**LVGL拥有一个强大且庞大的样式库**

样式用于设置对象的外观。Lvgl中的样式很大程度上收到css的启发。简而言之有如下概念

* 样式是 lv\_style\_t 变量，可以保存属性，例如边框宽度，文本颜色等。它类似于 CSS 中的类。
* 并非必须指定所有属性。未指定的属性将使用默认值。
* 可以将样式分配给对象以更改其外观。
* 样式可以被任意数量的对象使用。
* 样式可以级联，也就是可以将多个样式分配给一个对象，并且每种样式可以具有不同的属性。例如，style\_btn 可能会导致默认的灰色按钮，并且 style\_btn\_red 只能添加一个 background-color=red 以覆盖背景色
* 后面添加的样式具有更高的优先级。这意味着，如果以两种样式指定属性，则将使用后面添加的样式。
* 如果未在当前对象中指定样式，则某些属性(例如，文本颜色)默认从父对象继承。
* 对象具有比“普通”样式更高优先级的局部样式。
* 与 CSS (伪类描述不同的状态，例如： hover )不同，在 lvgl 中，将属性分配给给定的状态。(即“类”与状态无关，但是每个属性都有一个状态)
* 当对象更改状态时可以使用转场过渡效果。