



Widget

CORONA專題課

newButton

基本按鈕屬性

id

辨識字串

x,y

中心點座標

left,top

左上角座標

isEnabled

能否使用

onPress

按下去時觸發

onRelease

放開時觸發

onEvent

類似Touch，只有在前兩個屬性未設定時有用

label

文字內容

labelAlign

文字對齊，選項有
left.right.center

labelColor

文字顏色

labelX/YOffset

文字位置調整

textOnly

是否只顯示文字

object:setLabel()

object:getLabel()

object:setEnabled()

設定文字内容

取得文字内容

設定能否使用

文字顏色設定方式

labelColor (optional)

[Table](#). Table of two RGB+A color settings, one each for the default and over states.

```
labelColor = { default={ 1, 1, 1 }, over={ 0, 0, 0, 0.5 } }
```

基本按鈕範例

```
local widget = require( "widget" )

-- Function to handle button events
local function handleButtonEvent( event )

    if ( "ended" == event.phase ) then
        print( "Button was pressed and released" )
    end
end

-- Create the widget
local button1 = widget.newButton(
{
    left = 100,
    top = 200,
    id = "button1",
    label = "Default",
    onEvent = handleButtonEvent
}
)
```

x,y

辨識用

按鈕文字

偵聽函式

widget.newButton()

Type	Function
Library	widget.*
Return value	ButtonWidget
Revision	Current Public Release (2016.2906)
Keywords	widget, button
See also	ButtonWidget

雙圖切換按鈕屬性

width,height

baseDir

defaultFile

overFile

圖片寬高

圖片所在目錄

預設按鈕圖檔

按下後按鈕圖檔

雙圖按鈕範例

```
local widget = require( "widget" )

-- Function to handle button events
local function handleButtonEvent( event )

    if ( "ended" == event.phase ) then
        print( "Button was pressed and released" )
    end
end

local button1 = widget.newButton(
{
    width = 240,
    height = 120,
    defaultFile = "buttonDefault.png",
    overFile = "buttonOver.png",
    label = "button",
    onEvent = handleButtonEvent
}
)

-- Center the button
button1.x = display.contentCenterX
button1.y = display.contentCenterY

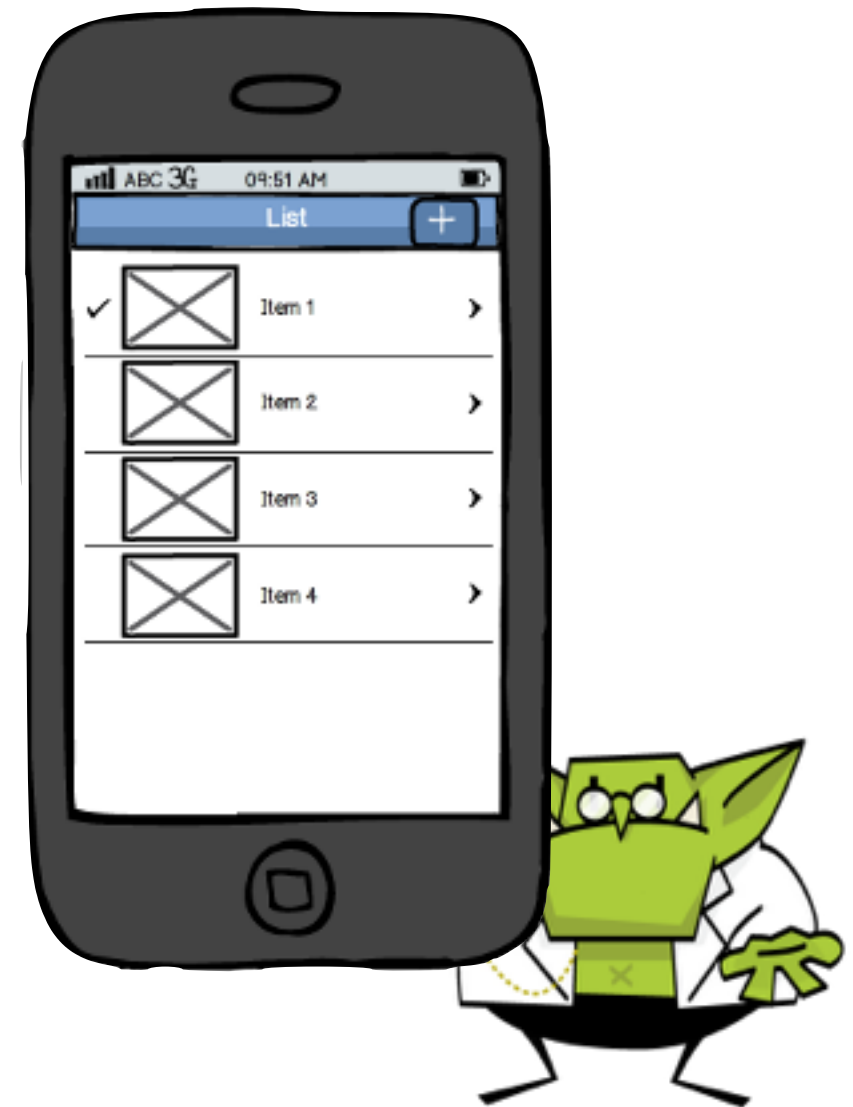
-- Change the button's label text
button1:setLabel( "2-Image" )
```

