# Lae使用文档

### 目录

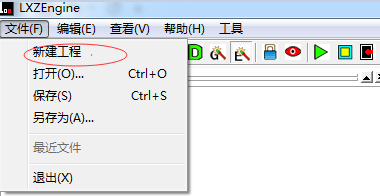
1. Lae使用流程
2. Window窗口属性
3. 渲染元列表
4. EditBox文本框属性
5. Picture画图属性
6. Rectangle画方块属性
7. Line画线属性
8. Link连接属性
9. Particle粒子属性
10. LuaLogic属性
11. BridgeMessage属性
12. SliderLogic属性
13. 系统事件列表

**使用流程:**

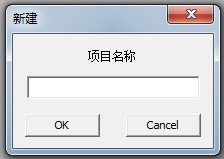
1. 启动Lae.exe



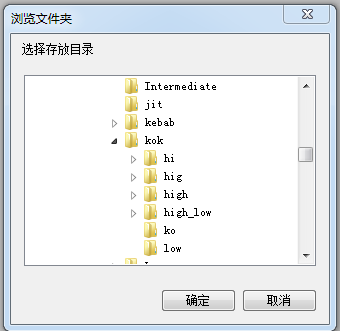
1. 点击菜单[新建工程]



1. 输入工程名字(字母),然后点击[ok]按钮



