
- **en** -- true: enable draw ticks on top of all parts

`lv_scale_section_t *lv_scale_add_section(lv_obj_t *obj)`

Add a Section to specified Scale. Section will not be drawn until a valid range is set for it using `lv_scale_set_section_range()`.

**Parametri**

**obj** -- pointer to Scale Widget

**Ritorna**

pointer to new Section

`void lv_scale_section_set_range(lv_scale_section_t *section, int32_t min, int32_t max)`

DEPRECATED, use `lv_scale_set_section_range` instead. Set range for specified Scale Section

**Parametri**

- **section** -- pointer to Section
- **range\_min** -- Section new minimum value
- **range\_max** -- Section new maximum value

`void lv_scale_set_section_range(lv_obj_t *scale, lv_scale_section_t *section, int32_t min, int32_t max)`

Set the range of a scale section

**Parametri**

- **scale** -- pointer to scale
- **section** -- pointer to section
- **range\_min** -- the section's new minimum value
- **range\_max** -- the section's new maximum value

`void lv_scale_set_section_min_value(lv_obj_t *scale, lv_scale_section_t *section, int32_t min)`

Set the minimum value of a scale section

**Parametri**

- **scale** -- pointer to scale
- **section** -- pointer to section
- **min** -- the section's new minimum value

`void lv_scale_set_section_max_value(lv_obj_t *scale, lv_scale_section_t *section, int32_t max)`

Set the maximum value of a scale section

**Parametri**

- **scale** -- pointer to scale
- **section** -- pointer to section
- **max** -- the section's new maximum value

`void lv_scale_section_set_style(lv_scale_section_t *section, lv_part_t part, lv_style_t *section_part_style)`

DEPRECATED, use `lv_scale_set_section_style_main`/`indicator`/`items` instead. Set style for specified part of Section.

**Parametri**

- **section** -- pointer to Section
- **part** -- the part of the Scale the style will apply to, e.g. `LV_PART_INDICATOR`
- **section\_part\_style** -- pointer to style to apply

`void lv_scale_set_section_style_main(lv_obj_t *scale, lv_scale_section_t *section, const lv_style_t *style)`

Set the style of the line on a section.

**Parametri**

- **scale** -- pointer to scale
- **section** -- pointer to section
- **style** -- point to a style

`void lv_scale_set_section_style_indicator(lv_obj_t *scale, lv_scale_section_t *section, const lv_style_t *style)`

Set the style of the major ticks and label on a section.

**Parametri**

- **scale** -- pointer to scale
- **section** -- pointer to section
- **style** -- point to a style

`void lv_scale_set_section_style_items(lv_obj_t *scale, lv_scale_section_t *section, const lv_style_t *style)`

Set the style of the minor ticks on a section.

**Parametri**

- **scale** -- pointer to scale
- **section** -- pointer to section
- **style** -- point to a style

`lv_scale_mode_t lv_scale_get_mode(lv_obj_t *obj)`

Get scale mode. See `lv_scale_mode_t`

**Parametri**

**obj** -- pointer to Scale Widget

**Ritorna**

Scale mode

`int32_t lv_scale_get_total_tick_count(lv_obj_t *obj)`

Get scale total tick count (including minor and major ticks)

**Parametri**

**obj** -- pointer to Scale Widget

**Ritorna**

Scale total tick count

`int32_t lv_scale_get_major_tick_every(lv_obj_t *obj)`

Get how often the major tick will be drawn

**Parametri**  
**obj** -- pointer to Scale Widget  
**Ritorna**  
     Scale major tick every count

**int32\_t lv\_scale\_get\_rotation(lv\_obj\_t \*obj)**  
   Get angular location of low end of Scale.  
**Parametri**  
**obj** -- pointer to Scale Widget  
**Ritorna**  
     Scale low end angular location

**bool lv\_scale\_get\_label\_show(lv\_obj\_t \*obj)**  
   Gets label visibility  
**Parametri**  
**obj** -- pointer to Scale Widget  
**Ritorna**  
     true if tick label is enabled, false otherwise

**uint32\_t lv\_scale\_get\_angle\_range(lv\_obj\_t \*obj)**  
   Get Scale's range in degrees  
**Parametri**  
**obj** -- pointer to Scale Widget  
**Ritorna**  
     Scale's angle\_range

**int32\_t lv\_scale\_get\_range\_min\_value(lv\_obj\_t \*obj)**  
   Get minimum value for Scale  
**Parametri**  
**obj** -- pointer to Scale Widget  
**Ritorna**  
     Scale's minimum value

**int32\_t lv\_scale\_get\_range\_max\_value(lv\_obj\_t \*obj)**  
   Get maximum value for Scale  
**Parametri**  
**obj** -- pointer to Scale Widget  
**Ritorna**  
     Scale's maximum value

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_scale\_class**

## lv\_scale\_private.h

struct **\_lv\_scale\_section\_t**

### Membri Pubblici

const **lv\_style\_t** \***main\_style**

Style to use for MAIN part(s) of scale when it falls within this section's range

const **lv\_style\_t** \***indicator\_style**

Style to use for INDICATOR part(s) of scale when it falls within this section's range

---

```
const lv_style_t *items_style
```

Style to use for ITEMS part(s) of scale when it falls within this section's range

```
int32_t range_min
```

Scale parts with value >= this value will be drawn using applicable style.

```
int32_t range_max
```

Scale parts with value <= this value will be drawn using applicable style.

```
uint32_t first_tick_idx_in_section
```

Internal (set during drawing): Tick index of first tick that falls within this section; LV\_SCALE\_TICK\_IDX\_DEFAULT\_ID if section contains no ticks.

```
uint32_t last_tick_idx_in_section
```

Internal (set during drawing): Tick index of last tick that falls within this section; LV\_SCALE\_TICK\_IDX\_DEFAULT\_ID if section contains no ticks.

```
int32_t first_tick_in_section_width
```

Internal (set during drawing)

```
int32_t last_tick_in_section_width
```

Internal (set during drawing)

```
lv_point_t first_tick_in_section
```

Internal (set during drawing)

```
lv_point_t last_tick_in_section
```

Internal (set during drawing)

```
uint32_t first_tick_idx_is_major
```

Internal (set during drawing): true if `first_tick_idx_in_section` represents a major tick.

```
uint32_t last_tick_idx_is_major
```

Internal (set during drawing): true if `last_tick_idx_in_section` represents a major tick.