widget.newButton()

Type	Function
Library	widget.*
Return value	ButtonWidget
Revision	Current Public Release (2016.2906)
Keywords	widget, button
See also	ButtonWidget

newTableView

- ▶ 因包含mask，有三層限制，不能包下列容器
Container.ScrollView.TableView.Masked Group超過三層
- ▶ 不支援scaling



TableView語法&屬性

```
widget.newTableView( options )
```

id	x,y	left,top	width/height
辨識字串	中心點座標	左上角座標	寬高
friction	maxVelocity	isLocked	isBounceEnabled
到極限後的回彈速度	滾動的最大速度	是否要鎖住	到極限後是否回彈
rowTouchDelay	onRowRender	onRowTouch	listener
點Row後多少微秒發送事件	負責渲染Row的Handler	負責Touch/Tap事件的Handler	負責Touch/scroll事件的Handler

TableView視覺屬性

```
widget.newTableView( options )
```

noLines

backgroundColor

hideBackground

scrollBarOptions

是否移除分隔線	背景色	是否隱藏背景	客製scrollBar外觀
---------	-----	--------	---------------

hideScrollBar

是否隱藏滾動條			
---------	--	--	--

TableView方法

insertRow()

加入Row

reloadData()

所有Row重載

deleteRows()

刪除多行Rows

deleteAllRows()

刪除所有Rows

scrollToY()

滾動到指定的位置

scrollToIndex()

滾動到指定的索引值

setIsLocked

設定是否要鎖住

getContentPosition()

取得內容的Y座標

getNumRows()

取得目前Rows數量

getRowAtIndex()

取得指定索引值的Row

建立基本TableView

```
createBasicTable = function ( )  
    local tableView = widget.newTableView(  
        {  
            left = 0,  
            top = 0,  
            height = 330,  
            width = 300,  
            onRowRender = onRowRender,  
            onRowTouch = onRowTouch,  
            listener = scrollListener  
        }  
    )  
    -- 加入 40 rows  
    for i = 1, 40 do  
        -- Insert a row into the tableView  
        tableView:insertRow{}  
    end  
end
```

建立分類型TableView

newTableView部分與一般TableView相同

```
-- 加入 40 rows
for i = 1, 40 do

    local isCategory = false --是否為分類Row的屬性
    local rowHeight = 36
    local rowColor = { default={1,1,1}, over={1,0.5,0,0.2} }
    local lineColor = { 0.5, 0.5, 0.5 }

    --如果是第1和21列，則為分類
    if ( i == 1 or i == 21 ) then
        isCategory = true
        rowHeight = 40
        rowColor = { default={0.8,0.8,0.8,1} }
        lineColor = { 1, 0, 0 }
    end

    -- Insert a row into the tableView
    tableView:insertRow(
        {
            isCategory = isCategory,
            rowHeight = rowHeight,
            rowColor = rowColor,
            lineColor = lineColor
        }
    )
end
```