CLXZWindow接口

/\*以下wnd表示窗口对象\*/

/\*以下为lua写法\*/

/\*创建一个窗口对象\*/

/\*返回窗口对象\*/

CLXZWindow::new();

/\*删除窗口对象\*/

wnd:Delete();

/\*人工触发事件\*/

/\*cmd,事件名, 字符串\*/

/\*msg,附带事件数据, CLXZMessage\*/

/\*sender,附带触发的窗口,CLXZWindow\*/

recv:ProcMessage(cmd,msg,sender);

/\*删除渲染层\*/

/\*render,渲染对象,IRender\*/

wnd:DelRender(render);

/\*添加渲染层\*/

/\*render,渲染对象,IRender\*/

wnd:AddRender(render);

/\*获得渲染层对象\*/

/\*name,渲染层的名字或者类型,字符串\*/

/\*返回匹配的第一个渲染层\*/

wnd:GetRender(name);

GetRenderByIndex

GetChildIndex

GetChildByIndex

/\*返回克隆窗口\*/

wnd:Clone();

/\*设置类名\*/

wnd:SetClassName(classname);

/\*获得类名\*/

wnd:GetClassName();

/\*设置附加字符串\*/

wnd:SetAddString(str);

/\*获取附加字符串\*/

wnd:GetAddString();

/\*设置窗口名字\*/

wnd:SetName(name);

/\*获取窗口名字\*/

wnd:GetName();

/\*获取窗口长名字串\*/

/\*返回比如 chat:header\_bar:back\_btn\*/

wnd:GetLongName();

/\*返回第一个被击中的可见可点击的窗口\*/

/\*x,y为绝对坐标\*/

wnd:HitTest(x,y);

/\*返回第一个被击中的(包括不可见不可点击的)窗口\*/

/\*x,y为绝对坐标\*/

wnd:HitTest0(x,y);

/\*返回子窗口深度\*/

wnd:GetDepth();

/\*获取窗口位置大小\*/

/\*绝对坐标,LXZRect\*/

wnd:GetRect(rc);

/\*获取窗口高度\*/

wnd:GetHeight();

/\*设置窗口高度\*/

wnd:SetHeight(height);

/\*获取窗口宽度\*/

wnd:GetWidth();

/\*设置窗口宽度\*/

wnd:SetWidth(width);

/\*获取窗口位置(屏幕坐标)\*/

/\*pt, LXZPoint\*/

wnd:GetScreenPos(pt);

/\*转换屏幕坐标到窗口坐标\*/

/\*pt,LXZPoint\*/

wnd:ScreenToWindowPos(pt);

/\*获取窗口坐标(左上角相对于父窗口)\*/

/\*pt, LXZPoint\*/

wnd:GetPos(pt);

/\*设置窗口左上角位置(窗口坐标)\*/

/\*pt, LXZPoint\*/

/\*大小不变\*/

wnd:SetPos(pt);

/\*获取窗口锚点坐标\*/

/\*pt,LXZPoint\*/

/\*is\_screen,是否为屏幕坐标,默认为窗口坐标\*/

wnd:GetHotPos(pt,is\_screen);

/\*设置窗口锚点坐标\*/

/\*pt,LXZPoint\*/

/\*is\_screen,是否为屏幕坐标,默认为窗口坐标\*/

wnd:SetHotPos(pt,is\_screen);

/\*调整为正规布局, 左右均相对父(或前)左布局，顶和底均是相对于父(或前)顶布局\*/

/\*rc,LXZRect\*/

wnd:NormalAligned(rc);

/\*调整渲染层往下\*/

/\*render, IRender\*/

wnd:RenderLayerDown(render);

/\*调整渲染层往上\*/

/\*render, IRender\*/

wnd:RenderLayerUp (render);

/\*调整子窗口顺序往前(图层往下)\*/

/\*child, CLXZWindow\*/

wnd:LayerDown(child);

/\*调整子窗口顺序往后(图层往上)\*/

/\*child, CLXZWindow\*/

wnd:LayerUp(child);

/\*调整子窗口图层置顶\*/

/\*child, CLXZWindow\*/

wnd:LayerTop(child);

/\*设置标志位\*/

wnd:SetBit(bit);

/\*取消标志位\*/

wnd:DelBit(bit);

/\*获取标志位状态\*/

wnd:IsBitSet(bit);

/\*窗口是否为Frame窗口\*/

/\*Frame,类似模态窗口\*/

wnd:IsFrameWindow();

/\*是否裁剪子窗口\*/

wnd:IsClipChildren();

/\*获取扩展Y坐标\*/

wnd:GetExtY();

/\*获取扩展X坐标\*/

wnd:GetExtX();

/\*设置扩展坐标Y,会影响子窗口的布局\*/

wnd:SetExtY(y);

/\*设置扩展坐标X,会影响子窗口的布局\*/

wnd:SetExtX(x);

/\*获取扩展宽度\*/

wnd:GetExtW();

/\*获取扩展高度\*/

wnd:GetExtH();

/\*设置扩展宽度,会影响子窗口的布局\*/

wnd:SetExtW(w);