---

```
struct _lv_scale_t
```

## Membri Pubblici

```
lv_obj_t obj
```

Base Widget part of Scale

```
lv_ll_t section_ll
```

Linked list for the sections (stores `lv_scale_section_t`)

```
const char **txt_src
```

Optional list of text strings for major ticks when custom labels are provided.

**`lv_scale_mode_t mode`**

Orientation and layout of scale.

**`int32_t range_min`**

Scale's minimum value

**`int32_t range_max`**

Scale's maximum value

**`uint32_t total_tick_count`**

Total number of ticks (major and minor)

**`uint32_t major_tick_every`**

Frequency of major ticks to minor ticks

**`uint32_t label_enabled`**

Draw labels for major ticks?

**`uint32_t post_draw`**

false: drawing occurs during LV\_EVENT\_DRAW\_MAIN; true : drawing occurs during LV\_EVENT\_DRAW\_POST.

**`uint32_t draw_ticks_on_top`**

Draw ticks on top of main line?

**`uint32_t angle_range`**

Degrees between low end and high end of scale

**`int32_t rotation`**

Clockwise angular offset from 3-o'clock position of low end of scale

**`int32_t custom_label_cnt`**

Number of custom labels provided in `txt_src`

**`int32_t last_tick_width`**

Width of last tick in pixels

**`int32_t first_tick_width`**

Width of first tick in pixels

## 14.25.27 slider

**lv\_slider.h****Enum****enum `lv_slider_mode_t`**

*Values:*

enumerator `LV_SLIDER_MODE_NORMAL`

enumerator **LV\_SLIDER\_MODE\_SYMMETRICAL**

enumerator **LV\_SLIDER\_MODE\_RANGE**

enum **lv\_slider\_orientation\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_SLIDER\_ORIENTATION\_AUTO**

enumerator **LV\_SLIDER\_ORIENTATION\_HORIZONTAL**

enumerator **LV\_SLIDER\_ORIENTATION\_VERTICAL**

enum **\_lv\_property\_slider\_id\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_VALUE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_LEFT\_VALUE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_RANGE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_MIN\_VALUE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_MAX\_VALUE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_MODE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_IS\_DRAGGED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_IS\_SYMMETRICAL**

enumerator **LV\_PROPERTY\_SLIDER\_END**

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_slider_create(lv_obj_t *parent)`

Create a slider object

### Parametri

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new slider.

### Ritorna

pointer to the created slider

`void lv_slider_set_value(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv_anim_enable_t anim)`

Set a new value on the slider

### Parametri

- **obj** -- pointer to a slider object
- **value** -- the new value
- **anim** -- LV\_ANIM\_ON: set the value with an animation; LV\_ANIM\_OFF: change the value immediately

`void lv_slider_set_start_value(lv_obj_t *obj, int32_t value, lv\_anim\_enable\_t anim)`

Set a new value for the left knob of a slider

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a slider object
- **value** -- new value
- **anim** -- LV\_ANIM\_ON: set the value with an animation; LV\_ANIM\_OFF: change the value immediately

`void lv_slider_set_range(lv_obj_t *obj, int32_t min, int32_t max)`

Set the minimum and the maximum values of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the slider object
- **min** -- minimum value
- **max** -- maximum value

`void lv_slider_set_min_value(lv_obj_t *obj, int32_t min)`

Set the minimum values of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the slider object
- **min** -- minimum value

`void lv_slider_set_max_value(lv_obj_t *obj, int32_t max)`

Set the maximum values of a bar

**Parametri**

- **obj** -- pointer to the slider object
- **max** -- maximum value

`void lv_slider_set_mode(lv_obj_t *obj, lv\_slider\_mode\_t mode)`

Set the mode of slider.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a slider object
- **mode** -- the mode of the slider. See `lv_slider_mode_t`

`void lv_slider_set_orientation(lv_obj_t *obj, lv\_slider\_orientation\_t orientation)`

Set the orientation of slider.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a slider object
- **orientation** -- slider orientation from `lv_slider_orientation_t`

`int32_t lv_slider_get_value(const lv_obj_t *obj)`

Get the value of the main knob of a slider

**Parametri**

**obj** -- pointer to a slider object

**Ritorna**

the value of the main knob of the slider

`int32_t lv_slider_get_left_value(const lv_obj_t *obj)`

Get the value of the left knob of a slider

**Parametri**

**obj** -- pointer to a slider object

**Ritorna**

the value of the left knob of the slider

`int32_t lv_slider_get_min_value(const lv_obj_t *obj)`

Get the minimum value of a slider

**Parametri**

**obj** -- pointer to a slider object

**Ritorna**

the minimum value of the slider

`int32_t lv_slider_get_max_value(const lv_obj_t *obj)`

Get the maximum value of a slider

**Parametri**

`obj` -- pointer to a slider object

**Ritorna**

the maximum value of the slider

`bool lv_slider_is_dragged(const lv_obj_t *obj)`

Give the slider is being dragged or not

**Parametri**

`obj` -- pointer to a slider object

**Ritorna**

true: drag in progress false: not dragged

`lv_slider_mode_t lv_slider_get_mode(lv_obj_t *slider)`

Get the mode of the slider.

**Parametri**

`slider` -- pointer to a slider object

**Ritorna**

see `lv_slider_mode_t`

`lv_slider_orientation_t lv_slider_get_orientation(lv_obj_t *slider)`

Get the orientation of slider.

