

# 列表

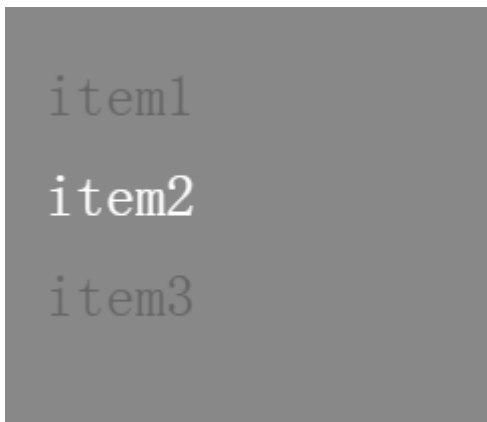
列表组件 List，继承自 DataGroup，它和 DataGroup 的区别在于：

- 在 List 中选中一项，会触发 ~eui.ItemTapEvent.ITEM\_TAP 事件。
- List 有选中项的概念，可以设置 List 中的默认选中项。

下面是List的基本用法：

```
class Main extends eui.Group {
    constructor() {
        super();
    }
    private list:eui.List;
    protected createChildren() {
        super.createChildren();
        var exml = `
            <e:Skin xmlns:e="http://ns.egret.com/eui" states="up,down" height="50"> <e:L
            abel text="{data}" textColor.down="0xFFFFFFFF" textColor.up="0x666666" horizontalCente
            r="0" verticalCenter="0"/> </e:Skin>`;
        var list = new eui.List();
        list.dataProvider = new eui.ArrayCollection(["item1","item2","item3"]);
        list.itemRendererSkinName = exml;
        this.addChild(list);
        this.list = list;
        list.selectedIndex = 1; // 设置默认选中项
        list.addEventListener(eui.ItemTapEvent.ITEM_TAP, this.onChange, this);
    }
    private onChange(e:eui.PropertyEvent):void{
        // 获取点击消息
        console.log(this.list.selectedItem, this.list.selectedIndex)
    }
}
```

效果如下：



设置默认选中项

```
list.selectedIndex = 1;
```

获取当前选中项的信息

```
list.selectedItem
```

```
list.selectedIndex
```

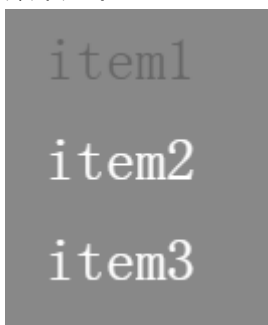
## 多选状态

---

List 还可以开启多选状态

```
list.allowMultipleSelection = true;
```

效果如下：



多选状态下，List 中所有的条目都可以被选中，再次点击选中的条目则会取消选中，恢复原状。

此时监听 `eui.ItemTapEvent.ITEM_TAP` 事件，可以通过下面两个属性获得一个数组，里面包含了当前处于选中状态的项目：

```
list.selectedIndices
```

```
list.selectedItems
```

在多选状态下还有一个命令可以配合使用：

```
list.requireSelection = true;
```

该属性设置为 true 后，多选状态下最少有一个条目会被选中，不可以被取消。

## 滚动列表

---

列表配合 Scroller 使用可以实现滚动效果。

具体参考文档：定位滚动位置 ([../../extension/EUI/container/scroller/#定位滚动位置](#))

自定义滚动列表参考示例:卡牌游戏EUI使用 (<http://edn.egret.com/cn/article/index/id/833>)