

基本布局

首先新建一个 eui 项目，使用：

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

下面的教程里使用的是该项目的默认皮肤。

这是Group的默认布局模式。在基本布局模式下，容器内的子项的定位方式，取决于每个子项的坐标设置。首先，创建一个 Group 容器，并设置其布局属性为基本布局：

```
this.myGroup = new eui.Group();
this.addChild( this.myGroup );
this.myGroup.width = 400;
this.myGroup.height = 300;
this.myGroup.layout = new eui.BasicLayout();
```

其中预先定义了：

```
private myGroup:eui.Group;
```

为了看清楚容器的边缘，在容器内先绘制一个与容器宽高一致的空心矩形：

```
/// 绘制矩形用于显示 myGroup 的轮廓
var outline:egret.Shape = new egret.Shape;
outline.graphics.lineStyle(3,0x00ff00);
outline.graphics.beginFill(0x000000,0);
outline.graphics.drawRect(0,0,400,300);
outline.graphics.endFill();
this.myGroup.addChild( outline );
```

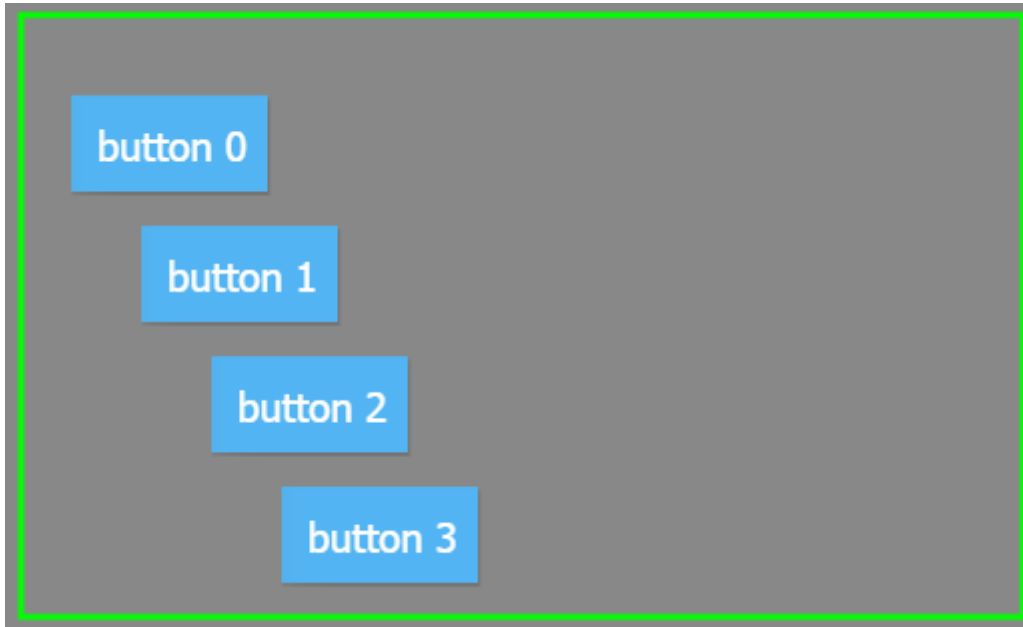
以上代码是基础代码，后边讲解中列出的代码段都在此基础上添加。

绝对定位

基本布局的主要特征就是绝对定位，设置子项的 x 与 y 坐标即可设置其相对于容器的坐标位置。首先用坐标递增的方式放置4个按钮：

```
for(var i:number=0;i<4;i++) {
    var btn:eui.Button = new eui.Button();
    btn.x = 25 +i*35;
    btn.y = 40+i*65;
    btn.label = "button "+i;
    this.myGroup.addChild(btn);
}
```

效果如图：



居中设定

上面设置的是子项的位置，至于尺寸，则是设置每个子项的 `width` 和 `height`。上面所述的情况比较简单，即每个子项的位置和尺寸是确定的，是定值。但实际需求中，可能会比较复杂。比如有一个按钮，希望它能根据容器的尺寸，自动处于居中位置，不需要写代码来设置 `x` 和 `y` 坐标。此时有两个属性可用：