/\*设置扩展高度,会影响子窗口的布局\*/

wnd:SetExtH(h);

/\*窗口是否获得焦点\*/

wnd:IsFocus();

/\*是否可以获得焦点\*/

wnd:IsCanFocus();

/\*是否当前捕获的窗口\*/

wnd:IsCapture();

/\*是否可见\*/

wnd:IsVisible();

/\*获得老状态值\*/

wnd:GetOldState();

/\*获取状态值\*/

wnd:GetState();

/\*设置状态\*/

wnd:SetState(state);

/\*隐藏窗口\*/

wnd:Hide();

/\*显示窗口\*/

wnd:Show();

/\*设置布局方式\*/

/\*side: SIDE\_LEFT, SIDE\_TOP, SIDE\_RIGHT, SIDE\_BOTTOM\*/

/\*aligned: ALIGNED\_LEFT,ALIGNED\_RIGHT,ALIGNED\_HCENTER,

ALIGNED\_TOP, ALIGNED\_BOTTOM, ALIGNED\_VCENTER\*/

wnd:SetSideAligned(side,aligned);

/\*获取父窗口\*/

wnd:GetParent();

/\*是否子窗口\*/

wnd:IsChild(parent);

/\*获取子窗口\*/

/\*子窗口名字\*/

wnd:GetChild(name);

/\*获取子孙窗口\*/

/\*name,”chat:header\_bar:name”\*/

wnd:GetLXZWindow(name);

/\*获取首个子窗口,和GetNextSibling

结合使用遍历子窗口\*/

wnd:GetFirstChild();

/\*获取最后子窗口\*/

wnd:GetLastChild();

/\*获取前一个兄窗口\*/

wnd:GetPrevSibling();

/\*获取后一个兄窗口\*/

wnd:GetNextSibling();

/\*删除所有子窗口\*/

wnd:ClearChilds();

/\*获取子窗口数量\*/

wnd:GetChildCount();

/\*删除子窗口\*/

wnd:DeleteChild(child);

/\*添加子窗口\*/

wnd:AddChild(child);

/\*设置为当前捕获窗口\*/

/\*w, CLXZWindow\*/

wnd:SetCapture();

/\*设置为焦点窗口\*/

wnd:SetFocus();

/\*设置脏标志,会引发重新计算布局\*/

wnd:SetDirty();

/\*调整裁剪\*/

wnd:SetClipOffset(l,t,r,b);

/\*获取可视区域,包含所有子窗口\*/

/\*rc, LXZRect\*/

wnd:GetVisualFrame(rc);

/\*是否隐藏子窗口\*/

wnd:IsHideChildren();

/\*设置隐藏或显示子窗口\*/

/\*true,隐藏，false，显示\*/

wnd:HideChildren(is\_show);

/\*是否可被选中\*/

wnd:IsCanBeSelected();

/\*是否已被删除\*/

wnd:IsDeleted();

/\*是否被选中\*/

wnd:IsSelected();

/\*设置选中标志\*/

/\*sel, true选中，false取消选中\*/

wnd:SetSelected(sel);

/\*获取属性ref值\*/

/\*比如: “CLXZWindow:SIZE:WndLayout:Right”\*/

wnd:GetAttributeNameRef(attribute\_name);

/\*获取属性值\*/

/\*ref,属性ref值，返回属性字符串值\*/

wnd:GetAttribute(ref);

/\*修改属性值\*/

/\*ref,属性ref值，val属性值\*/

wnd:SetAttribute(ref,val);

/\*获取附加数据\*/

wnd:GetAddData();

/\*设置附加数据,LXZuint32\*/

wnd:SetAddData(data);

/\*获取唯一标识\*/

wnd:GetID();

/\*设置Mask,可以变色\*/

/\*r红、g绿、b蓝、a透明度\*/

/\*动态渐变常用\*/

wnd:SetMask(r,g,b,a);

/\*设置缩放系数\*/

/\*scale\_x,x方向缩放值\*/

/\*scale\_y,y方向缩放值\*/

wnd:SetScale(scale\_x, scale\_y);

/\*获取属性的内存地址\*/

wnd:GetAddress(ref);

/\*窗口居中,相对父窗口\*/

wnd:MoveToCenter();

/\*允许拖动\*/

wnd:EnableDrag();

/\*智能动态缩放\*/

/\*字体无损缩放\*/

/\*布局不变，自适应\*/

wnd:Zoom(scale);

/\*\*/

wnd:GetHotPosByRect

/\*设置布局位置\*/

/\*side: SIDE\_LEFT, SIDE\_TOP, SIDE\_RIGHT, SIDE\_BOTTOM\*/

wnd:SetSideOffset(side,offset);

/\*获取布局位置\*/

/\*side: SIDE\_LEFT, SIDE\_TOP, SIDE\_RIGHT, SIDE\_BOTTOM\*/

wnd:GetSideOffset(side);

/\*设置模式窗口\*/

/\*设置wnd为模式窗口,wnd==nil时，取消当前模式窗口\*/

CLXZWindow::SetModal(wnd);