

# 进度条

`eui.ProgressBar` 进度条，一般用在加载某个或某组资源的时候，显示加载进程。

与滑块控件一样，进度条控件也继承自 `eui.Range` 控件。也就是说 `eui.ProgressBar` 进度条控件也可以设置 `maximum`、`minimum`、`value` 等属性。

## 水平方向进度条

```
private pBar:eui.ProgressBar
private initProgressBar():void{
    this.pBar = new eui.ProgressBar();
    this.pBar.maximum = 210; // 设置进度条的最大值
    this.pBar.minimum = 0; // 设置进度条的最小值
    this.pBar.width = 200;
    this.pBar.height = 30;
    this.addChild(this.pBar);
    this.pBar.value = 42; // 设置进度条的初始值
    // 用timer来模拟加载进度
    var timer:egret.Timer = new egret.Timer(10,0);
    timer.addEventListener(egret.TimerEvent.TIMER,this.timerHandler,this);
    timer.start();
}
private timerHandler():void{
    this.pBar.value += 1;
    if(this.pBar.value>=210){this.pBar.value=0;}
}
```

得到的效果：



## 垂直方向进度条

```

private vBar:eui.ProgressBar;
private initProgressvBar() {
    this.vBar = new eui.ProgressBar();
    this.vBar.direction = eui.Direction.BTT;//从下到上
    this.vBar.maximum = 210;//设置进度条的最大值
    this.vBar.minimum = 0;//设置进度条的最小值
    this.vBar.width = 30;
    this.vBar.height = 200;
    this.addChild(this.vBar);
    this.vBar.value = 42;//设置进度条的初始值
    //用timer来模拟加载进度
    var timer:egret.Timer = new egret.Timer(10,0);
    timer.addEventListener(egret.TimerEvent.TIMER,this.timerVBarHandler,this);
    timer.start();
}
private timerVBarHandler():void{
    this.vBar.value += 1;
    if(this.vBar.value>=210){
        this.vBar.value=0;
    }
}
}

```

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。

