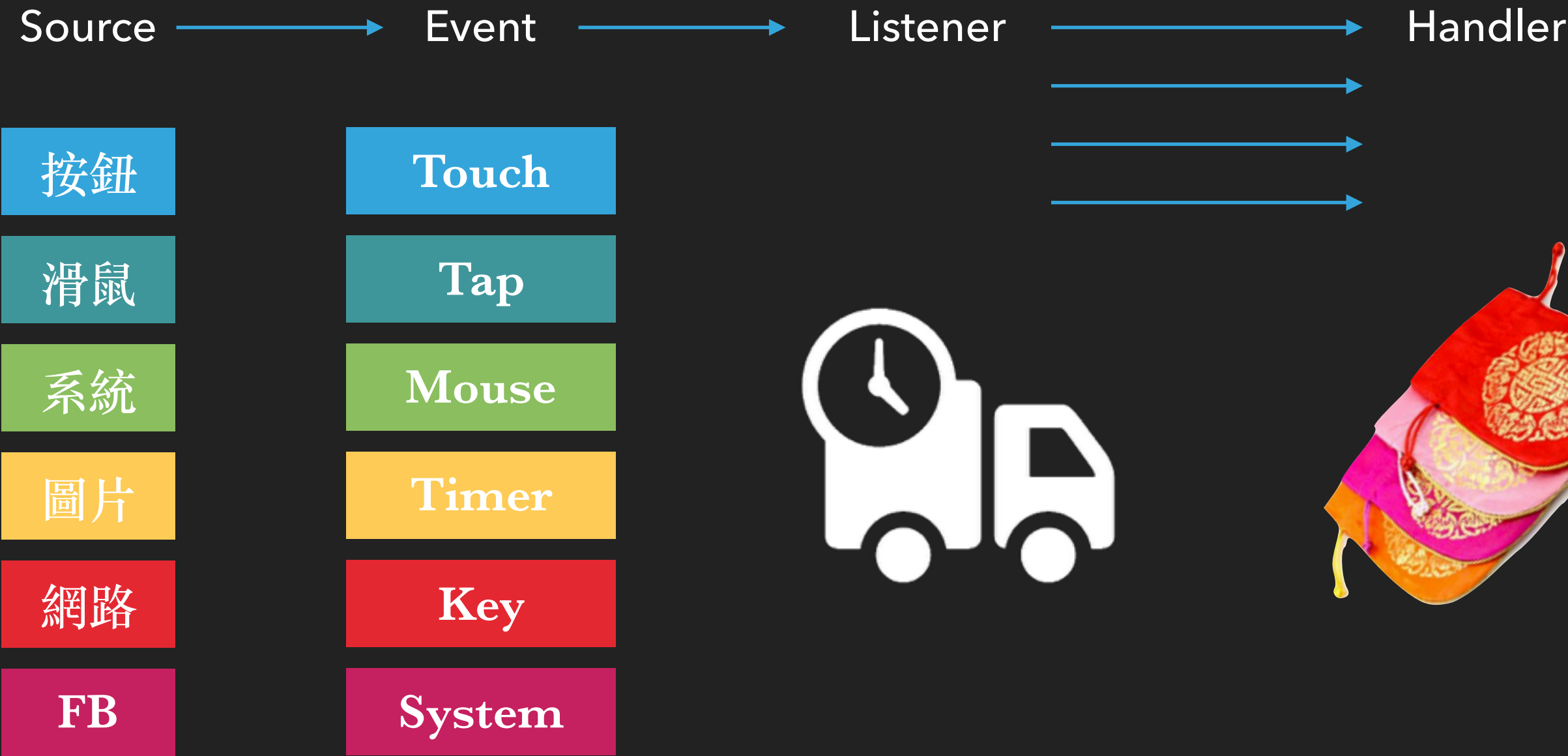




加入偵聽器

CORONA入門課

事件驅動程式模型(Event-Driving Model)



40事件

accelerometer 加速器	audio 音頻	axis 軸線資料	collision 碰撞	colorSample 顏色取樣	completion 互動結束	enterFrame 進入偵	fbconnect FB連接
finalize 清除事件	gameNetwork 遊戲網路	gyroscope 陀螺儀	heading 羅盤	inputDeviceStatus 輸入裝置狀態	key 按鍵	licensing Google license	location GPS定位
mapAddress 最近地址	mapLocation 地圖位置	mapMarker 觸碰地圖釘	memoryWarning 記憶體警告	mouse 滑鼠事件	networkRequest 網路請求	networkStatus 網路狀態	notification 推播
orientation 裝置旋轉	particleCollision 粒子碰撞	popup 跳出視窗	postCollision 碰撞後	preCollision 碰撞前	resize 視圖變化	scene 場景	sprite 動畫元件
system 系統事件	tap 點擊事件	timer 時間	touch 觸碰事件	unhandledError 執行錯誤	urlRequest 網址請求	userInput 使用者輸入	video 視頻

常見事件屬性

id 辨識用ID	name 事件名稱	target 觸發事件元件
用以判別是否為同一事件	事件名稱，例如touch	比如被點擊的圖片
phase 事件所處階段	x/y 事件觸發座標	time 事件觸發時間(微秒)
例如touch的began	有些還有startX/Y	自app開啟經過時間

為某元件加入偵聽器



將obj改成Runtime?

