



昵称: [nosqlcoco](#)

园龄: [6年5个月](#)

粉丝: [143](#)

关注: [17](#)

[+加关注](#)

微信小程序之触控事件(四)

【未经作者本人同意，请勿以任何形式转载】

》》》 什么是事件

- 事件是视图层到逻辑层的通讯方式。
- 事件可以将用户的行为反馈到逻辑层进行处理。
- 事件可以绑定在组件上，当达到触发事件，就会执行逻辑层中对应的事件处理函数。
- 事件对象可以携带额外信息，如id, dataset, touches。

》》》 事件分类

- touchstart 手指触摸
- touchmove 手指触摸后移动
- touchcancel 手指触摸动作被打断，如弹窗和来电提醒
- touchend 手指触摸动作结束
- tap 手指触摸后离开

| < | 2019年11月 | | | | | | > |
|----|----------|----|----|----|----|----|---|
| 日 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | |

- longtap 手指触摸后后，超过350ms离开

》》》 事件绑定

事件绑定的写法同组件的属性，以 key、value 的形式。

- key 以bind或catch开头，然后跟上事件的类型，如bindtap, catchtouchstart
- value 是一个字符串，需要在对应的 Page 中定义同名的函数。不然当触发事件的时候会报错。 bind事件绑定不会阻止冒泡事件向上冒泡，catch事件绑定可以阻止冒泡事件向上冒泡。

上面简单介绍了小程序事件基础，是时候彰显"事件"的威力：

- 单击(tap)
- 双击(dbtap)
- 长按(longtap)
- 滑动
- 多点触控

1.单击

单击事件由touchstart、touchend组成,touchend后触发tap事件。

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

搜索

找找看

谷歌搜索

常用链接

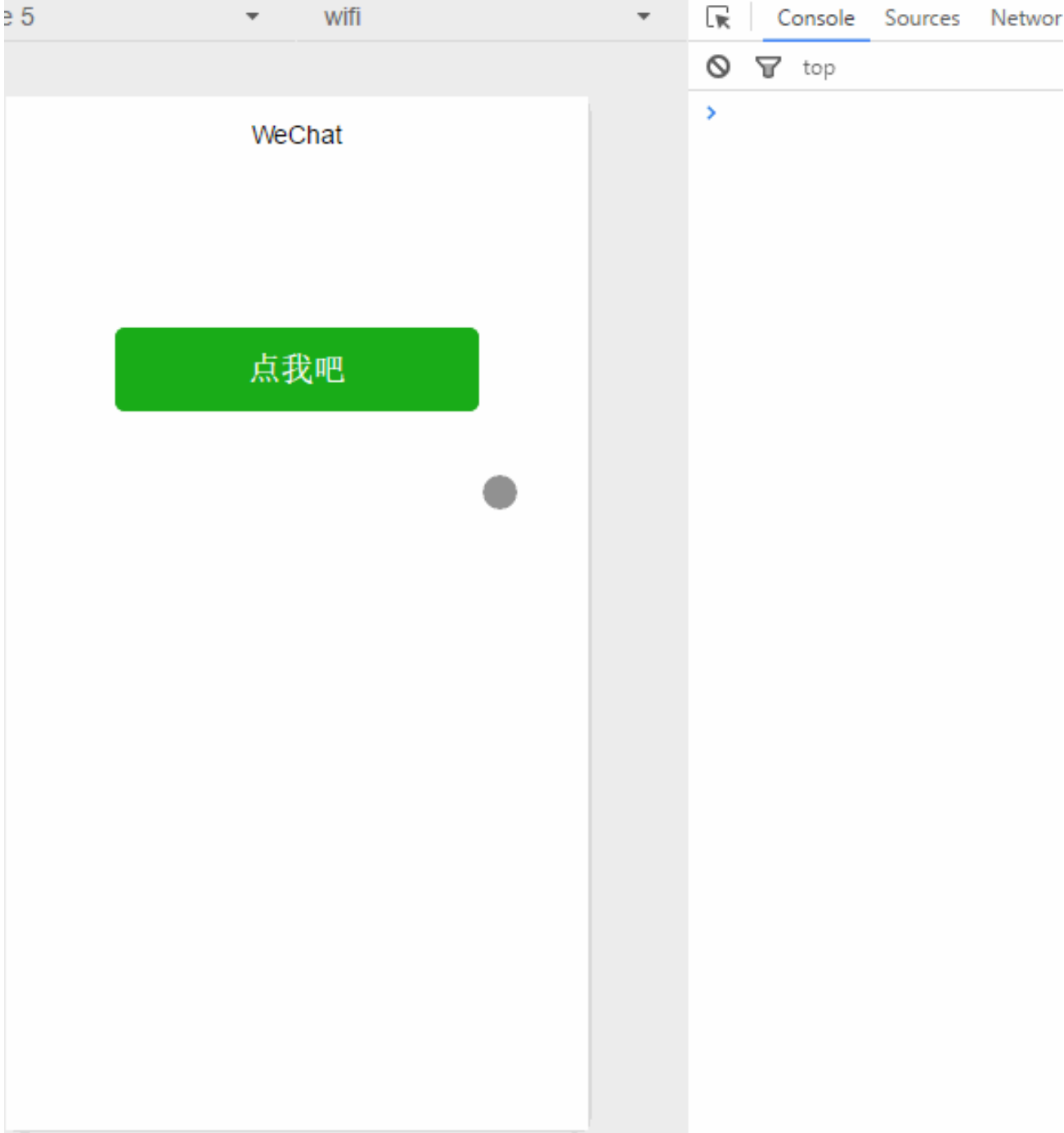
- [我的随笔](#)
- [我的评论](#)
- [我的参与](#)
- [最新评论](#)
- [我的标签](#)

