# API中的接口名称

## 介绍

屏幕方向API的ScreenOrientation接口提供有关文档当前方向的信息。

可以使用screen.orientation属性检索ScreenOrientation实例对象。

## 继承于：EventTarget

## 属性方法

### 实例属性

[ScreenOrientation.type](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/ScreenOrientation/type)只读

返回文档的当前方向类型，portrait-primary、portrait-secondary、landscape-primary或landscape-secondary。

[ScreenOrientation.angle](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/ScreenOrientation/angle)只读

返回文档的当前方向角度。

### 实例方法

[ScreenOrientation.lock()](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/ScreenOrientation/lock)

将包含文档的方向锁定为其默认方向并返回[Promise](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise).

|  |  |
| --- | --- |
| 接口名称 | 目录链接 |
| "any" | portrait-primary、portrait-secondary、landscape-primary或landscape-secondary中的任何一个。 |
| "natural" | 底层操作系统的屏幕自然方向：portrait-primary或landscape-primary。 |
| "landscape" | 屏幕宽度大于屏幕高度的方向。根据平台约定，这可能是landscape-primary、landscape-secondary或两者。 |
| "portrait" | 屏幕高度大于屏幕宽度的方向。根据平台约定，这可能是portrait-primary、portrait-secondary或两者。 |
| "portrait-primary" | “主要”肖像模式。如果自然方向是纵向模式（屏幕高度大于宽度），则这将与自然方向相同，并且对应于 0 度的角度。如果自然方向是横向模式，则用户代理可以选择纵向方向作为portrait-primary和portrait-secondary；其中一个将被指定为 90 度的角度，另一个将被指定为 270 度的角度。 |
| "portrait-secondary" | 次要纵向方向。如果自然方向是纵向模式，则其角度为 180 度（换句话说，设备相对于其自然方向是上下颠倒的）。如果自然方向是横向模式，则可以是用户代理选择的任一方向：以未选择的方向为准portrait-primary。 |
| "landscape-primary" | “主要”景观模式。如果自然方向是横向模式（屏幕宽度大于高度），则这将与自然方向相同，并且对应于 0 度的角度。如果自然方向是纵向模式，则用户代理可以选择横向方向，landscape-primary角度为 90 度或 270 度（landscape-secondary将是另一个方向和角度）。 |
| "landscape-secondary" | 二级风景模式。如果自然方向是横向模式，则该方向相对于自然方向是颠倒的，并且将具有180度的角度。如果自然方向是纵向模式，则可以是用户代理选择的任一方向：以未选择的方向为准landscape-primary。 |

[ScreenOrientation.unlock()](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/ScreenOrientation/unlock)

将包含文档的方向从默认方向解锁。

## 事件

[change](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/ScreenOrientation/change_event)

每当屏幕改变方向时触发。