CustomWidget功能實作簡例 [以客制化Text元件說明]

功能說明：提供客戶自行設計簡易widget應用

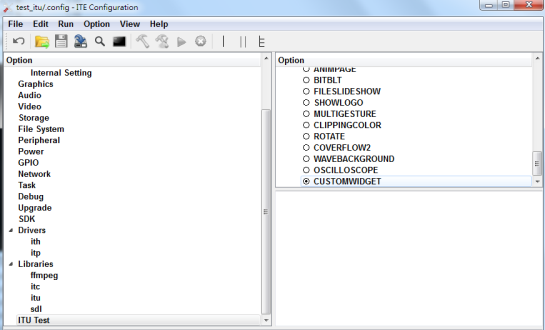
設計示範：以客戶若要自行設計一個特殊Text元件來當範例

實作過程：CustomTextWidget / CustomITU

1. 制定元件名稱，假設取名為customtext
2. 在GUIDesigner內(開啟專案GUIDesigner.sln)，  
   自行實作新增CustomTextWidget.cs(加入GUIDesigner專案)  
   並將資料結構等定義加進CustomITU.cs裡 (ITUCustom2…ITUCustom3..)
3. GUIDesigner專案編譯成功後，即可使用新增的CustomText來設計使用XML
4. 參考範例，實做此widget的相關函數至itu\_customtext.c，並將相關結構定義加進itu\_custom.h裡
5. 此處舉例為一客制化Text元件，可參考範例所提供的已完成檔案  
   並可對比參考SDK內含標準元件TextWidget.cs及itu\_text.c來了解text類元件的設計方法

範例檔案：

測試專案Test\_ITU



ite\_sdk\project\test\_itu\itu\_custom.h

ite\_sdk\project\test\_itu\itu\_customtext.c

ite\_sdk\project\test\_itu\examples\customwidget.xml

ite\_sdk\project\hmi\_tool\CustomTextWidget.cs

主要函數範例說明：

[itu\_customtext.c]

void ituCustomTextExit(ITUWidget\* widget)

[元件於離開釋放時的CallBackFunc]

bool ituCustomTextClone(ITUWidget\* widget, ITUWidget\*\* cloned)

[元件在使用Clone複制時的CallBackFunc]

bool ituCustomTextUpdate(ITUWidget\* widget, ITUEvent ev, int arg1, int arg2, int arg3)

[元件針對系統發布特定事件時的對應動作CallBackFunc]

void ituCustomTextDraw(ITUWidget\* widget, ITUSurface\* dest, int x, int y, uint8\_t alpha)

[元件於每次系統呼叫重繪時的繪圖CallBackFunc]

void ituCustomTextOnAction(ITUWidget\* widget, ITUActionType action, char\* param)

[元件於系統傳遞Action動作時的對應CallBackFunc]