

使用EXML

在EUI中，EXML是可以运行时加载解析的。可以把它当做标准的文本文件加载后解析，或者直接将xml文本内容嵌入代码中解析。在下一节我们将详细讲解EXML的语法，这节我们先来看一下如何在代码中使用EXML文件。下面是一个EXML文件内容示例，它描述了一个按钮的皮肤：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<e:Skin class="skins.ButtonSkin" states="up,down,disabled" minHeight="50" minWidth="100" xmlns:e="http://ns.egret.com/eui">
    <e:Image width="100%" height="100%" scale9Grid="1,3,8,8" alpha.disabled="0.5"
        source="button_up_png"
        source.down="button_down_png"/>
    <e:Label id="labelDisplay" top="8" bottom="8" left="8" right="8"
        size="20" fontFamily="Tahoma 'Microsoft Yahei'"
        verticalAlign="middle" textAlign="center" text="按钮" andtextColor="0x000000"/>
    <e:Image id="iconDisplay" horizontalCenter="0" verticalCenter="0"/>
</e:Skin>
```

运行时显示结果如下：



直接引用EXML文件

第一种方式也是最简单的方式，因为这个EXML的根节点是Skin，表示这个文件描述的是一个皮肤。在EXML根节点是Skin的情况下，可以直接使用组件的skinName接受EXML文件路径，这通常也是最普遍的使用情景。这里我们假设之前那个EXML文件的路径为:[项目根路径]/resource/skins/ButtonSkin.xml，引用那个ButtonSkin.xml的代码如下：

```
var button = new eui.Button();
button.skinName = "resource/skins/ButtonSkin.xml";
this.addChild(button);
```

皮肤文件推荐放在resource目录下。

动态加载EXML文件

上面介绍了EXML根节点是Skin的情况，若描述的对象不是皮肤，那么我们就得采用更加通用的一种加载解析方式。可以直接使用EXML.load()方法来加载并解析外部的EXML文件，加载完成后，回调函数的参数会传入解析后的类定义，可以把类定义new出来实例化它，或直接赋值给组件的skinName属性（如果EXML根节点是Skin）。下面看个简单例子：

```
private init():void{
    EXML.load("skins/ButtonSkin.xml",this.onLoaded,this);
}
private onLoaded(clazz:any,url:string):void{
    var button = new eui.Button();
    button.skinName = clazz;
    this.addChild(button);
}
```



嵌入EXML到代码

EXML同样也提供了文本的解析方式，这个过程可以直接类比对JSON文件的处理，因为几乎是一样的。可以使用HttpRequest去加载EXML文件的文本内容，然后运行时调用EXML.parse(exmlText)方法去解析即可，会立即返回解析后的类定义。当然，也可以跳过异步加载，直接在代码中嵌入EXML文本内容：

```
var exmlText = `xml version="1.0" encoding="utf-8" ?&gt;
&lt;e:Skin class="skins.ButtonSkin" states="up,down,disabled" minHeight="50" minWidth
="100" xmlns:e="http://ns.egret.com/eui"&gt;
    &lt;e:Image width="100%" height="100%" scale9Grid="1,3,8,8" alpha.disabled="0.5"
        source="button_up_png"
        source.down="button_down_png"/&gt;
    &lt;e:Label id="labelDisplay" top="8" bottom="8" left="8" right="8"
        size="20" fontFamily="Tahoma 'Microsoft Yahei'"
        verticalAlign="middle" textAlign="center" text="按钮" textColor="0x0000
00"/&gt;
    &lt;e:Image id="iconDisplay" horizontalCenter="0" verticalCenter="0"/&gt;
&lt;/e:Skin&gt;`;
var button = new eui.Button();
button.skinName = exmlText;
this.addChild(button);</pre
```

注意观察上面的例子，这里有个嵌入多行文本的技巧，可以不用写一堆的 `"n"+` 符号来连接字符串，可以直接使用头尾一对符号（波浪线那个按键）来包裹多行文本。另外，包含在这对符号之间的文本内容，还可以使用 `${key}` 的形式来引用代码中的变量，进行简洁的字符串拼接：

```
var className = "skins.ButtonSkin";  
var exmlText = `="http://ns.egret.com/eui">                ...  
                </e:Skin>`;
```