**Parametri**

`obj` -- pointer to a slider object

**Ritorna**

slider orientation from `lv_slider_orientation_t`

`bool lv_slider_is_symmetrical(lv_obj_t *obj)`

Give the slider is in symmetrical mode or not

**Parametri**

`obj` -- pointer to slider object

**Ritorna**

true: in symmetrical mode false : not in

## Variabili

`const lv_obj_class_t lv_slider_class`

## lv\_slider\_private.h

`struct _lv_slider_t`

### Membri Pubblici

`lv_bar_t bar`

Add the ancestor's type first

`lv_area_t left_knob_area`

`lv_area_t right_knob_area`

`lv_point_t pressed_point`

`int32_t *value_to_set`

Which bar value to set

`uint8_t dragging`

1: the slider is being dragged

`uint8_t left_knob_focus`

1: with encoder now the right knob can be adjusted

## 14.25.28 span

`lv_span.h`

### Typedef

`typedef struct _lv_span_coords_t lv_span_coords_t`

Coords of a span

### Enum

`enum lv_span_overflow_t`

*Values:*

enumerator `LV_SPAN_OVERFLOW_CLIP`

enumerator `LV_SPAN_OVERFLOW_ELLIPSIS`

enumerator `LV_SPAN_OVERFLOW_LAST`

Fence member

`enum lv_span_mode_t`

*Values:*

enumerator `LV_SPAN_MODE_FIXED`

fixed the obj size

enumerator `LV_SPAN_MODE_EXPAND`

Expand the object size to the text size

enumerator `LV_SPAN_MODE_BREAK`

Keep width, break the too long lines and expand height

enumerator `LV_SPAN_MODE_LAST`

Fence member

### Funzioni

`void lv_span_stack_init(void)`

`void lv_span_stack_deinit(void)`

`lv_obj_t *lv_spangroup_create(lv_obj_t *parent)`

Create a spangroup object

**Parametri**

- **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new spangroup

**Ritorna**

pointer to the created spangroup

`lv_span_t *lv_spangroup_add_span(lv_obj_t *obj)`

Create a span string descriptor and add to spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.

**Ritorna**

pointer to the created span.

`void lv_spangroup_delete_span(lv_obj_t *obj, lv_span_t *span)`

Remove the span from the spangroup and free memory.

**Nota**

Note that before calling `lv_spangroup_delete_span` `lv_observer_remove` needs to be called manually as LVGL can't remove the binding automatically.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **span** -- pointer to a span.

`void lv_span_set_text(lv_span_t *span, const char *text)`

Set a new text for a span. Memory will be allocated to store the text by the span. As the spangroup is not passed a redraw (invalidation) can't be triggered automatically. Therefore `lv_spangroup_refresh(spangroup)` needs to be called manually,

**Parametri**

- **span** -- pointer to a span.
- **text** -- pointer to a text.

`void lv_span_set_text_fmt(lv_span_t *span, const char *fmt, ...)`

Set a new text for a span using a printf-like formatting string. Memory will be allocated to store the text by the span. As the spangroup is not passed a redraw (invalidation) can't be triggered automatically. Therefore `lv_spangroup_refresh(spangroup)` needs to be called manually,

**Parametri**

- **span** -- pointer to a span.
- **fmt** -- printf-like format string

`void lv_span_set_text_static(lv_span_t *span, const char *text)`

Set a static text. It will not be saved by the span so the 'text' variable has to be 'alive' while the span exist. As the spangroup is not passed a redraw (invalidation) can't be triggered automatically. Therefore `lv_spangroup_refresh(spangroup)` needs to be called manually,

Set a static text. It will not be saved by the span so the 'text' variable has to be 'alive' while the span exist.

**Parametri**

- **span** -- pointer to a span.
- **text** -- pointer to a text.
- **span** -- pointer to a span.
- **text** -- pointer to a text.

`void lv_spangroup_set_span_text(lv_obj_t *obj, lv_span_t *span, const char *text)`

Set a new text for a span. Memory will be allocated to store the text by the span.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup widget.
- **span** -- pointer to a span.

- **text** -- pointer to a text.

**void lv\_spangroup\_set\_span\_text\_static(lv\_obj\_t \*obj, lv\_span\_t \*span, const char \*text)**

Set a new text for a span. Memory will be allocated to store the text by the span.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup widget.
- **span** -- pointer to a span.
- **text** -- pointer to a text.

**void lv\_spangroup\_set\_span\_text\_fmt(lv\_obj\_t \*obj, lv\_span\_t \*span, const char \*fmt, ...)**

Set a new text for a span using a printf-like formatting string. Memory will be allocated to store the text by the span.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup widget.
- **span** -- pointer to a span.
- **fmt** -- printf-like format string

**void lv\_spangroup\_set\_span\_style(lv\_obj\_t \*obj, lv\_span\_t \*span, const *lv\_style\_t* \*style)**

Copy all style properties of style to the bbuilt-in static style of the span.

**Parametri**

- **obj** -- pointer\_to a spangroup
- **span** -- pointer to a span.
- **style** -- pointer to a style to copy into the span's built-in style

**void lv\_spangroup\_set\_align(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_text\_align\_t* align)**

DEPRECATED. Use the text\_align style property instead Set the align of the spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **align** -- see *lv\_text\_align\_t* for details.

**void lv\_spangroup\_set\_overflow(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_span\_overflow\_t* overflow)**

Set the overflow of the spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **overflow** -- see *lv\_span\_overflow\_t* for details.

**void lv\_spangroup\_set\_indent(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t indent)**

Set the indent of the spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **indent** -- the first line indentation

**void lv\_spangroup\_set\_mode(lv\_obj\_t \*obj, *lv\_span\_mode\_t* mode)**

DEPRECATED, set the width to LV\_SIZE\_CONTENT or fixed value to control expanding/wrapping" Set the mode of the spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **mode** -- see *lv\_span\_mode\_t* for details.

**void lv\_spangroup\_set\_max\_lines(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t lines)**

Set maximum lines of the spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **lines** -- max lines that can be displayed in LV\_SPAN\_MODE\_BREAK mode. < 0 means no limit.

***lv\_style\_t* \*lv\_span\_get\_style(lv\_span\_t \*span)**

Get a pointer to the style of a span's built-in style. Any *lv\_style\_set\_...* functions can be applied on the returned style.

**Parametri**

- **span** -- pointer to the span

**Ritorna**

pointer to the style. (valid as long as the span is valid)

```
const char *lv_span_get_text(lv_span_t *span)
```

Get a pointer to the text of a span

**Parametri**

**span** -- pointer to the span

**Ritorna**

pointer to the text

```
lv_span_t *lv_spangroup_get_child(const lv_obj_t *obj, int32_t id)
```

Get a spangroup child by its index.

