

# 1.事件的使用方式

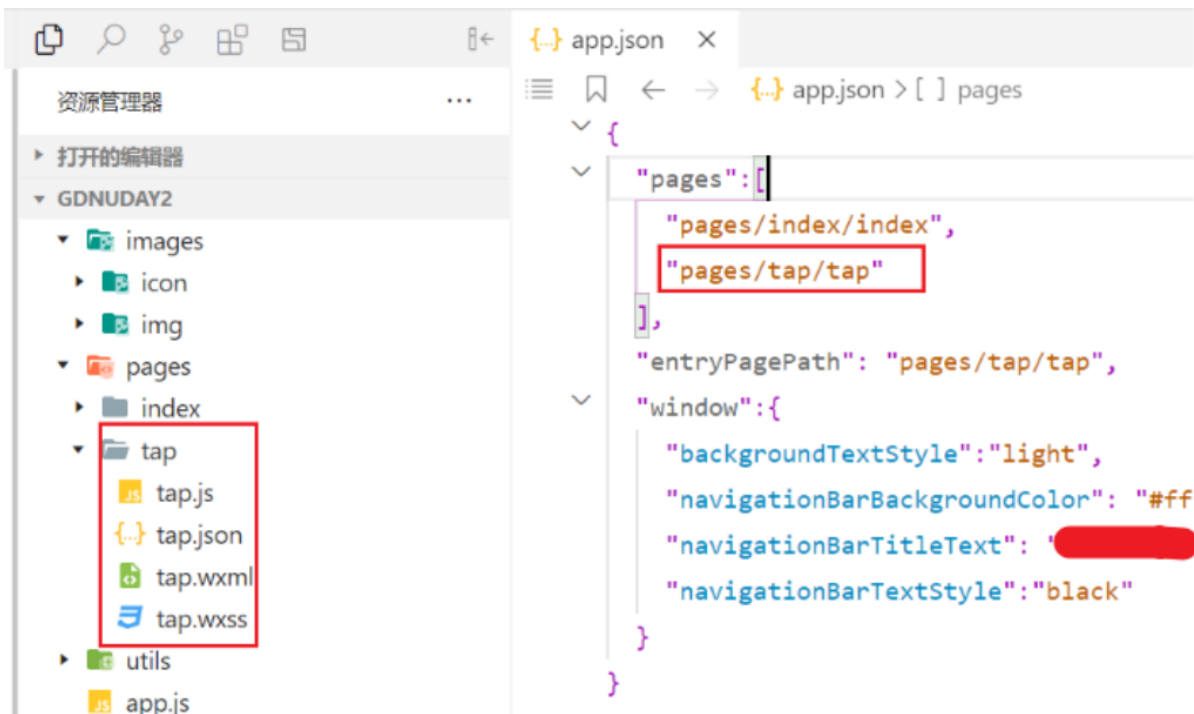
开发文档: <https://developers.weixin.qq.com/miniprogram/dev/framework/view/wxml/event.html>

直接在组件中绑定一个事件处理函数,如果是非自定义模板,则使用 `bindtap` 或 `bind:tap`,如果是自定义的,则使用 `bind:tap`。

注意:无论是自定义还是非自定义,都推荐使用 `bind:tap`方式

## 示例:展示为标签绑定点击事件

### 1.新创建一个小程序页面



### 2.在 tap 页面中 tap.wxml 文件中构建如下标签代码,并且为该标签绑定一个点击事件

```
<button bind:tap="tapFun">点我呀</button>
```

### 3.接着需要在页面的 tap.js 文件中创建出相应的处理函数,代码如下

```
Page({
  /**
   * 页面的初始数据
   */
  data: {
```

```
        imgStyle: "img_middle"
      },
      onLoad() {
      },
      tapFun: function () {
        console.log("你没事点我干嘛?")
      }
    })
  })
```

## 2.事件分类

小程序中事件分为冒泡和非冒泡

冒泡事件( `bind` )： 当一个节点事件被触发后，该事件会向父节点传递。

非冒泡事件( `catch` )： 当一个节点事件被触发后，该事件不会向父节点传递。

### wxml 的公共事件类型：

类型	触发条件	最低版本
touchstart	手指触摸动作开始	
touchmove	手指触摸后移动	
touchcancel	手指触摸动作被打断，如来电提醒，弹窗	
touchend	手指触摸动作结束	
tap	手指触摸后马上离开点击	
longpress	手指触摸后，超过 350ms 再离开，如果指定了事件回调函数并触发了这个事件，tap事件将不被触发	1.5.0
longtap	手指触摸后，超过 350ms 再离开(推荐使用 longpress事件代替)	
transitionend	会在 WXSS transition 或 wx.createAnimation 动画结束后触发	
animationstart	会在一个 WXSS animation 动画开始时触发	
animationiteration	会在一个 WXSS animation 一次迭代结束时触发	
animationend	会在一个 WXSS animation 动画完成时触发	
touchforcechange	在支持 3D Touch 的 iPhone 设备，重按时会触发	1.9.90

