

文本

文本控件对应的类是 `eui.Label`。`eui.Label` 继承自 `egret.TextField`，实现了 `eui.UIComponent` 接口。因此它不仅拥有基本的文本功能(`egret.TextField`)，还有自动布局功能(`eui.UIComponent`)。

基本的文本使用请参考 [Egret Engine - 处理文本 \(../../Engine2D/textField/createText/index.html\)](#)

示例如下：

```
var label:eui.Label = new eui.Label();
label.text = "eui Label test";
this.addChild(label);
```

效果如下：



上面设置了文本的显示文字，此外还可以修改样式，实现不同的显示效果：

```
label.width = 400; // 设置宽度
label.height = 300; // 设置高度
label.fontFamily = "Tahoma"; // 设置字体
label.textColor = 0xFF0000; // 设置颜色
label.size = 35; // 设置文本字号
label.bold = true; // 设置是否加粗
label.italic = true; // 设置是否斜体
label.textAlign = "right"; // 设置水平对齐方式
label.verticalAlign = "middle"; // 设置垂直对齐方式
```

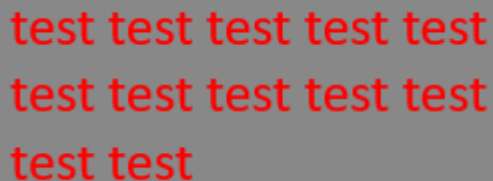
效果如下：



Label既可以显示单行文本，也可以显示多行文本。当为Label设定了宽度，并且文字过长的时候，会自动换行。

```
label.width = 200;
label.height = 60;
label.size = 14;
label.lineSpacing = 2; // 行间距
label.text = "test test test test test test test test test test";
```

效果如下：



style属性

label 支持 `style` 属性，类似于css样式。

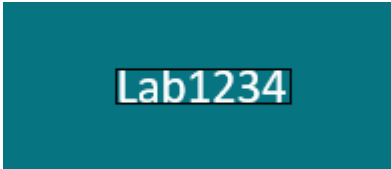
在default.thm.json中增加style的设置

```
"Dsdfsdf": "resource/eui_skins/Dsdfsdf.xml",
"fff": "resource/eui_skins/fff.xml"
},
"styles": {
  "myStyle1": {
    "size": 20,
    "border": "true"
  },
  "myStyle2": {
    "size": 30,
    "border": "true"
  },
  "myStyle3": {
    "size": 312,
    "border": "true",
    "bold": true
  },
  "myStyle4": {
    "size": 34,
    "border": true
  }
},
"autoGenerateExmlsList": true,
"exmls": [
  "resource/eui_skins/ButtonSkin.xml",
```

在exml中给label设置style样式

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<e:Skin class="T1Skin" width="400" height="300" xmlns:e="http://ns.e
  <e:Label text=" Lab 1234" x="143" y="74" style="myStyle1"/>
</e:Skin>
```

最终显示的效果：



Lab1234