對整個螢幕進行偵聽

為某元件移除偵聽器

偵聽元件



偵聽事件



事件發生呼叫函式



```
obj : removeEventListener("touch" , onClickBtn)
```

宣告Handler 1

```
local function onClickBtn(event)
```

```
...
```

```
return true    是否要攔截本次Event
```

```
end
```

```
obj:addEventListener("touch", onClickBtn)
```

優點

可供多個Listener進行註冊

宣告Handler 2

```
function obj:touch(event)
```

```
...
```

```
return true
```

```
end
```

```
obj:addEventListener("touch")
```

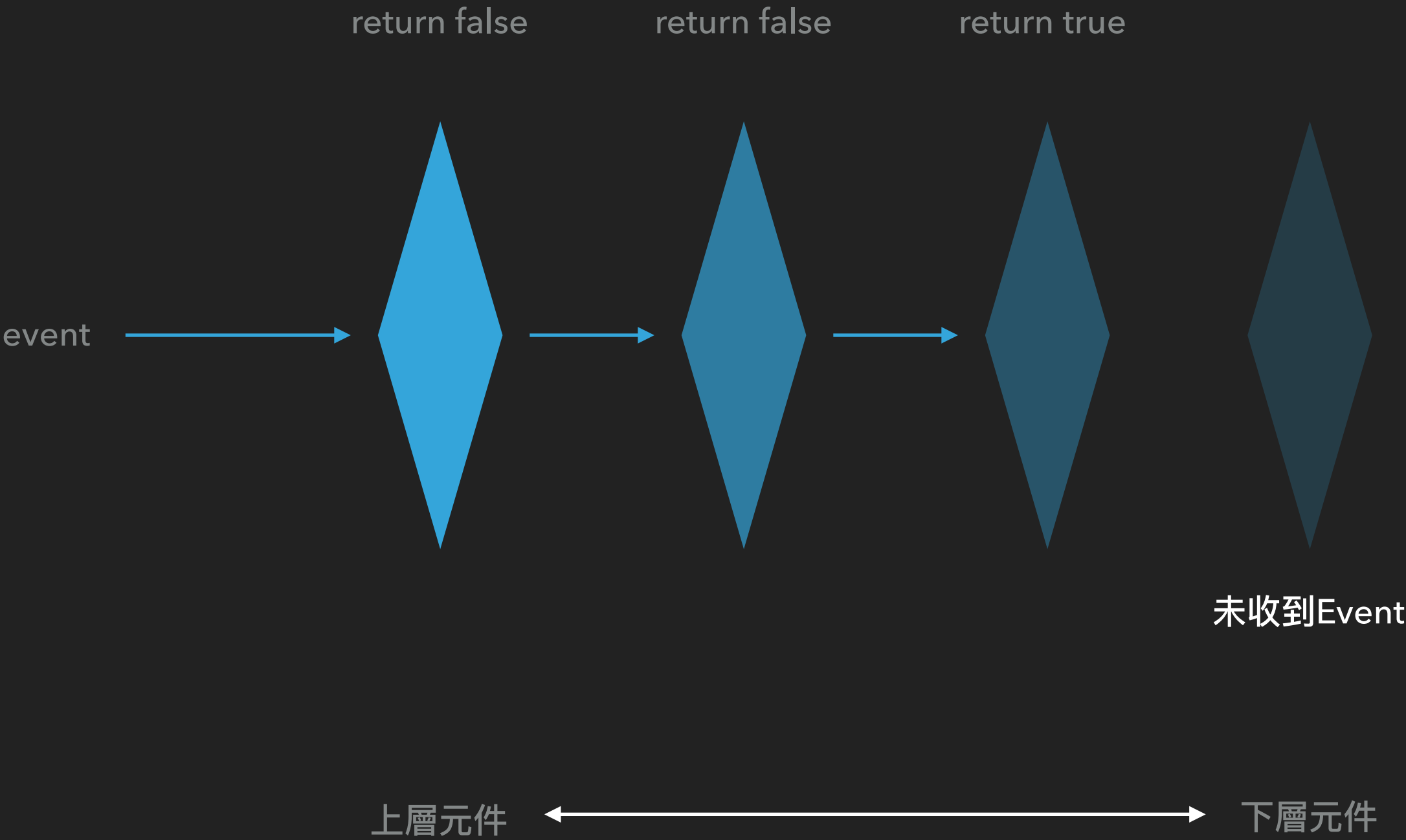
優點

寫法直覺，更接近物件導向

缺點

只能夠供一個**Listner**註冊

Event Queue



Touch Event Phase



何謂專注?

所有的touch和tap事件都會轉移給該Source元件

`display.getCurrentStage():setFocus(source元件)` 設定專注

`display.getCurrentStage():setFocus(nil)` 移除專注

```
local event = { name="touch" ,  
                target=btn1 , phase ="began"}  
  
btn1:dispatchEvent( event )
```

以程式來觸發事件