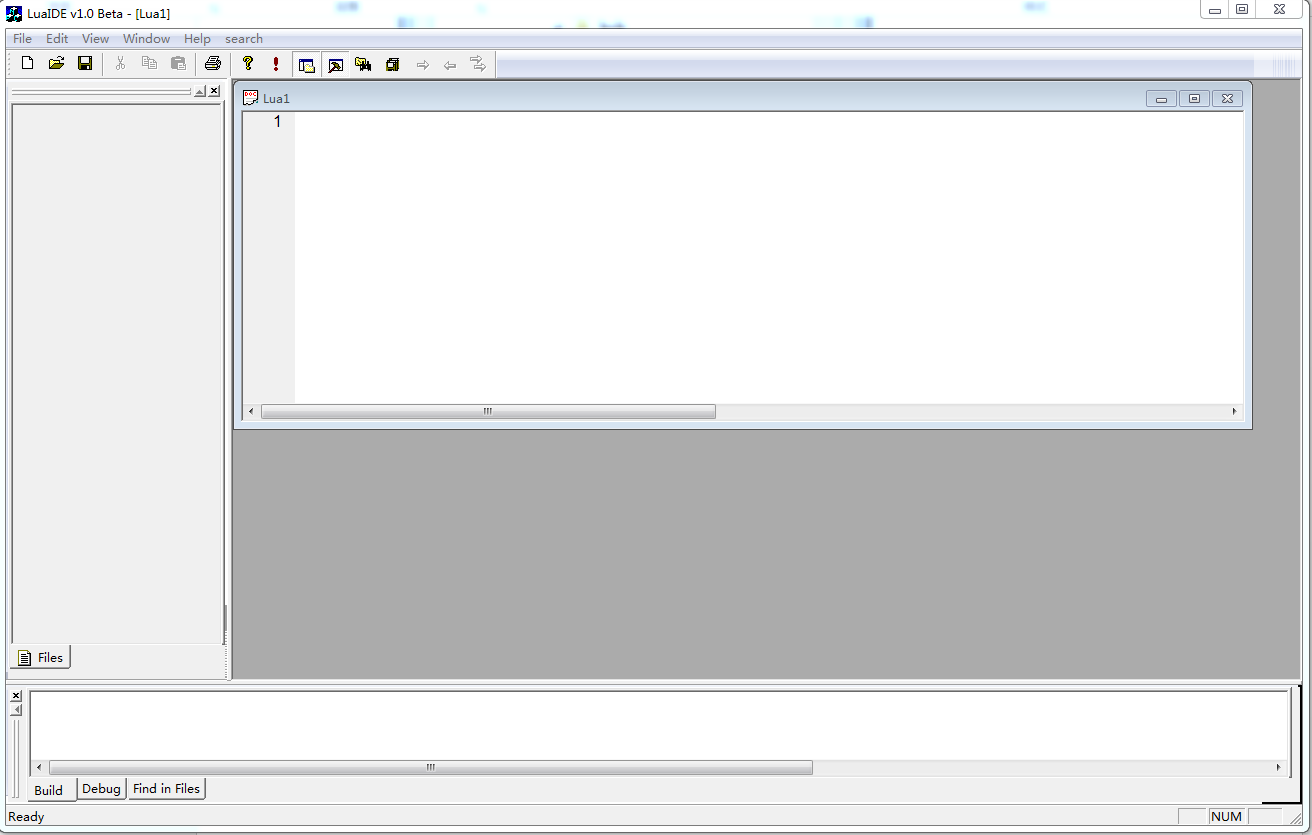
1. 选择工程存放目录



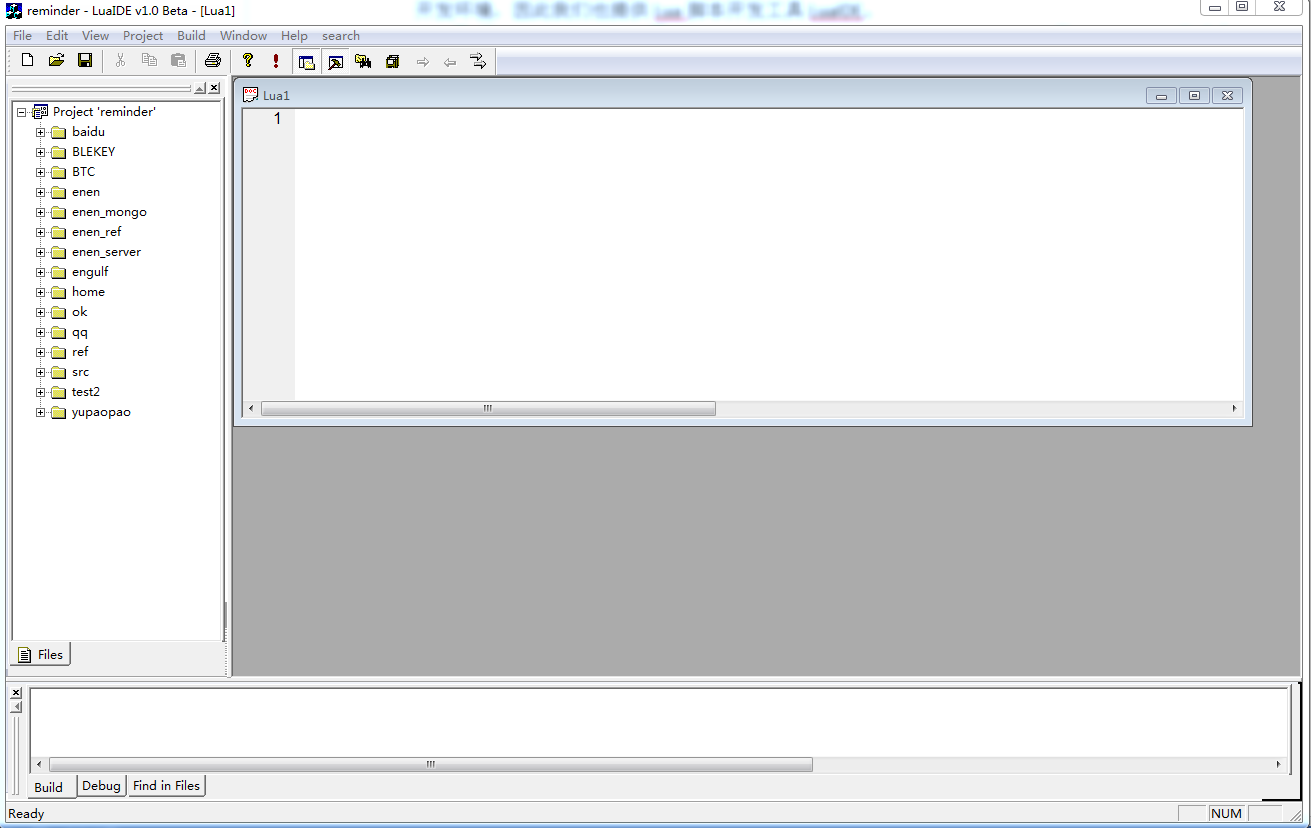
1. 点击[确定]完成

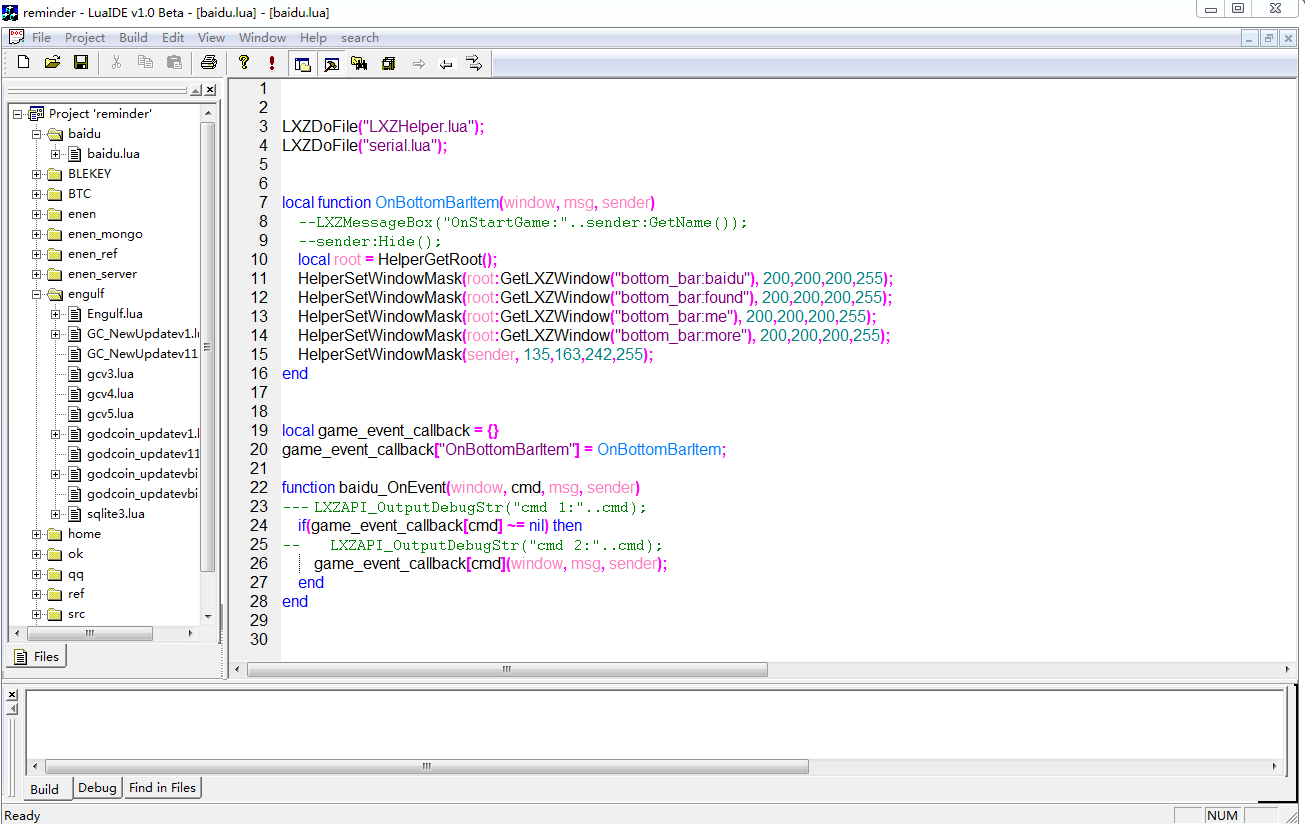
## 附录：如何管理lua脚本文件？

APP开发包含界面开发和业务逻辑，Lae工具除了很好完成界面开发，同时集成了lua开发环境，因此我们也提供Lua脚本开发工具LuaIDE。



通过新建一个项目，把目录里的lua文件添加到工程里。





**窗口基本属性**

**name:**名称,不必须是唯一的(建议是唯一的),可通过代码访问。

local wnd = GetLXZWindow(“Chat:head:txt”);

**className:**类名,把当前窗口导出类

**addString:**附加数据(字符串),可填入用户的数据

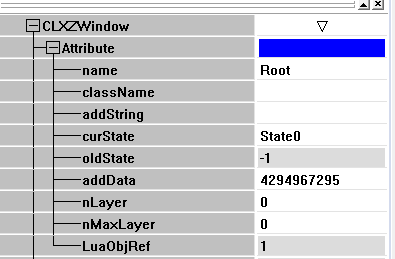
**curState:**当前状态,默认为0状态

**oldState:**上次状态,默认为-1

**addData:**附加数据(无符号整型),可填入用户数据

**nLayer:**图层，主要用于分层渲染.

**nMaxLayer:**子窗口最大图层



**窗口状态**

**IsVisible:**是否可见

**IsDisable:**是否无效,如果为true，无法接收用户鼠标事件

**IsActive:**是否活动,决定是否触发OnUpdate系统事件

**IsSelected:**是否选中,由程序设定.

**IsFrameWindow:**是否模式窗口.

IsExternWindow:

