**UITextField**

**ViewController.h**

@interface ViewController : UIViewController

{

/\*

定义一个textField

文本输入区域

例如，用户名，密码等需要输入文本文字的内容区域

只能输入单行文字，不能输入或者显示多行

\*/

UITextField\* \_textField;

}

//定义属性

@property (retain,nonatomic)UITextField\* textField;

@end

**ViewController.m**

@implementation ViewController

@synthesize textField = \_textField;

- (void)viewDidLoad {

[super viewDidLoad];

// Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.

//创建一个textfield文本输入对象

self.textField = [[UITextField alloc]init];

//设定文本输入区的位置

self.textField.frame = CGRectMake(100, 100, 180, 40);

//设置textfield的内容文字

self.textField.text = @"你爸爸的名字";

//设置文字的字体大小

self.textField.font = [UIFont systemFontOfSize:15];

//设置字体的颜色

self.textField.textColor = [UIColor blackColor];

//设置边框风格

//UITextBorderStyleRoundedRect：圆角风格

//UITextBorderStyleLine：线框风格

//UITextBorderStyleBezel：bezel线框

//UITextBorderStyleNone：无边框风格

self.textField.borderStyle = UITextBorderStyleRoundedRect;

//设置虚拟键盘风格

//UIKeyboardTypeDefault：默认风格

//UIKeyboardTypeNamePhonePad:字母数字组合风格

//UIKeyboardTypeNumberPad:纯数字风格

self.textField.keyboardType = UIKeyboardTypeTwitter;

//提示文字信息

//当text属性为空时，显示此信息

//浅灰的提示

self.textField.placeholder = @"输入菊花名\*";

//是否作为密码输入

//yes作为密码处理，显示圆点

//no 正常显示

self.textField.secureTextEntry = NO;

[self.view addSubview:\_textField];

//设置代理对象

self.textField.delegate = self;

}

-(void)textFieldDidBeginEditing:(UITextField \*)textField

{

NSLog(@"开始编辑了");

}

-(void)textFieldDidEndEditing:(UITextField \*)textField

{

NSLog(@"编辑输入结束");

}

//是否可以进行输入

//返回值为yes 可以进行输入，默认为yes

//NO：禁止输入

-(BOOL)textFieldShouldBeginEditing:(UITextField \*)textField

{

return YES;

}

//是否可以结束输入

//如果返回值为yes：可以结束输入，默认为yes

//NO：不可以结束输入

-(BOOL)textFieldShouldEndEditing:(UITextField \*)textField

{

return YES;

}

//点击屏幕空白处调用此函数

-(void)touchesBegan:(NSSet<UITouch \*> \*)touches withEvent:(UIEvent \*)event

{

//使虚拟键盘回收，不再作为第一响应者

[self.textField resignFirstResponder];

//设置点击后textfield的text为空

\_textField.text = @"";

}

- (void)didReceiveMemoryWarning {

[super didReceiveMemoryWarning];

// Dispose of any resources that can be recreated.

}

@end