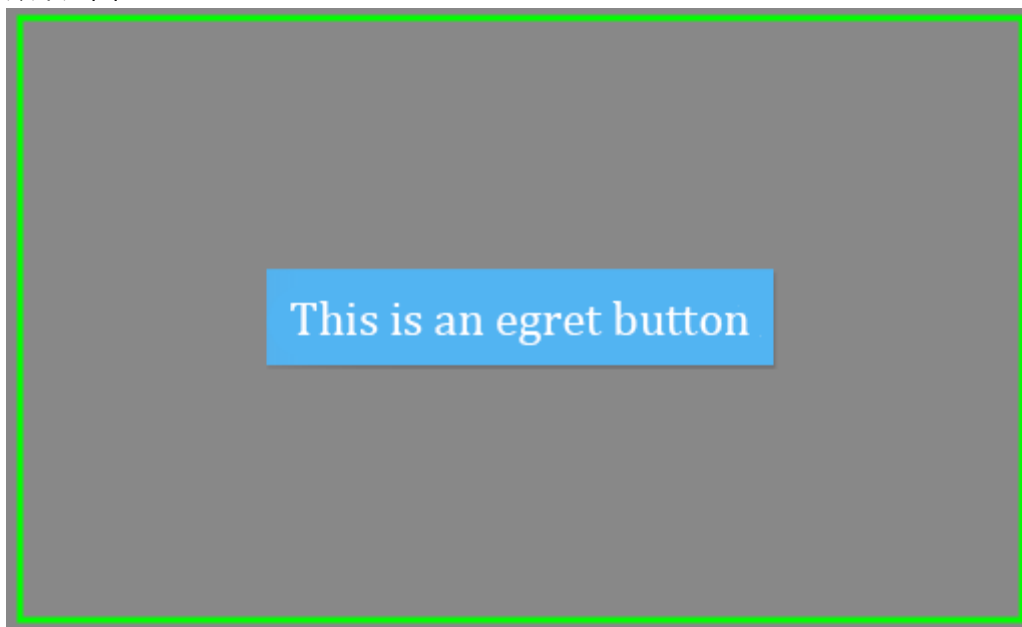
- `horizontalCenter`
- `verticalCenter`

这两个值是定义对象的中心点与容器的中心点之间的差值。如果两项都设置为0，代表中心点完全重合，也就实现了自动居中功能。

```
var btn:eui.Button = new eui.Button();
btn.label = "This is an egret button";
btn.horizontalCenter = 0;
```

```
btn.horizontalCenter = 0;  
btn.verticalCenter = 0;  
this.myGroup.addChild( btn );
```

效果如图：



边距设定

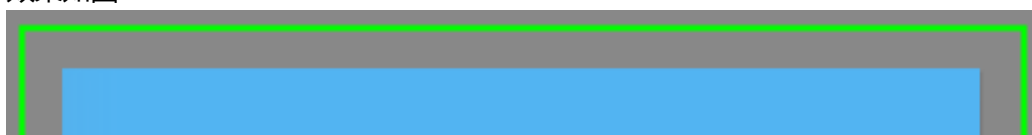
假如需求更复杂一些，按钮不仅仅是居中，还始终和容器边界保持20像素的差值，需要用到的属性是：

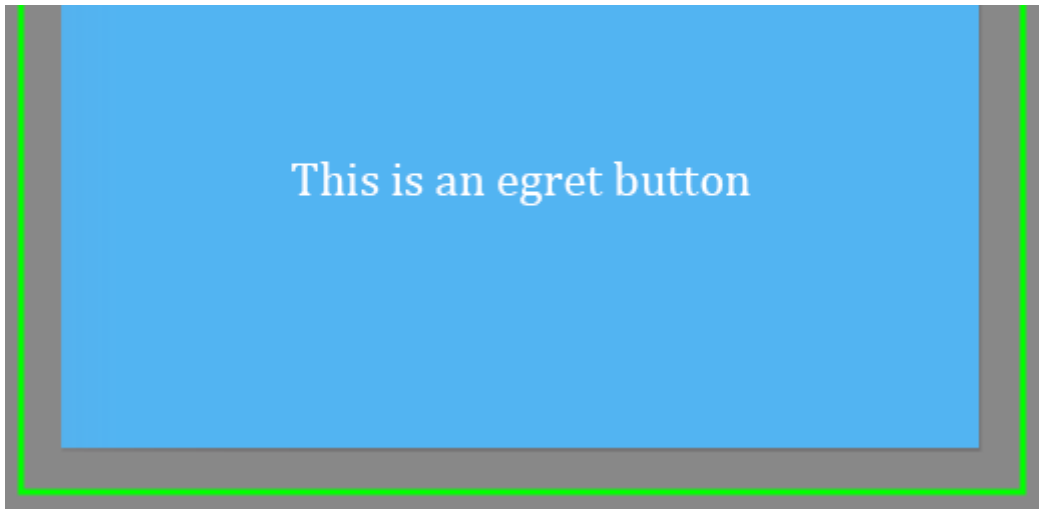
- top
- bottom
- left
- right

`top` 的值，就是定义对象的上边界和容器的上边界之间的距离，其他3个值以此类推。设置如下：

```
var btn:eui.Button = new eui.Button();  
btn.label = "This is an egret button";  
btn.top = 20;  
btn.bottom = 20;  
btn.left = 20;  
btn.right = 20;  
this.myGroup.addChild( btn );
```

效果如图：





百分比设定

在尺寸的定义上，可以使用百分比。比如要让按钮容器的尺寸一致，可以设置：

```
var btn:eui.Button = new eui.Button();
btn.label = "This is an egret button";
btn.percentWidth = 60;
btn.percentHeight = 80;
this.myGroup.addChild( btn );
```