**IsClipChildren:**是否裁剪子窗口

**IsClipSelf:**是否裁剪自己窗口

**IsHideChildren:**是否隐藏子窗口

**IsCanFocus:**是否可获得焦点

**IsCanBeSelected:**是否可被选中

**IsLocked:**编辑状态,是否锁定，为true时无法选中

**IsLockPos:** 编辑状态,是否锁定位置,为true时，无法拖动

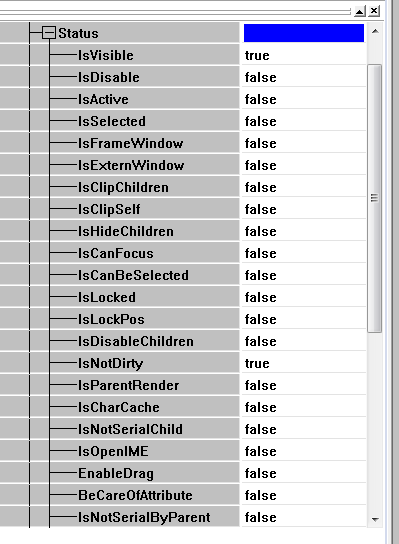
**IsDisableChildren:**子窗口无法接收用户鼠标相关事件

**IsNotDirty:** 系统引用

**IsNotSerialChild:**不保存子窗口

**IsOpenIME:**是否打开输入法

**IsNotSerialByParent:**不被父窗口保存



布局位置

**Hot：**设置锚点，默认锚点为中心点.可设置ALIGN\_CENTER、ALIGN\_TOPLEFT、ALIGN\_TOPCENTER、ALIGN\_TOPRIGHT、ALIGN\_BOTTOMLEFT、ALIGN\_BOTTOMCENTER、ALIGN\_BOTTOMRIGHT

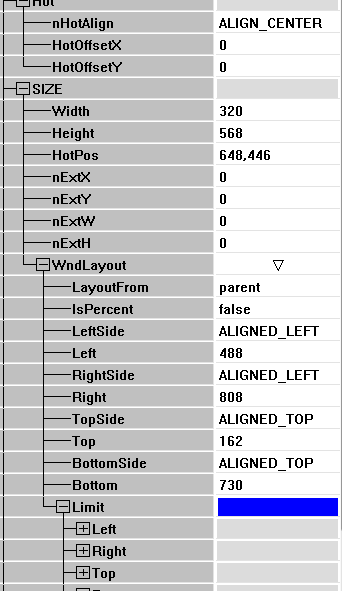
**WndLayout：**设置布局,LayoutFrom相对于父窗口或者前个兄弟窗口。

**IsPercent:**万分比 (xxxx/10000)

**LeftSide:**左边，ALIGNED\_LEFT,ALIGNED\_RIGHT,ALIGNED\_HCENTER

**Left:**

**Limit：**限制边框最大最小值



**渲染元对象包括**

**渲染**

EditBox 文字渲染

Picture 图片

Line 画线

Rectangle 方块

Frame 图片,9(3x3)宫格,自动拼接

FrameHorz 图片,水平3x1自动拼接拉长

FrameVert 图片,垂直3x1自动拼接拉高

Particle 粒子

Animation 帧动画

Window 引用窗口

Line 画线

Link 画线连接两个窗口

逻辑

LuaLogic 绑定Lua脚本逻辑

BridgeMessage 消息转发

EventLogic 简单事件处理逻辑

ResizeLogic 根据子窗口决定窗口大小

ArrayLogic 子窗口自动排列

TweenLogic 效果逻辑

DraggingLogic 拖动逻辑

**EditBox**

FontFile:字体配置文件

FontHeight:字高

LineGap:行间距

Text:文字内容

symContent:如果Text为空时，可显示symContent内容。一般用于提示

Aligned:文本对齐排版方式

SetWindowSize:是否根据内容调整窗口大小

IsKeepHotPos:如果调整窗口大小，是否保持窗口锚点

readOnly:是否只读

maxTextLen:文本最大长度(Unicode)