我的标签

- [微信小程序](#)(6)
- [springmvc](#)(3)
- [shiro](#)(2)
- [spring](#)(2)
- [小程序](#)(2)
- [sockjs](#)(1)
- [微信小程序 WeUI](#)(1)
- [TensorFlow](#)(1)
- [visio](#)(1)
- [websocket](#)(1)
- [更多](#)

积分与排名

积分 - 73794
排名 - 8458



```
<view>  
  <button type="primary" bindtouchstart="mytouchstart" bindtouchend="mytouchend"  
bindtap="mytap">点我吧</button>  
</view>
```

随笔分类 (24)

- [http\(1\)](#)
- [javaScript/jquery](#)
- [Matlab\(1\)](#)
- [MySQL\(2\)](#)
- [PHP\(1\)](#)
- [springmvc\(5\)](#)
- [工具\(3\)](#)
- [微信小程序\(11\)](#)

随笔档案 (33)

- [2017年10月\(1\)](#)
- [2017年5月\(2\)](#)
- [2017年3月\(3\)](#)
- [2017年1月\(2\)](#)
- [2016年12月\(4\)](#)
- [2016年11月\(1\)](#)
- [2016年10月\(5\)](#)
- [2016年9月\(3\)](#)
- [2016年8月\(1\)](#)
- [2016年6月\(3\)](#)
- [2016年5月\(1\)](#)
- [2014年4月\(1\)](#)
- [2013年12月\(1\)](#)
- [2013年11月\(1\)](#)
- [2013年10月\(3\)](#)
- [2013年6月\(1\)](#)

文章分类 (0)

