

# 滑动选择器

在 eui 中有滑块控件（类似于手机上亮度调节器）。根据方向，分为 `eui.HSlider` 水平滑块控件和 `eui.VSlider` 垂直滑块控件。

`eui.HSlider` 和 `eui.VSlider` 继承自 `eui.Range` 控件。可以设置 `maximum`、`minimum`、`value` 等属性。

- `maximum` : 最大值
- `minimum` : 最小值
- `value` : 初始值

## 水平滑块控件

```
private initHSlider():void {  
    var hSlider: eui.HSlider = new eui.HSlider();  
    hSlider.width = 200;  
    hSlider.x = 20;  
    hSlider.y = 20;  
    hSlider.minimum = 0;//定义最小值  
    hSlider.maximum = 100;//定义最大值  
    hSlider.value = 10;//定义默认值  
    hSlider.addEventListener(eui.UIEvent.CHANGE, this.changeHandler, this);  
    this.addChild(hSlider);  
}  
  
private changeHandler(evt: eui.UIEvent): void {  
    console.log(evt.target.value);  
}
```

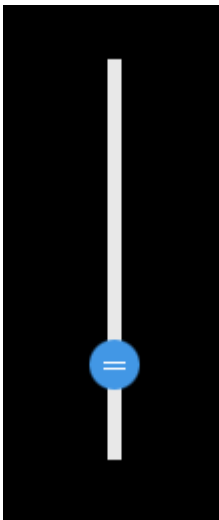
得到的效果：



## 垂直滑块控件

```
private initVSlider():void {  
    var vSlider: eui.VSlider = new eui.VSlider();  
    vSlider.height = 200;  
    vSlider.x = 100;  
    vSlider.y = 60;  
    vSlider.minimum = 100;//定义最小值  
    vSlider.maximum = 200;//定义最大值  
    vSlider.value = 120;//定义默认值  
    vSlider.addEventListener(eui.UIEvent.CHANGE, this.changeHandler, this);  
    this.addChild(vSlider);  
}  
private changeHandler(evt: eui.UIEvent): void {  
    console.log(evt.target.value);  
}
```

得到的效果：



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。