**Parametri**

- **obj** -- The spangroup object
- **id** -- the index of the child. 0: the oldest (firstly created) child 1: the second oldest child count-1: the youngest -1: the youngest -2: the second youngest

**Ritorna**

The child span at index **id**, or NULL if the ID does not exist

```
uint32_t lv_spangroup_get_span_count(const lv_obj_t *obj)
```

Get number of spans

**Parametri**

**obj** -- the spangroup object to get the child count of.

**Ritorna**

the span count of the spangroup.

```
lv_text_align_t lv_spangroup_get_align(lv_obj_t *obj)
```

Get the align of the spangroup.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a spangroup object.

**Ritorna**

the align value.

```
lv_span_overflow_t lv_spangroup_get_overflow(lv_obj_t *obj)
```

Get the overflow of the spangroup.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a spangroup object.

**Ritorna**

the overflow value.

```
int32_t lv_spangroup_get_indent(lv_obj_t *obj)
```

Get the indent of the spangroup.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a spangroup object.

**Ritorna**

the indent value.

```
lv_span_mode_t lv_spangroup_get_mode(lv_obj_t *obj)
```

Get the mode of the spangroup.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a spangroup object.

```
int32_t lv_spangroup_get_max_lines(lv_obj_t *obj)
```

Get maximum lines of the spangroup.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a spangroup object.

**Ritorna**

the max lines value.

```
int32_t lv_spangroup_get_max_line_height(lv_obj_t *obj)
```

Get max line height of all span in the spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.

`uint32_t lv_spangroup_get_expand_width(lv_obj_t *obj, uint32_t max_width)`

Get the text content width when all span of spangroup on a line.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **max\_width** -- if text content width >= max\_width, return max\_width to reduce computation, if max\_width == 0, returns the text content width.

**Ritorna**

text content width or max\_width.

`int32_t lv_spangroup_get_expand_height(lv_obj_t *obj, int32_t width)`

Get the text content height with width fixed.

**Parametri**

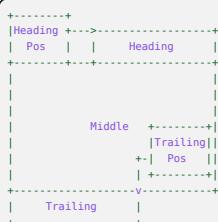
- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **width** -- the width of the span group.

`lv_span_coords_t lv_spangroup_get_span_coords(lv_obj_t *obj, const lv_span_t *span)`

Get the span's coords in the spangroup.

 **Nota**

Before calling this function, please make sure that the layout of span group has been updated. Like calling `lv_obj_update_layout()` like function.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **span** -- pointer to a span.

**Ritorna**

the span's coords in the spangroup.

`lv_span_t *lv_spangroup_get_span_by_point(lv_obj_t *obj, const lv_point_t *point)`

Get the span object by point.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.
- **point** -- pointer to point containing absolute coordinates

**Ritorna**

pointer to the span under the point or NULL if not found.

`void lv_spangroup_refresh(lv_obj_t *obj)`

Update the mode of the spangroup.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spangroup object.

**Variabili**

`const lv_obj_class_t lv_spangroup_class`

```
struct _lv_span_coords_t
#include <lv_span.h> Coords of a span
```

### Membri Pubblici

*lv\_area\_t* **heading**

*lv\_area\_t* **middle**

*lv\_area\_t* **trailing**

## lv\_span\_private.h

```
struct _lv_span_t
```

### Membri Pubblici

*char* \***txt**

a pointer to display text

*lv\_style\_t* **style**

display text style

*uint32\_t* **static\_flag**

the text is static flag

*lv\_point\_t* **trailing\_pos**

*int32\_t* **trailing\_height**

```
struct _lv_spangroup_t
```

#include <lv\_span\_private.h> Data of label

### Membri Pubblici

*lv\_obj\_t* **obj**

*int32\_t* **lines**

*int32\_t* **indent**

first line indent

*int32\_t* **cache\_w**

the cache automatically calculates the width

*int32\_t* **cache\_h**

similar cache\_w

*lv\_ll\_t child\_ll*

uint32\_t **overflow**

details see *lv\_span\_overflow\_t*

uint32\_t **refresh**

the spangroup need refresh cache\_w and cache\_h

## 14.25.29 spinbox

**lv\_spinbox.h**

**Define**

**LV\_SPINBOX\_MAX\_DIGIT\_COUNT**

**Funzioni**

**lv\_obj\_t \*lv\_spinbox\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a spinbox object

**Parametri**

• **parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new spinbox

**Ritorna**

pointer to the created spinbox

**void lv\_spinbox\_set\_value(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t v)**

Set spinbox value

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox
- **v** -- value to be set

**void lv\_spinbox\_set\_rollover(lv\_obj\_t \*obj, bool rollover)**

Set spinbox rollover function

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox
- **rollover** -- true or false to enable or disable (default)

**void lv\_spinbox\_set\_digit\_format(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t digit\_count, uint32\_t sep\_pos)**

Set spinbox digit format (digit count and decimal format)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox
- **digit\_count** -- number of digit excluding the decimal separator and the sign
- **sep\_pos** -- number of digit before the decimal point. If 0, decimal point is not shown

**void lv\_spinbox\_set\_step(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t step)**

Set spinbox step

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox
- **step** -- steps on increment/decrement. Can be 1, 10, 100, 1000, etc the digit that will change.

**void lv\_spinbox\_set\_range(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t range\_min, int32\_t range\_max)**

Set spinbox value range

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox
- **range\_min** -- maximum value, inclusive
- **range\_max** -- minimum value, inclusive

**void lv\_spinbox\_set\_cursor\_pos(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t pos)**

Set cursor position to a specific digit for edition

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox
- **pos** -- selected position in spinbox

**void lv\_spinbox\_set\_digit\_step\_direction(lv\_obj\_t \*obj, lv\_dir\_t direction)**

Set direction of digit step when clicking an encoder button while in editing mode

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox
- **direction** -- the direction (LV\_DIR\_RIGHT or LV\_DIR\_LEFT)

**bool lv\_spinbox\_get\_rollover(lv\_obj\_t \*obj)**

Get spinbox rollover function status

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox

**int32\_t lv\_spinbox\_get\_value(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the spinbox numeral value (user has to convert to float according to its digit format)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox

**Ritorna**

value integer value of the spinbox

**int32\_t lv\_spinbox\_get\_step(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the spinbox step value (user has to convert to float according to its digit format)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox

