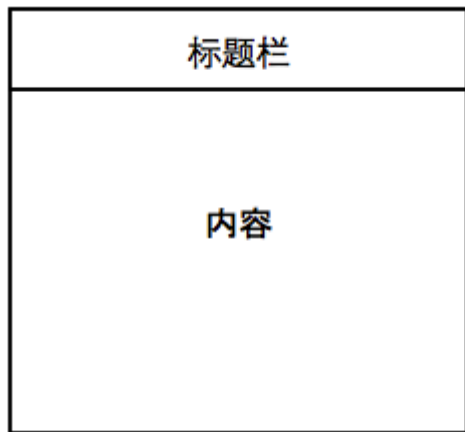
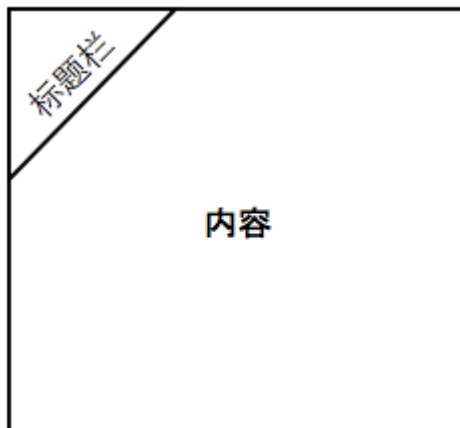
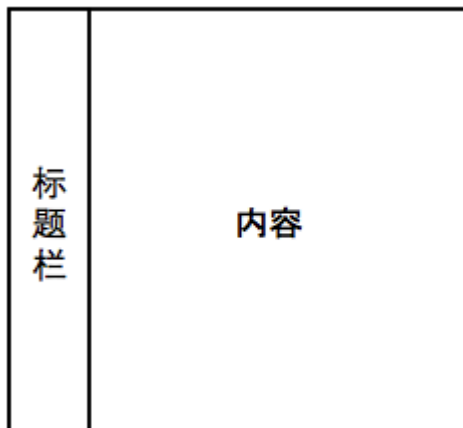


面板容器

面板 Panel 也是常用的容器，这种类型的组件在很多不同领域的 UI 库中都存在，也是开发者比较熟知的一种容器，它和 Group 的区别在于，可以给它附加一个皮肤，并设置一个标题栏和关闭按钮，实现类似下面的结构：



在皮肤中，标题栏的位置由开发者决定，如下图所示的：



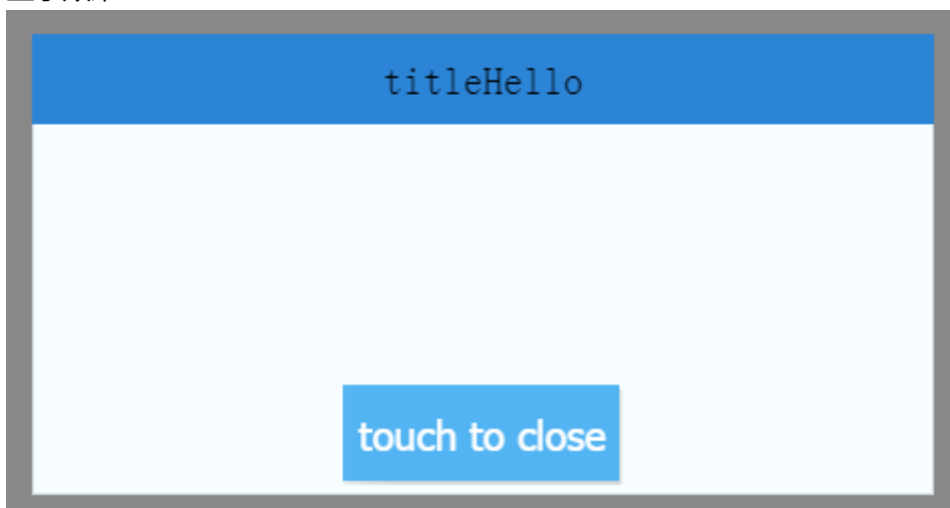
下面是标准 Panel 的示例代码：

```

class PanelDemo extends eui.Group {
    constructor() {
        super();
    }
    protected createChildren() {
        super.createChildren();
        var theme = new eui.Theme(`resource/default.thm.json`, this.stage);
        var exml = `
            <e:Skin class="skins.PanelSkin" minHeight="230" minWidth="450" xmlns:e="http://ns.egret.com/eui"> <e:Image left="0" right="0" bottom="0" top="0" source="resource/assets/Panel/border.png" scale9Grid="2,2,12,12" /> <e:Group id="moveArea" width="450" height="45" top="0"> <e:Image width="100%" height="100%" source="resource/assets/Panel/header.png"/> <e:Label id="titleDisplay" fontSize="20" textColor="0x000000" horizontalCenter="0" verticalCenter = "0"/> </e:Group> <e:Button id="closeButton" label="touch to close" bottom="5" horizontalCenter="0"/> </e:Skin>
        `
        var myPannel = new eui.Panel();
        myPannel.skinName = exml;
        myPannel.title = "titleHello";
        this.addChild(myPannel)
    }
}

```

显示效果：



Panel 中有3个默认的皮肤部件，就是上面代码中 exml 皮肤里对应的 `id="xxx"`。Panel 容器为他们提供了一些默认的功能，若皮肤中不存在这些id，对应的逻辑功能将无法使用。

moveArea

上面显示效果中的蓝色长条

点中这个区域可以拖拽整个面板

titleDisplay

上面显示效果中顶部的标题

可以通过 `panel.text = "xxxx"` 给它赋值

closeButton

上面显示效果中底部的按钮

点击它会把面板关闭