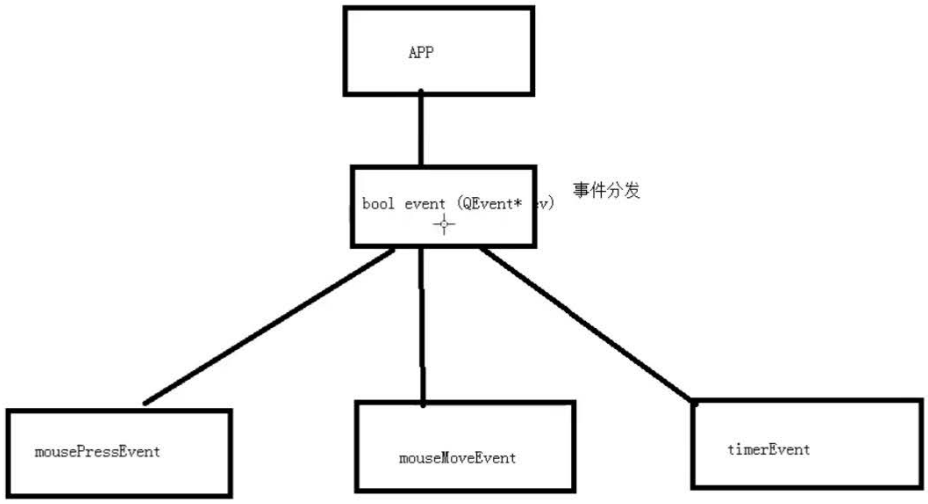
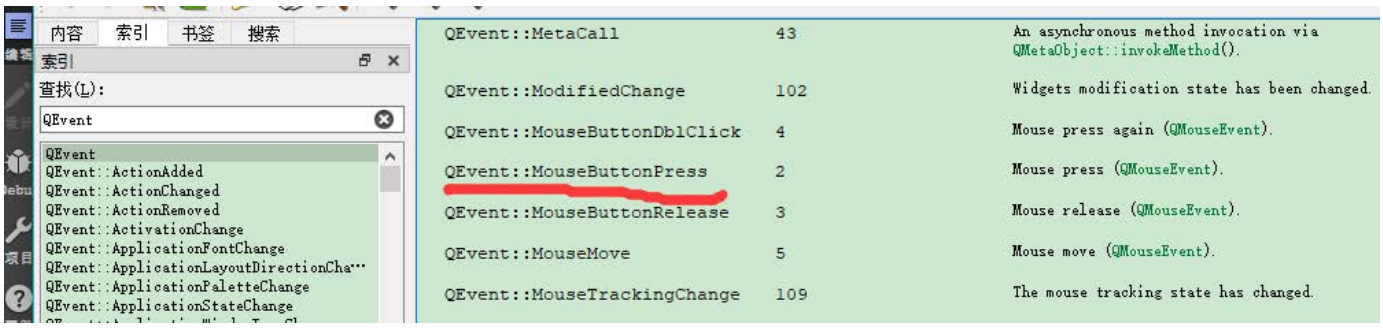
概览



分发器返回值为bool

返回true，代表用户要自己处理该事件

查询文档



mylabel.h

```
bool event(QEvent *e);
```

mylabel.cpp

```
bool mylabel::event(QEvent *e)
{
    //如果鼠标按下，在event事件分发中拦截操作
    if(e->type()==QEvent::MouseButtonPress)
    {
        QString str =QString("Event函数中，鼠标按下了 X= %1 Y=%2").arg(ev->x()).arg(ev->y());
        qDebug()<<str;
        return true;//true代表该事件用户自己处理，不会向下分发
    }
    return QLabel::event(e);//其他事件交给父类处理（默认处理）
}
```

但此时代码是有问题的，什么问题呢?

ev是QMouseEvent类型的参数，而我们定义e是QEvent类型,因此，我们需要转换

```
bool mylabel::event(QEvent *e)
{
    //如果鼠标按下，在event事件分发中拦截操作
    if(e->type()==QEvent::MouseButtonPress)
    {
        QMouseEvent *ev = static_cast<QMouseEvent *>(e);//将e转为 QMouseEvent * 类型（静态类型转换）
        QString str =QString("Event函数中，鼠标按下了 X= %1 Y=%2").arg(ev->x()).arg(ev->y());
        qDebug()<<str;
        return true;//true代表该事件用户自己处理，不会向下分发
    }
    return QLabel::event(e);//其他事件交给父类处理（默认处理）
}
```

```
"鼠标移动了 X= 91 Y=46"
"Event函数中，鼠标按下了 X= 91 Y=46"
"鼠标移动了 X= 91 Y=44"
"鼠标释放了了 X= 91 Y=44"
```

生成成功,但我们通常不使用这种拦截方式

总结:

```
5.1    用途：用于事件的分发
5.2    也可以做拦截操作，不建议
5.3    bool event( QEvent * e);
5.4    返回值 如果是true 代表用户处理这个事件，不向下分发了
5.5    e->type() == 鼠标按下 …
```