**Ritorna**

value integer step value of the spinbox

**void lv\_spinbox\_step\_next(lv\_obj\_t \*obj)**

Select next lower digit for edition by dividing the step by 10

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox

**void lv\_spinbox\_step\_prev(lv\_obj\_t \*obj)**

Select next higher digit for edition by multiplying the step by 10

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox

**void lv\_spinbox\_increment(lv\_obj\_t \*obj)**

Increment spinbox value by one step

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox

**void lv\_spinbox\_decrement(lv\_obj\_t \*obj)**

Decrement spinbox value by one step

**Parametri**

- **obj** -- pointer to spinbox

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_spinbox\_class**

**lv\_spinbox\_private.h**

```
struct _lv_spinbox_t
#include <lv_spinbox_private.h> Data of spinbox
```

**Membri Pubblici****lv\_textarea\_t ta**

Ext. of ancestor

**int32\_t value****int32\_t range\_max****int32\_t range\_min****int32\_t step****uint32\_t digit\_count****uint32\_t dec\_point\_pos**

if 0, there is no separator and the number is an integer

**uint32\_t rollover**

Set to true for rollover functionality

**uint32\_t digit\_step\_dir**

the direction the digit will step on encoder button press when editing

**14.25.30 spinner****lv\_spinner.h****Funzioni****lv\_obj\_t \*lv\_spinner\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a spinner widget

**Parametri**

parent -- pointer to an object, it will be the parent of the new spinner.

**Ritorna**

the created spinner

**void lv\_spinner\_set\_anim\_params(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t t, uint32\_t angle)**

Set the animation time and arc length of the spinner

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a spinner
- **t** -- the animation time in milliseconds
- **angle** -- the angle of the arc in degrees

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_spinner_class
```

### 14.25.31 switch

#### lv\_switch.h

##### Define

**LV\_SWITCH\_KNOB\_EXT\_AREA\_CORRECTION**

Switch knob extra area correction factor

##### Enum

```
enum lv_switch_orientation_t
```

*Values:*

enumerator **LV\_SWITCH\_ORIENTATION\_AUTO**

enumerator **LV\_SWITCH\_ORIENTATION\_HORIZONTAL**

enumerator **LV\_SWITCH\_ORIENTATION\_VERTICAL**

##### Funzioni

```
lv_obj_t *lv_switch_create(lv_obj_t *parent)
```

Create a switch object

##### Parametri

**parent** -- pointer to an object, it will be the parent of the new switch

##### Ritorna

pointer to the created switch

```
void lv_switch_set_orientation(lv_obj_t *obj, lv_switch_orientation_t orientation)
```

Set the orientation of switch.

##### Parametri

- **obj** -- pointer to switch object
- **orientation** -- switch orientation from `lv_switch_orientation_t`

```
lv_switch_orientation_t lv_switch_get_orientation(lv_obj_t *obj)
```

Get the orientation of switch.

##### Parametri

**obj** -- pointer to switch object

##### Ritorna

switch orientation from `::lv_switch_orientation_t`

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_switch_class
```

#### lv\_switch\_private.h

```
struct _lv_switch_t
```

## Membri Pubblici

`lv_obj_t obj`

`int32_t anim_state`

`lv_switch_orientation_t orientation`

Orientation of switch

## 14.25.32 table

`lv_table.h`

### Define

`LV_TABLE_CELL_NONE`

### Enum

enum `lv_table_cell_ctrl_t`

Values:

enumerator `LV_TABLE_CELL_CTRL_NONE`

enumerator `LV_TABLE_CELL_CTRL_MERGE_RIGHT`

enumerator `LV_TABLE_CELL_CTRL_TEXT_CROP`

enumerator `LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_1`

enumerator `LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_2`

enumerator `LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_3`

enumerator `LV_TABLE_CELL_CTRL_CUSTOM_4`

### Funzioni

`lv_obj_t *lv_table_create(lv_obj_t *parent)`

Create a table object

#### Parametri

`parent` -- pointer to an object, it will be the parent of the new table

#### Ritorna

pointer to the created table

`void lv_table_set_cell_value(lv_obj_t *obj, uint32_t row, uint32_t col, const char *txt)`

Set the value of a cell.

#### Nota

New rows/columns are added automatically if required

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Table object
- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]
- **txt** -- text to display in the cell. It will be copied and saved so this variable is not required after this function call.

`void lv_table_set_cell_value_fmt(lv_obj_t *obj, uint32_t row, uint32_t col, const char *fmt, ...)`

Set the value of a cell. Memory will be allocated to store the text by the table.

 **Nota**

New rows/columns are added automatically if required

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Table object
- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]
- **fmt** -- printf-like format

`void lv_table_set_row_count(lv_obj_t *obj, uint32_t row_cnt)`

Set the number of rows

**Parametri**

- **obj** -- table pointer to a Table object
- **row\_cnt** -- number of rows

`void lv_table_set_column_count(lv_obj_t *obj, uint32_t col_cnt)`

Set the number of columns

**Parametri**

- **obj** -- table pointer to a Table object
- **col\_cnt** -- number of columns.

`void lv_table_set_column_width(lv_obj_t *obj, uint32_t col_id, int32_t w)`

Set the width of a column

**Parametri**

- **obj** -- table pointer to a Table object
- **col\_id** -- id of the column [0 .. LV\_TABLE\_COL\_MAX -1]
- **w** -- width of the column

`void lv_table_set_cell_ctrl(lv_obj_t *obj, uint32_t row, uint32_t col, lv_table_cell_ctrl_t ctrl)`

Add control bits to the cell.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Table object
- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]
- **ctrl** -- OR-ed values from ::lv\_table\_cell\_ctrl\_t

`void lv_table_clear_cell_ctrl(lv_obj_t *obj, uint32_t row, uint32_t col, lv_table_cell_ctrl_t ctrl)`

Clear control bits of the cell.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Table object
- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]
- **ctrl** -- OR-ed values from ::lv\_table\_cell\_ctrl\_t

`void lv_table_set_cell_user_data(lv_obj_t *obj, uint16_t row, uint16_t col, void *user_data)`

Add custom user data to the cell.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Table object

- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]
- **user\_data** -- pointer to the new user\_data. Should be allocated by `lv_malloc`, and it will be freed automatically when the table is deleted or when the cell is dropped due to lower row or column count.