可以根据需求，决定使用 `percentWidth`，`percentHeight` 还是 `top`，`bottom`，`left`，`right`。 `percentWidth`，`percentHeight` 只能约束宽高，而 `top`，`bottom`，`left`，`right` 则同时约束了尺寸和位置 (x,y)。

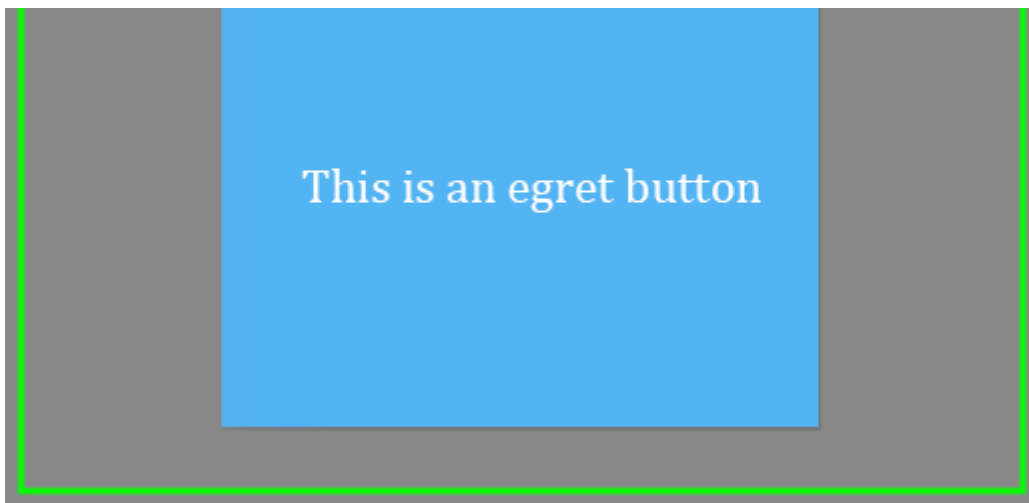
为了使按钮在容器处于中心位置，可以在上一段代码基础上加入居中设定：

```
btn.horizontalCenter = 0;
btn.verticalCenter = 0;
```



效果如图：





如图中效果所示，这些属性可以混合使用(相矛盾的设置除外)。

完整的类定义如下：

```
class bascLayout extends egret.Sprite {  
    private myGroup:eui.Group;  
    public constructor () {
```

```

public constructor () {
    super();
    this.myGroup = new eui.Group();
    this.myGroup.width = 400;
    this.myGroup.height = 300;
    this.addChild( this.myGroup );
    this.myGroup.layout = new eui.BasicLayout();
    var outline:egret.Shape = new egret.Shape;
    outline.graphics.lineStyle(3,0x00ff00);
    outline.graphics.beginFill(0x000000,0);
    outline.graphics.drawRect(0,0,400,300);
    outline.graphics.endFill();
    this.myGroup.addChild( outline );
    for(var i:number=0;i<4;i++) {
        var btn:eui.Button = new eui.Button();
        btn.x = 25 +i*35;
        btn.y = 40+i*65;
        btn.label = "button "+i;
        //这里先注释掉，需要的时候再添加到显示对象里面
        //this.myGroup.addChild(btn);
    }
    var btn:eui.Button = new eui.Button();
    btn.label = "This is an egret button";
    btn.horizontalCenter = 0;
    btn.verticalCenter = 0;
    //这里先注释掉，需要的时候再添加到显示对象里面
    //this.myGroup.addChild( btn );
    var btn:eui.Button = new eui.Button();
    btn.label = "This is an egret button";
    btn.top = 20;
    btn.bottom = 20;
    btn.left = 20;
    btn.right = 20;
    //这里先注释掉，需要的时候再添加到显示对象里面
    //this.myGroup.addChild( btn );
    var btn:eui.Button = new eui.Button();
    btn.label = "This is an egret button";
    btn.percentWidth = 60;
    btn.percentHeight = 80;
    this.myGroup.addChild( btn );
    btn.horizontalCenter = 0;
    btn.verticalCenter = 0;
}

```

```
}  
}
```

文档类的完整定义如下:

```
class Main extends eui.UILayer {  
    protected createChildren(): void {  
        super.createChildren();  
        var theme = new eui.Theme("resource/default.thm.json", this.stage);  
        var button = new eui.Button();  
        button.label = "Click!";  
        button.horizontalCenter = 0;  
        button.verticalCenter = 0;  
        this.addChild(button);  
        button.addEventListener(egret.TouchEvent.TOUCH_TAP, this.onButtonClick, this);  
        // 这里是添加的代码  
        var base = new bascLayout();  
        base.x = 50;  
        base.y = 50;  
        this.addChild(base);  
    }  
    private onButtonClick(e:egret.TouchEvent) {  
        var panel = new eui.Panel();  
        panel.title = "Title";  
        panel.horizontalCenter = 0;  
        panel.verticalCenter = 0;  
        this.addChild(panel);  
    }  
}
```