

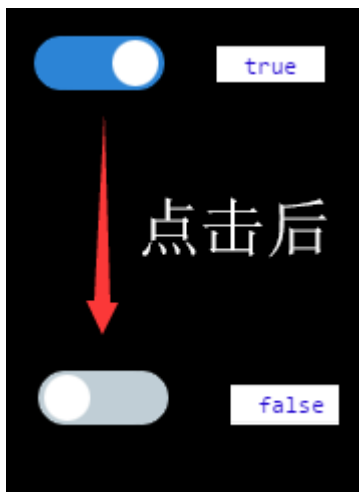
# 状态切换按钮

`ToggleButton`，是具备状态的按钮，该状态就是 `selected` 属性，类型是布尔值，默认为false，当点击按钮，`selected` 将变为true，再点击一下，重新变成false。在显示上也是有区别的，选中和非选中的外观是不一样的。

`eui.ToggleSwitch` 用来定义开关组件，包括一个开启和关闭状态的皮肤。它继承自 `eui.ToggleButton`，可以使用 `selected` 来设置或获取其开关状态。

```
private initSwitch():void{
    var btn: eui.ToggleSwitch = new eui.ToggleSwitch();
    btn.label = "This is a ToggleButton";
    btn.addEventListener(eui.UIEvent.CHANGE, this.changeHandler, this);
    this.addChild(btn);
}
private changeHandler(evt:eui.UIEvent) {
    egret.log(evt.target.selected);
}
```

得到的效果：



下述示例中，结合若干个ToggleButton，可以实现类似TabBar的效果，如图所示：



```

private toggleBtns:Array<eui.ToggleButton> = [];
private initToggleBar():void {
    for (var i: number = 0; i < 4; i++) {
        var btn: eui.ToggleButton = new eui.ToggleButton();
        btn.label = i + 1 + "";
        btn.y = 100;
        btn.width = 80;
        btn.height = 60;
        btn.x = 20 + i * 80;
        btn.addEventListener(eui.UIEvent.CHANGE, this.toggleChangeHandler, this);
        this.toggleBtns.push(btn);
        this.addChild(btn);
    }
}

private toggleChangeHandler(evt: eui.UIEvent) {
    for (var i: number = 0; i < this.toggleBtns.length; i++) {
        var btn: eui.ToggleButton = this.toggleBtns[i];
        btn.selected = (btn == evt.target);
    }
}

```

同前面一节一样，这里也使用：

```
egret create HelloEUI --type eui
```

创建示例项目的默认皮肤。可以在示例项目的 `eui_skins` 文件夹下找到默认皮肤的 `exml` 文件。