`void lv_table_set_selected_cell(lv_obj_t *obj, uint16_t row, uint16_t col)`

Set the selected cell

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a table object
- **row** -- id of the cell row to select
- **col** -- id of the cell column to select

`const char *lv_table_get_cell_value(lv_obj_t *obj, uint32_t row, uint32_t col)`

Get the value of a cell.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Table object
- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]

**Ritorna**

text in the cell

`uint32_t lv_table_get_row_count(lv_obj_t *obj)`

Get the number of rows.

**Parametri**

**obj** -- table pointer to a Table object

**Ritorna**

number of rows.

`uint32_t lv_table_get_column_count(lv_obj_t *obj)`

Get the number of columns.

**Parametri**

**obj** -- table pointer to a Table object

**Ritorna**

number of columns.

`int32_t lv_table_get_column_width(lv_obj_t *obj, uint32_t col)`

Get the width of a column

**Parametri**

- **obj** -- table pointer to a Table object
- **col** -- id of the column [0 .. LV\_TABLE\_COL\_MAX -1]

**Ritorna**

width of the column

`bool lv_table_has_cell_ctrl(lv_obj_t *obj, uint32_t row, uint32_t col, lv_table_cell_ctrl_t ctrl)`

Get whether a cell has the control bits

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a Table object
- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]
- **ctrl** -- OR-ed values from ::lv\_table\_cell\_ctrl\_t

**Ritorna**

true: all control bits are set; false: not all control bits are set

`void lv_table_get_selected_cell(lv_obj_t *obj, uint32_t *row, uint32_t *col)`

Get the selected cell (pressed and or focused)

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a table object
- **row** -- pointer to variable to store the selected row (LV\_TABLE\_CELL\_NONE: if no cell selected)

- **col** -- pointer to variable to store the selected column (LV\_TABLE\_CELL\_NONE: if no cell selected)

```
void *lv_table_get_cell_user_data(lv_obj_t *obj, uint16_t row, uint16_t col)
```

Get custom user data to the cell.

#### Parametri

- **obj** -- pointer to a Table object
- **row** -- id of the row [0 .. row\_cnt -1]
- **col** -- id of the column [0 .. col\_cnt -1]

### Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_table_class
```

### lv\_table\_private.h

```
struct _lv_table_cell_t
#include <lv_table_private.h> Cell data
```

#### Membri Pubblici

