# **AlloyTouch**

丝般顺滑的触摸运动方案

Smooth scrolling, rotation, pull to refresh and any motion for the web.

# **Related links**

* [AlloyTouch Wiki](https://github.com/AlloyTeam/AlloyTouch/wiki)
* [transformjs](http://alloyteam.github.io/AlloyTouch/transformjs/)
* [omi-touch: Omi /AlloyTouch integration](https://github.com/AlloyTeam/omi/tree/master/plugins/omi-touch)
* [Donate to AlloyTouch](http://alloyteam.github.io/donate.html)

# **Install**

npm install alloytouch

# **CDN**

* <https://unpkg.com/alloytouch@0.2.5/alloy_touch.js>
* <https://unpkg.com/alloytouch@0.2.5/alloy_touch.css.js>

# **API**

var alloyTouch = new AlloyTouch({

touch:"#wrapper",//反馈触摸的dom

vertical: true,//不必需，默认是true代表监听竖直方向touch

target: target, //运动的对象

property: "translateY", //被运动的属性

min: 100, //不必需,运动属性的最小值

max: 2000, //不必需,滚动属性的最大值

sensitivity: 1,//不必需,触摸区域的灵敏度，默认值为1，可以为负数

factor: 1,//不必需,表示触摸位移与被运动属性映射关系，默认值是1

step: 45,//用于校正到step的整数倍

bindSelf: false,

           maxSpeed: 2, //不必需，触摸反馈的最大速度限制

initialValue: 0,

change:function(value){ },

touchStart:function(evt, value){ },

touchMove:function(evt, value){ },

touchEnd:function(evt,value){ },

tap:function(evt, value){ },

pressMove:function(evt, value){ },

animationEnd:function(value){ } //运动结束

})

通过对象的实例可以自行运动DOM:

alloyTouch.to(value, time, ease)

* value是必填项
* time是非必填项，默认值是600
* ease是非必填项，默认值是先加速后减速的运动函数，CSS版本默认值是cubic-bezier(0.1, 0.57, 0.1, 1)

通过对象的实例可以自行停止DOM运动:

alloyTouch.stop()