fScale:缩放系数

isDrawFrame:是否描边

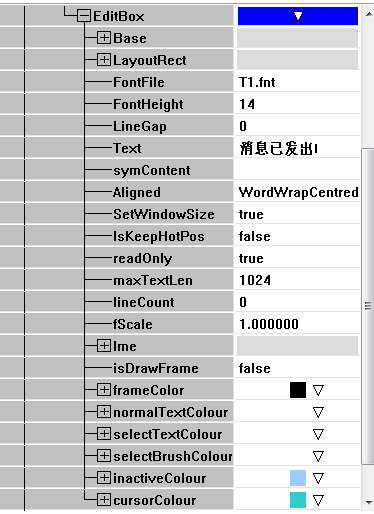
frameColor:描边颜色

normalTextColour:文字颜色

selectTextColour:选中文字颜色

selectBrushColour:选中文字背景颜色

cursorColour:光标颜色



**Rectangle**

IsGradient:是否渐变

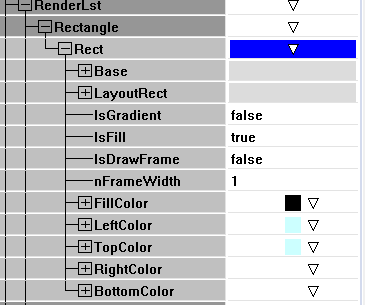
IsFill:是否填充

IsDrawFrame:是否绘边

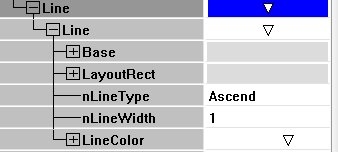
nFrameWidth:边框线宽度

FillColor:填充颜色

LeftColor,TopColor,RightColor,BottomColor:渐变颜色



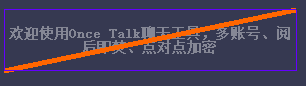
**Line:**



nLineType:线类型,Ascend斜向上、Descend斜向下、Verticle垂直、Horizon水平

nLineWidth:线宽

LineColor:线颜色



**Link:**

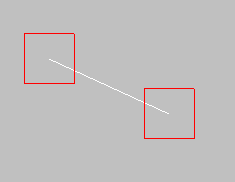
nObjectID:连接窗口目标类型,Sibling兄弟窗口、Parent父窗口、Child子窗口、Window任意窗口。

LXZWindowName:结合nObjectID获得指定名字窗口

LineWidth:线宽

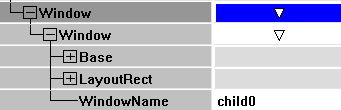
LineColor:线颜色





**Window:**

WindowName:引用窗口名字



**Particle:**

Sprite:粒子纹理图片

IsLoaded:是否已加载

IsMoveParticle: 如果移动窗口, true移动整个粒子群, false则只会影响新的粒子的位置,会出现拖尾效果。

IsUpdateAllway: true,一直计算粒子效果无论是否可见.false只有可见时才会计算.

nEmission: 每秒粒子发射数量

fLifeTime:粒子存活时间(秒)

fLifeParticleMin:粒子存活最短时间

fLifeParticleMax:粒子存活最长时间,粒子真正存活时间为 fLifeTime+fLifeParticleMin+(fLifeParticleMax-fLifeParticleMin)\*random(0,1)

fDirection:粒子发射方向

fSpread:粒子发射角速度

bRelative:是否相对

fSpeedMin:粒子最小速度

fSpeedMax:粒子最大速度

fGravityMin:粒子最小重力加速度

fGravityMax:粒子最大重力加速度,最终重力加速度=Random(fGravityMin, fGravityMax);

fRadialAccelMin:粒子最小角加速度

fRadialAccelMax:粒子最大交加速度

fTangentialAccelMin:粒子切向最小加速度

fTangentialAccelMax:粒子切向最大加速度

fSizeStart:粒子大小初值

fSizeEnd:粒子大小终值

fSizeVar:粒子大小系数,size=Random\_Float(fSizeStart,fSizeStart+(fSizeEnd-fSizeStart)\*fSizeVar)