```
lv_table_cell_ctrl_t ctrl
```

```
void *user_data
```

Custom user data

```
char txt[1]
```

Variable length array

```
struct _lv_table_t
```

```
#include <lv_table_private.h> Table data
```

#### Membri Pubblici

```
lv_obj_t obj
```

```
uint32_t col_cnt
```

```
uint32_t row_cnt
```

```
lv_table_cell_t **cell_data
```

```
int32_t *row_h
```

```
int32_t *col_w
```

```
uint32_t col_act
```

```
uint32_t row_act
```

### 14.25.33 tabview

**lv\_tabview.h**

#### Funzioni

**lv\_obj\_t \*lv\_tabview\_create(lv\_obj\_t \*parent)**

Create a tabview widget

##### Parametri

- **parent** -- pointer to a parent widget

##### Ritorna

the created tabview

**lv\_obj\_t \*lv\_tabview\_add\_tab(lv\_obj\_t \*obj, const char \*name)**

Add a tab to the tabview

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a tabview widget
- **name** -- the name of the tab, it will be displayed on the tab bar

##### Ritorna

the widget where the content of the tab can be created

**void lv\_tabview\_rename\_tab(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t idx, const char \*new\_name)**

Change the name of the tab

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a tabview widget
- **idx** -- the index of the tab to rename
- **new\_name** -- the new name as a string

**void lv\_tabview\_set\_active(lv\_obj\_t \*obj, uint32\_t idx, lv\_anim\_enable\_t anim\_en)**

Show a tab

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a tabview widget
- **idx** -- the index of the tab to show
- **anim\_en** -- LV\_ANIM\_ON/OFF

**void lv\_tabview\_set\_tab\_bar\_position(lv\_obj\_t \*obj, lv\_dir\_t dir)**

Set the position of the tab bar

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a tabview widget
- **dir** -- LV\_DIR\_TOP/BOTTOM/LEFT/RIGHT

**void lv\_tabview\_set\_tab\_bar\_size(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t size)**

Set the width or height of the tab bar

##### Parametri

- **obj** -- pointer to tabview widget
- **size** -- size of the tab bar in pixels or percentage. will be used as width or height based on the position of the tab bar)

**uint32\_t lv\_tabview\_get\_tab\_count(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the number of tabs

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a tabview widget

##### Ritorna

the number of tabs

**uint32\_t lv\_tabview\_get\_tab\_active(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the current tab's index

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a tabview widget

##### Ritorna

the zero based index of the current tab

`lv_obj_t *lv_tabview_get_tab_button(lv_obj_t *obj, int32_t idx)`

Get a given tab button by index

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a tabview widget
- **idx** -- zero based index of the tab button to get. < 0 means start counting tab button from the back (-1 is the last tab button)

**Ritorna**

pointer to the tab button, or NULL if the index was out of range

`lv_obj_t *lv_tabview_get_content(lv_obj_t *obj)`

Get the widget where the container of each tab is created

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a tabview widget

**Ritorna**

the main container widget

`lv_obj_t *lv_tabview_get_tab_bar(lv_obj_t *obj)`

Get the tab bar where the buttons are created

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a tabview widget

**Ritorna**

the tab bar

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_tabview\_class**

## lv\_tabview\_private.h

struct **\_lv\_tabview\_t**

### Membri Pubblici

`lv_obj_t obj`

`uint32_t tab_cur`

`lv_dir_t tab_pos`

## 14.25.34 textarea

### lv\_textarea.h

#### Define

`LV_TEXTAREA_CURSOR_LAST`

`LV_PART_TEXTAREA_PLACEHOLDER`

#### Enum

enum **\_lv\_property\_textarea\_id\_t**

*Values:*

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_TEXT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_PLACEHOLDER\_TEXT**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_CURSOR\_POS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_CURSOR\_CLICK\_POS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_PASSWORD\_MODE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_PASSWORD\_BULLET**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_ONE\_LINE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_ACCEPTED\_CHARS**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_MAX\_LENGTH**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_INSERT\_REPLACE**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_TEXT\_SELECTION**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_PASSWORD\_SHOW\_TIME**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_LABEL**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_TEXT\_IS\_SELECTED**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_CURRENT\_CHAR**

enumerator **LV\_PROPERTY\_TEXTAREA\_END**

## Funzioni

`lv_obj_t *lv_textarea_create(lv_obj_t *parent)`

Create a text area object

### Parametri

`parent` -- pointer to an object, it will be the parent of the new text area

### Ritorna

pointer to the created text area

`void lv_textarea_add_char(lv_obj_t *obj, uint32_t c)`

Insert a character to the current cursor position. To add a wide char, e.g. 'A' use `lv_text_encoded_conv_wc('A')`

### Parametri

- `obj` -- pointer to a text area object
- `c` -- a character (e.g. 'a')

**void lv\_textarea\_add\_text(lv\_obj\_t \*obj, const char \*txt)**

Insert a text to the current cursor position

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **txt** -- a '\0' terminated string to insert

**void lv\_textarea\_delete\_char(lv\_obj\_t \*obj)**

Delete a the left character from the current cursor position

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**void lv\_textarea\_delete\_char\_forward(lv\_obj\_t \*obj)**

Delete the right character from the current cursor position

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**void lv\_textarea\_set\_text(lv\_obj\_t \*obj, const char \*txt)**

Set the text of a text area

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **txt** -- pointer to the text

**void lv\_textarea\_set\_placeholder\_text(lv\_obj\_t \*obj, const char \*txt)**

Set the placeholder text of a text area

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **txt** -- pointer to the text

**void lv\_textarea\_set\_cursor\_pos(lv\_obj\_t \*obj, int32\_t pos)**

Set the cursor position

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **pos** -- the new cursor position in character index < 0 : index from the end of the text  
LV\_TEXTAREA\_CURSOR\_LAST: go after the last character

**void lv\_textarea\_set\_cursor\_click\_pos(lv\_obj\_t \*obj, bool en)**

Enable/Disable the positioning of the cursor by clicking the text on the text area.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **en** -- true: enable click positions; false: disable

**void lv\_textarea\_set\_password\_mode(lv\_obj\_t \*obj, bool en)**

Enable/Disable password mode

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **en** -- true: enable, false: disable

**void lv\_textarea\_set\_password\_bullet(lv\_obj\_t \*obj, const char \*bullet)**

Set the replacement characters to show in password mode

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **bullet** -- pointer to the replacement text

**void lv\_textarea\_set\_one\_line(lv\_obj\_t \*obj, bool en)**

Configure the text area to one line or back to normal

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **en** -- true: one line, false: normal

`void lv_textarea_set_accepted_chars(lv_obj_t *obj, const char *list)`

Set a list of characters. Only these characters will be accepted by the text area

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **list** -- list of characters. Only the pointer is saved. E.g. "+-,0123456789"

`void lv_textarea_set_max_length(lv_obj_t *obj, uint32_t num)`

Set max length of a Text Area.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **num** -- the maximal number of characters can be added (`lv_textarea_set_text` ignores it)

`void lv_textarea_set_insert_replace(lv_obj_t *obj, const char *txt)`

In `LV_EVENT_INSERT` the text which planned to be inserted can be replaced by another text. It can be used to add automatic formatting to the text area.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **txt** -- pointer to a new string to insert. If "" no text will be added. The variable must be live after the `event_cb` exists. (Should be `global` or `static`)

`void lv_textarea_set_text_selection(lv_obj_t *obj, bool en)`

Enable/disable selection mode.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **en** -- true or false to enable/disable selection mode

`void lv_textarea_set_password_show_time(lv_obj_t *obj, uint32_t time)`

Set how long show the password before changing it to '\*'.

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **time** -- show time in milliseconds. 0: hide immediately.

`void lv_textarea_set_align(lv_obj_t *obj, lv_text_align_t align)`

*Deprecated:*

Use the normal `text_align` style property instead Set the label's alignment. It sets where the label is aligned (in one line mode it can be smaller than the text area) and how the lines of the area align in case of multiline text area

**Parametri**

- **obj** -- pointer to a text area object
- **align** -- the align mode from `lv_text_align_t`

`const char *lv_textarea_get_text(const lv_obj_t *obj)`

Get the text of a text area. In password mode it gives the real text (not '\*'s).

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**

pointer to the text

`const char *lv_textarea_get_placeholder_text(lv_obj_t *obj)`

Get the placeholder text of a text area

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**

pointer to the text

`lv_obj_t *lv_textarea_get_label(const lv_obj_t *obj)`

Get the label of a text area

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
pointer to the label object

**uint32\_t lv\_textarea\_get\_cursor\_pos(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the current cursor position in character index

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
the cursor position

**bool lv\_textarea\_get\_cursor\_click\_pos(lv\_obj\_t \*obj)**

Get whether the cursor click positioning is enabled or not.

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
true: enable click positions; false: disable

**bool lv\_textarea\_get\_password\_mode(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the password mode attribute

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
true: password mode is enabled, false: disabled

**const char \*lv\_textarea\_get\_password\_bullet(lv\_obj\_t \*obj)**

Get the replacement characters to show in password mode

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
pointer to the replacement text

**bool lv\_textarea\_get\_one\_line(const lv\_obj\_t \*obj)**

Get the one line configuration attribute

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
true: one line configuration is enabled, false: disabled

**const char \*lv\_textarea\_get\_accepted\_chars(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a list of accepted characters.

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
list of accented characters.

**uint32\_t lv\_textarea\_get\_max\_length(lv\_obj\_t \*obj)**

Get max length of a Text Area.

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
the maximal number of characters to be add

**bool lv\_textarea\_text\_is\_selected(const lv\_obj\_t \*obj)**

Find whether text is selected or not.

**Parametri**  
**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**  
whether text is selected or not

**bool lv\_textarea\_get\_text\_selection(lv\_obj\_t \*obj)**

Find whether selection mode is enabled.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**

true: selection mode is enabled, false: disabled

**uint32\_t lv\_textarea\_get\_password\_show\_time(lv\_obj\_t \*obj)**

Set how long show the password before changing it to '\*'

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**

show time in milliseconds. 0: hide immediately.

**uint32\_t lv\_textarea\_get\_current\_char(lv\_obj\_t \*obj)**

Get a the character from the current cursor position

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**Ritorna**

a the character or 0

**void lv\_textarea\_clear\_selection(lv\_obj\_t \*obj)**

Clear the selection on the text area.

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**void lv\_textarea\_cursor\_right(lv\_obj\_t \*obj)**

Move the cursor one character right

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**void lv\_textarea\_cursor\_left(lv\_obj\_t \*obj)**

Move the cursor one character left

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**void lv\_textarea\_cursor\_down(lv\_obj\_t \*obj)**

Move the cursor one line down

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

**void lv\_textarea\_cursor\_up(lv\_obj\_t \*obj)**

Move the cursor one line up

**Parametri**

**obj** -- pointer to a text area object

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_textarea\_class**

## lv\_textarea\_private.h

struct **\_lv\_textarea\_t**

#include <lv\_textarea\_private.h> Data of text area

**Membri Pubblici****lv\_obj\_t obj****lv\_obj\_t \*label**

Label of the text area

**char \*placeholder\_txt**

Place holder label, only visible if text is an empty string

**char \*pwd\_tmp**

Used to store the original text in password mode

**char \*pwd\_bullet**

Replacement characters displayed in password mode

**const char \*accepted\_chars**

Only these characters will be accepted. NULL: accept all

**uint32\_t max\_length**

The max. number of characters. 0: no limit

**uint32\_t pwd\_show\_time**

Time to show characters in password mode before change them to '\*'

**int32\_t valid\_x**

Used when stepping up/down to a shorter line. (Used by the library)

**uint32\_t pos**

The current cursor position (0: before 1st letter; 1: before 2nd letter ...)

***lv\_area\_t* area**

Cursor area relative to the Text Area

**uint32\_t txt\_byte\_pos**

Byte index of the letter after (on) the cursor

**uint8\_t show**

Cursor is visible now or not (Handled by the library)

**uint8\_t click\_pos**

1: Enable positioning the cursor by clicking the text area

**struct *lv\_textarea\_t* cursor****uint32\_t sel\_start**

Temporary values for text selection

**uint32\_t sel\_end**

`uint8_t text_sel_in_prog`

User is in process of selecting

`uint8_t text_sel_en`

Text can be selected on this text area

`uint8_t pwd_mode`

Replace characters with '\*'

`uint8_t one_line`

One line mode (ignore line breaks)

## 14.25.35 tileview

`lv_tileview.h`

### Funzioni

`lv_obj_t *lv_tileview_create(lv_obj_t *parent)`

Create a tileview object

#### Parametri

- `parent` -- pointer to an object, it will be the parent of the new tileview

#### Ritorna

pointer to the created tileview

`lv_obj_t *lv_tileview_add_tile(lv_obj_t *tv, uint8_t col_id, uint8_t row_id, lv_dir_t dir)`

Add a tile to the tileview

#### Parametri

- `tv` -- pointer to the tileview object
- `col_id` -- column id of the tile
- `row_id` -- row id of the tile
- `dir` -- direction to move to the next tile

#### Ritorna

pointer to the added tile object

`void lv_tileview_set_tile(lv_obj_t *tv, lv_obj_t *tile_obj, lv_anim_enable_t anim_en)`

Set the active tile in the tileview.

#### Parametri

- `parent` -- pointer to the tileview object
- `tile_obj` -- pointer to the tile object to be set as active
- `anim_en` -- animation enable flag (LV\_ANIM\_ON or LV\_ANIM\_OFF)

`void lv_tileview_set_tile_by_index(lv_obj_t *tv, uint32_t col_id, uint32_t row_id, lv_anim_enable_t anim_en)`

Set the active tile by index in the tileview

#### Parametri

- `tv` -- pointer to the tileview object
- `col_id` -- column id of the tile to be set as active
- `row_id` -- row id of the tile to be set as active
- `anim_en` -- animation enable flag (LV\_ANIM\_ON or LV\_ANIM\_OFF)

`lv_obj_t *lv_tileview_get_tile_active(lv_obj_t *obj)`

Get the currently active tile in the tileview

#### Parametri

- `obj` -- pointer to the tileview object

#### Ritorna

pointer to the currently active tile object

## Variabili

