Banner具体使用

1先导入依赖

compile 'com.youth.banner:banner:1.4.9'

2后我们用代码块的方式写banner

public void initbanner() {

class GlideImage extends ImageLoader {

@Override

public void displayImage(Context context, Object path, ImageView imageView) {

Glide.with(context.getApplicationContext()).load(path).into(imageView);

}

}

Banner\_one.setImages(list)//添加图片集合或图片url集合

.setDelayTime(2000)//设置轮播时间

.setBannerStyle(BannerConfig.CIRCLE\_INDICATOR)

.setImageLoader(new GlideImage())//加载图片

.setIndicatorGravity(BannerConfig.CENTER)//设置指示器位置

.start();

}

3果轮播图的图片是我们自己定义的 那我们就要有一个ArrayList的集合来方我们 的图片

4把我们图片的list实列化一下 就是在private ArrayList list = new ArrayList();

就会出现空指向针 然后我们图片的的方法要放在我们banner的上面 要不然就是代码执行有问题 就会报错 因为我们下要记在图片加载图片才你那么能出现banner图 所以我们要现有资源图片 出来我们banner的图片是在网络上解析的