# MultiScreen

1. 一个是基本的拖动，鼠标按下时候开始，按下的过程中，根绝拖动方向改变相应appIocn的位置，鼠标放开的时候，如果放开距离减去按下距离大于systemWidth的50%，则滚动到新的屏幕，否则滚动到当前屏幕，multiScreenAutoTranslateComplete事件执行的时候，设置当前screen的index为当前新的screen的index。
2. Swip事件，如果检测到是swip事件，则不管滑动多少距离，根据swip的方向，滚动到相应的screen。
3. 边界屏幕，滑动的时候若当前屏幕IDX为0，或者说当前IDX为screen的数量减一，则判断为边界屏幕，边界屏幕的滑动距离最大为systemWidth的50%减10，放开时候，按照基本拖动鼠标放开时候的判断执行相应的multiScreenAutoTranslate事件。

# Icon

首先Icon整体上分为4层，最外面一层是容器层，也是作为translate层，第二层是缩放层(scale)，第三层是抖动层(shake)，第四层有3个元素，分别是图片，遮蔽层(shade)，以及文字。

Icon的拖动事件总共分为两层，一层是注册在第一层，也就是translate层的事件，这层事件不取消冒泡，这里主要负责以下几个事情：

1. 显示shade层，若移动的距离在X轴或者Y轴的方向上超过5像素，或者按下的时间超过200毫秒，则不会触发单击事件，否则触发单击事件，派发iconOut事件，同时给body添加touchstop事件，一段时间后隐藏shade层。
2. 当操作按下750毫秒以上，则派发startShake事件，显示所有的shade层，并且背景色为透明，通知当前ctrl，使shade层变透明。
3. 当操作按下，并且在750毫秒之前在X轴或者Y轴上移动了10像素以上的距离，则取消startShake的定时器，同时通知当前ctrl隐藏shade层。因为没有取消事件的冒泡，事件会冒泡到multiScreen层，派发相应的multiScreenTranslate事件。

Icon的第二层拖动事件注册在shade层上，这一层事件取消了所有事件的冒泡，当派发startShake事件的时候，会将所有shade层显示出来，具体如下，以下事件均在上面第二种情况之后才会触发：

1. 操作按下，通知当前ctrl的stopShake以及dragStart事件，shade层变透明黑，scale层变大，并且得到一定的透明度，translate层zInde为1。
2. 在以上情形进行拖动操作，若在X轴或者Y轴上移动的距离超过20像素(暂定，或者改为icon宽高)，则会派发changePosition事件。
3. **在以上情形进行拖动操作，若当前icon位置覆盖于某一icon X轴或者Y轴icon一半的宽高，则会派发changePosition事件，同时改变当前icon的posIn和posOut位置的值，并通知nodejs进行相应数据改变的存储。（因为如何检测icon的覆盖这一块一直还没有想好应该怎么做，并且在移动设备上包括iPhone4打开抖动都会变得非常卡，所以这块或者还是先放一放）。**
4. 在第二条的情况下进行拖动，若是拖动到了屏幕边缘，则派发multiScreenAutoTranslate事件，将当前屏幕滚到下一屏，若当前屏幕为边界屏幕，并且icon移动的距离到了边界上，则在拖动超过屏幕icon一半宽高的时候，再进行拖动不会改变icon距离。
5. 在第二条的情形下，若拖动的icon是dock上的icon，则剩下的icon平均分配剩下的空间。