

小技巧: `wx.canvasToTempFilePath` 与获取屏幕宽高

`wx.canvasToTempFilePath` `wx.saveFile`

官方文档中只有一行, 真是坑爹啊, 原来

`wx.canvasToTempFilePath` 参数为一个对象包括 `canvasID`, `success`, `fail`, `complete`, 和 `wx.saveFile` 差不多;

```
wx.canvasToTempFilePath({
  canvasId: 'target',
  success: function success(res) {
    wx.saveFile({
      tempFilePath: res.tempFilePath,
      success: function success(res) {
        console.log('saved::' + res.savedFilePath);
      },
      complete: function fail(e) {
        console.log(e.errMsg);
      }
    });
  },
  complete: function complete(e) {
    console.log(e.errMsg);
  }
});
```

wx.canvasToTempFilePath(OBJECT)

把当前画布的内容导出生成图片，并返回文件路径

OBJECT参数说明：

参数	类型	必填	说明
canvasId	String	是	画布标识，传入 <code><canvas/></code> 的 canvas-id

wx.saveFile，保存的图片，我在 iphone6 上测试，提示保存成功，但在手机相册中无法查看，应该是这个保存功能不够完善，以后可能会出一个保存到相册吧。

**获取设备宽高

wx.getSystemInfo(OBJECT)

获取系统信息。

OBJECT 参数说明：

参数	类型	必填	说明
success	Function	是	接口调用成功的回调
fail	Function	否	接口调用失败的回调函数
complete	Function	否	接口调用结束的回调函数（调用成功、失败都会执行）

success 回调参数说明：

属性	说明
model	手机型号
pixelRatio	设备像素比
windowWidth	窗口宽度
windowHeight	窗口高度
language	微信设置的语言
version	微信版本号

**尺寸问题

在小程序中，支持还可以使用 **vw(1%的屏幕宽),vh(1%的屏幕高)**，

在 **wxss** 中虽然使用表达式 **calc** 不会报错，但这个值是无效的。

尺寸单位

- **rpx (responsive pixel)**：可以根据屏幕宽度进行自适应。规定屏幕宽为 **750rpx**。如在 **iPhone6** 上，屏幕宽度为 **375px**，共有 **750** 个物理像素，则 **750rpx = 375px = 750** 物理像素，**1rpx = 0.5px = 1** 物理像素。

设备	rpx 换算 px (屏幕宽度/750)	px 换算 rpx (750/屏幕宽度)
iPhone5	1rpx = 0.42px	1px = 2.34rpx
iPhone6	1rpx = 0.5px	1px = 2rpx
iPhone6 Plus	1rpx = 0.552px	1px = 1.81rpx

- **rem (root em)**：规定屏幕宽度为 **20rem**；**1rem = (750/20)rpx** 。

建议： 开发微信小程序时设计师可以用 **iPhone6** 作为视觉稿的标准。 注意： 在较小的屏幕上不可避免的会有一些毛刺，请在开发时尽量避免这种情况。