fSpinStart:粒子自旋角度初值

fSpinEnd:粒子自旋角度终值

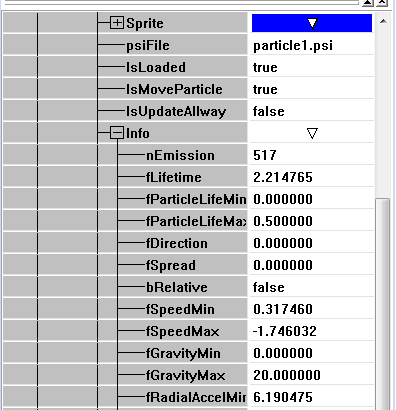
fSpinVar:粒子自旋系数

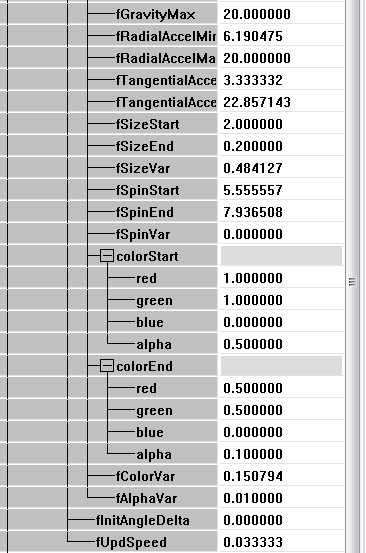
colorStart:粒子颜色初值

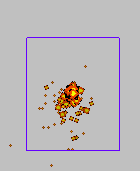
colorEnd:粒子颜色终值

cololVar:颜色系数Random\_Float(colColorStart.r,colColorStart.r+(colColorEnd.r-colColorStart.r)\*fColorVar)

fAlphaVar:透明系数







**Picture:**

IsClip:是否裁剪

IsClipByParent:是否被父窗口裁剪

SetWindowSize:是否根据图片大小调整窗口大小

file:图片文件

ImageName:图片元名字

nAlign:排版方式

fScaleX:x轴方向缩放系数

fScaleY:y轴方向缩放系数

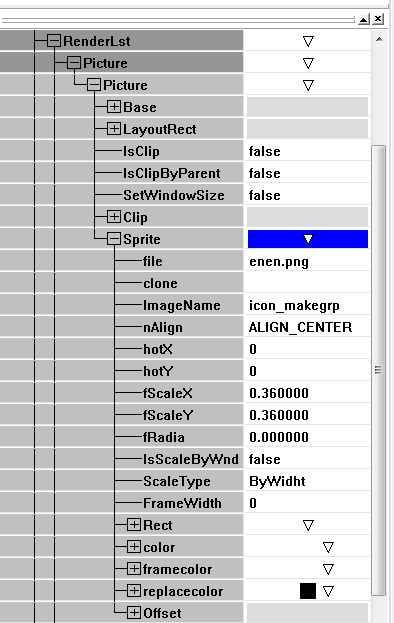
fRadia:旋转角度0-2\*PI

IsScaleByWnd:根据窗口大小缩放

ScaleType:缩放方式,根据窗口宽度、高度、宽度高度、最大比配

Rect:图片元的uv值，一般不修改

color:图片颜色



**LuaLogic:**

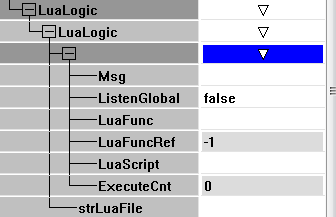
msg:处理的消息名

ListenGlobal:是否监听全局消息

LuaFunc: Lua接口

LuaFuncRef:接口ref

strLuaFile:绑定Lua文件



**BridgeMessage:**

ListenGlobal:是否监听全局消息

SenderSelf:是否用窗口作为参数

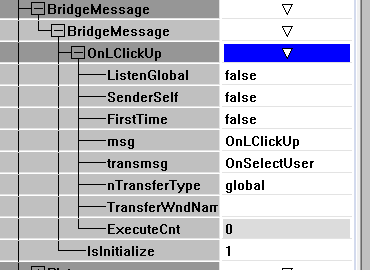
msg:监听的消息名

transmsg:转发的消息名

nTransferType:可转发目标,global转发到全局，parent转发到父窗口,sibling转发到兄弟窗口,child转发到子窗口,self转发给自己

