Coco-LG 的学习笔记《三》image(图片)

在微信小程序中,要显示一张图片,有两种图片加载方式:

- 1. 加载本地图片
- 2. 加载网络图片

加载本地图片

[html] view plain copy

- 1. <image class="widget arrow" src="/image/arrowright.png" mode="aspectFill">
- 2. **</image>**

src="/image/arrowright.png" 这句就是加载本地图片资源的。想想 iOS 中的加载本地图片,imageName:,类似。

加载网络图片

微信在加载网络这方面封装的还是很好的,包括语音和视频的加载。直接给'src'这个属性附上地址,它会自动加载。

[html] view plain copy

- 1. <image class="image_frame" src="{{imageUrl}}" mode="aspectFill">
- 2. **</image>**

这个 imageUrl 是在 js 文件中数据

[html] view plain copy

- 1. data:{
- 2. imageUrl:"http://img1.3lian.com/2015/w7/85/d/101.jpg"
- 3. },

也可以直接写成

[html] view plain copy

- 1. <image class="image_frame" src="http://img1.3lian.com/2015/w7/85/d/101.jpg" mode="aspectFill">
- 2. **</image>**

下来就看看 image 的一些属性

属性名	类型	默认值	说明
src	String		图片资源地址
mode	String	'scaleToFill'	图片裁剪、缩放的模式 nttp://blog.csdn.net/
binderror	HandleEvent		当错误发生时,发布到 AppService 的事件名,事件对象event.detail = {errMsg: 'something wrong'}
bindload	HandleEvent		当图片载入完毕时,发布到 AppService 的事件名,事件对象event.detail = {}

需要注意的是: image **组件默认宽度 300px、高度 225px**

src 就是上面代码中用到的。

mode 有 12 种模式, 其中 3 种是缩放模式, 9 种是裁剪模式。

具体说明建议看官方文档,很详细。点击打开链接

很简单就这些。

遗留问题

在实践中,想实现这样一个功能:点击一个按钮,让这个图片重新加载。

不知道怎样可以在 js 文件中直接操作 image。后续学习或许会知道。哪位仁兄知道方法请在留言中不吝赐教。

补充

遗留问题已经找到答案。

在按键的响应方法中直接用 setData 给 imageUrl 设定新的地址即可

[html] view plain copy

```
downLoadImage:function(event){
console.log(event)
var that = this;
this.setData({
imageUrl:"http://h.hiphotos.baidu.com/zhidao/pic/item/6d81800a19d8bc3ed69473cb848ba61ea8d34516.jpg"
})
})
```

效果如下:



nttp://blog.csan.net/

重新加载

附录:

1.tabBar 不能正确显示

建议先看看官方文档中多 tabBar 的说明:点击打开链接

需要注意的是:

- 写在 pages 数组中的页面,第一项代表小程序的初始页面,这个页面也必须是 tabBar 的第一项。后面的就无所谓了。
- tabBar 是一个数组,只能配置最少2个、最多5个 tab, tab 按数组的顺序排序。

2.报错"Parse app.json error: SyntaxError: Unexpected token / in JSON at position 332"

这个是应为在.json 文件中用了注释。该文件是不能有任何注释的。

3.想给任意一个页面(Page)添加 tabBar?

这是不能的。目前微信只能在首页加载。这个和 iOS 中的 tableBar 还是不一样滴!