### 案例：测试冒泡与非冒泡事件

#### 1.tap.wxml 中绑定事件

```
<!-- 冒泡事件 -->
<view bind:tap="parent_tap">
  <button bind:tap="son_tap">冒泡事件</button>
</view>

<!-- 非冒泡事件 -->
<view bind:tap="parent_tap">
```

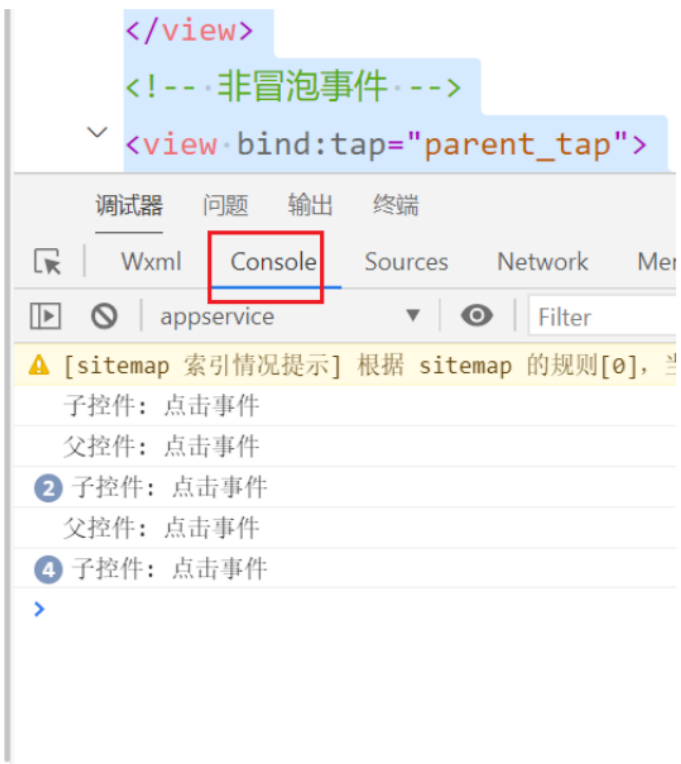
```
<button catch:tap="son_tap">非冒泡事件</button>
</view>
```

## 2. 在 tap.js 中创建两相应的绑定函数

```
// pages/tap/tap.js
Page({
  /**
   * 页面的初始数据
   */
  // 父节点绑定的函数
  parent_tap: function () {
    console.log("父控件： 点击事件")
  },

  // 子节点绑定的函数
  son_tap: function () {
    console.log("子控件： 点击事件")
  }
})
```

### 效果



## 3. 事件绑定

### 绑定的方式:

key:type="value"

例如： 点击事件  
- 参数说明：

- key 相当于 bind|catch
- type 相当于 tap、longpress
- value 相当于 tapFun

# 1.key的值为 bind 或 catch

# 2.type即事件类型

# 3.value是一个字符串，绑定时 value 是什么字符串，则相应的必须要在当前页面的 js文件中定义同名的函数

## 案例：实现长按 图片变大

### 1 tap.wxml添加image标签 ,且绑定长按事

```
<!-- 长按事件 ： 长按图片放大 -->
<image class="{{imgStyle}}" src="/images/icon/cart-o.png" bind:longpress="scaleImg"></image>
```

### 2 tap.wxss 设置样式

```
.img_middle {
  width: 50rpx;
  height: 50rpx;
}

.img_big {
  width: 100rpx;
  height: 100rpx;
}
```

### 3 tap.js 数据绑定及添加长按事件

```
Page({
  /**
   * 页面的初始数据
   */
  data: {
    imgStyle:"img_middle"
  },

  scaleImg:function(){
    this.setData({
      imgStyle:"img_big"
    })
  }
})
```

## 4.事件对象

如无特殊说明，当节点触发事件时，绑定该事件的处理函数会收到一个事件对象。

BaseEvent 基础事件对象属性列表：

属性	类型	说明
type	String	事件类型
timeStamp	Integer	事件生成时的时间戳
target	Object	触发事件的组件的一些属性值集合
currentTarget	Object	当前组件的一些属性值集合在组件中 data- 定义的属性

注意：事件对象最大的作用在于给触发执行的函数传递参数。而参数需要在标签中通过 “data-参数名=参数值” 的方式来指定。

在tap.js 事件中取事件对象的值

```
scaleImg:function(event){
  // 事件类型
  console.log(event.type);
  // 事件的属性值
  console.log(event.target)
}
```