TransferWndName:结合nTransferType，可指定到具体窗口

ExecuteCnt:被执行次数,只读。用于查看是否触发



**SliderLogic:**

SliderX: 横向移动

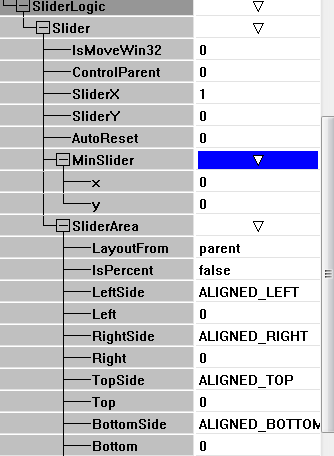
SliderY: 纵向移动

MinSlider: 拖动长度一定超过移动最小长度，否则会复位。

ControlParent: true拖动父窗口,false拖动本窗口

SliderArea:拖动范围，相对于父窗口.

IsMoveWin32: true, Window平台上可以移动整个窗口



**DraggingLogic:**

滚动子窗口内容

IsLoopMove:是否循环移动

IsPages:是否分屏

PageScrollLen:每屏长度(或者高度)

DraggingX:是否可横向拖动

DraggingY:是否可纵向拖动

fSpeed:滚动速度

fMinSpeed:滚动最小速度



**系统事件**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| OnLClickDown | 鼠标左键按下 | 任意窗口 | 所有平台 |
| OnLClickUp | 鼠标左键弹起 | 任意窗口 | 所有平台 |
| OnMouseMove | 鼠标移动 | 任意窗口 | 所有平台 |
| OnRClickDown | 鼠标右键按下 | 任意窗口 | Window平台 |
| OnRClickUp | 鼠标右键弹起 | 任意窗口 | Window平台 |
| OnLDBClick | 鼠标左键双击 | 任意窗口 | Window平台 |
| OnRDBClick | 鼠标右键双击 | 任意窗口 | Window平台 |
| OnDraggingEnd | 拖动结束 | EnableDrag为true | 任意平台 |
| OnDraggingStart | 拖动开始 | EnableDrag为true | 任意平台 |
| OnDragging | 正在拖动 | EnableDrag为true | 任意平台 |
| OnMouseEnter | 鼠标进入 | 任意窗口 | Window平台 |
| OnMouseLeave | 鼠标离开 | 任意窗口 | Window平台 |
| OnClickOther | 鼠标点击非本弹出框 | IsFrameWnd为true | 任意平台 |
| OnKeyDown | 按键压下 | 当前窗口 | Window平台 |
| OnKeyUp | 按键弹起 | 当前窗口 | Window平台 |
| OnChar | 输入文字(每个字都触发) | 当前窗口 | 任意平台 |
| OnCaratMoved | 光标移动 | IsCanFocus为true | 任意平台 |
| OnDelete | 删除窗口 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnIME | 打开关闭输入法 | 当前窗口 | 任意平台 |
| OnMove | 窗口移动 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnFocus | 获得焦点 | IsCanFocus为true | 任意平台 |
| OnLostFocus | 失去焦点 | IsCanFocus为true | 任意平台 |
| OnStateExit | 状态退出 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnStateEnter | 状态进入 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnSized | 改变大小触发 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnHide | 由可见变为不可见 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnShow | 由隐藏变为可见 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnLoad | 加载UI时触发 | 每个窗口 | 任意平台 |
| OnLanguage | 改变语言 | 每个窗口 | 任意平台 |
| OnZoom | 设置系统DPI | 每个窗口 | 任意平台 |
| OnCapture | 变为当前窗口 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnLostCapture | 失去当前窗口 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnLongClick | 长按 | 任意窗口 | 任意平台 |
| OnTweenBegin | Tween算法开始 | TweenLogic | 任意平台 |
| OnTweenStep | Tween算法执行一帧 | TweenLogic | 任意平台 |
| OnTweeOne | Tween完成一次 | TweenLogic | 任意平台 |
| OnTweenEnd | Tween完成 | TweenLogic | 任意平台 |
| OnTextChanged | 修改文本内容 | EditBox | 任意平台 |
| OnPrepareTextChange | 准备修改文本内容(可做输入检查) | EditBox | 任意平台 |
| OnSliderMove | 拖动窗口 | SliderLogic | 任意平台 |
| OnSliderEnd | 拖动结束 | SliderLogic | 任意平台 |
| OnSliderReset | 拖动复位 | SliderLogic | 任意平台 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |