# 事件通知机制

iOS中共分两套事件通知机制。

### 全局事件通知

1. **使用方法。**

首先一个是全局的一个事件通知机制，事件的添加和触发都位于window.iOS.Event对象下面。调用addEvent方法即可添加事件，原型为

addEvent( eventName:String, eventBody:Function, tarObj:Object )

eventName : 事件名称。

eventBody : 事件主体。

tarObj : 事件宿主对象。

1. **目前现有的全局事件。**

unlock ： 在解锁的时候触发。

unlockComplete ： 解锁动画完成之后触发。

updateTime ： 每隔10秒会更新一次系统时间，这时候会触发此事件。

iconIn ： 解锁，或者打开一个app时，按下Home键会触发，图标运动到主屏幕上。

IconOut ： 打开app的时候会触发，图表运动到屏幕外侧。

openApp ： 打开app的时候会触发

closeApp ： 打开一个app时，按下Home键会触发。

multiScreenTranslate ：拖动屏幕的时候触发，切换屏幕用。

multiScreenAutoTranslate ： 触发swip事件，或者拖动屏幕结束后触发。

multiScreenAutoTranslateComplete ：multiScreenAutoTranslate动画完成后触发。

## MVC之间的事件通知

1. **使用方法。**

在基于Component的子类中，其statics里面都会包含有一个Util对象，用于进行MVC之间的通信，事件的派发。

首先在inheritableStatics中的eventList中添加事件列表，

inheritableStatics : {

/\*\*

\* [eventList 需要添加的事件列表]

\* @type {Array}

\* @example: [

\* [ eventName, eventBody, tarObj, scope ]

\* ]

\* eventBody的名称默认和eventName一致;

\*/

eventList : []

},

之后，使用Util对象的notify方法即可，原型为

notify( tarObj:Object, eventName:String, params:Array )