```
const lv_obj_class_t lv_tileview_class
```

```
const lv_obj_class_t lv_tileview_tile_class
```

## **lv\_tileview\_private.h**

```
struct lv_tileview_t
```

### Membri Pubblici

**lv\_obj\_t obj**

**lv\_obj\_t \*tile\_act**

```
struct lv_tileview_tile_t
```

### Membri Pubblici

**lv\_obj\_t obj**

**lv\_dir\_t dir**

## 14.25.36 win

### **lv\_win.h**

#### Funzioni

```
lv_obj_t *lv_win_create(lv_obj_t *parent)
```

Create a window widget

##### Parametri

- **parent** -- pointer to a parent widget

##### Ritorna

the created window

```
lv_obj_t *lv_win_add_title(lv_obj_t *win, const char *txt)
```

Add a title to the window

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a window widget
- **txt** -- the text of the title

##### Ritorna

the widget where the content of the title can be created

```
lv_obj_t *lv_win_add_button(lv_obj_t *win, const void *icon, int32_t btn_w)
```

Add a button to the window

##### Parametri

- **obj** -- pointer to a window widget
- **icon** -- an icon to be displayed on the button
- **btn\_w** -- width of the button

##### Ritorna

the widget where the content of the button can be created

lv\_obj\_t \***lv\_win\_get\_header**(lv\_obj\_t \*win)

Get the header of the window

**Parametri**

win -- pointer to a window widget

**Ritorna**

the header of the window

lv\_obj\_t \***lv\_win\_get\_content**(lv\_obj\_t \*win)

Get the content of the window

**Parametri**

win -- pointer to a window widget

**Ritorna**

the content of the window

## Variabili

const lv\_obj\_class\_t **lv\_win\_class**

## lv\_win\_private.h

struct **\_lv\_win\_t**

### Membri Pubblici

lv\_obj\_t **obj**