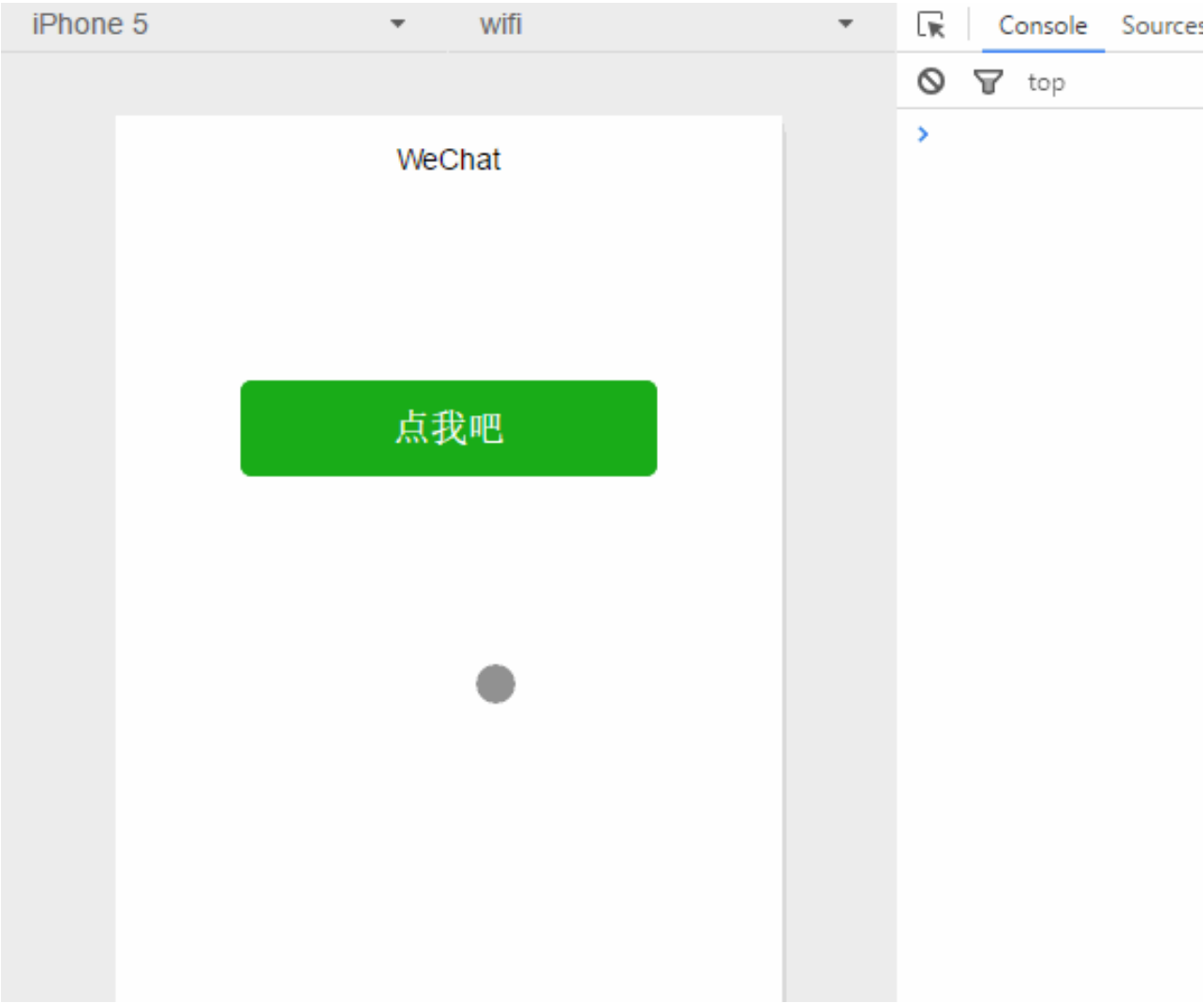
[shiro](#)

最新评论

```
mytouchstart: function(e) {    console.log(e.timeStamp + '- touch start')
},mytouchend: function(e) {    console.log(e.timeStamp + '- touch end')
},mytap: function(e) {    console.log(e.timeStamp + '- tap')
}
```

2.双击

双击事件由两个单击事件组成，两次间隔时间小于300ms认为是双击；微信官方文档没有双击事件，需要开发者自己定义处理。



```
<view>
  <button type="primary" bindtap="mytap">点我吧</button>
</view>
```

1. [Re:Matlab scatter 如何显示不同颜色点状](#)

谢谢，找了好久，谢谢你给我的启发，感谢！！

--Jelly-zdb

2. [Re:shiro退出登陆清空缓存实现](#)

@ 不朽_张你的这个问题解决了么。。今天刚遇到大佬...

--Lign_King

3. [Re:shiro退出登陆清空缓存实现](#)

spring boot 怎么配置 systemLogoutFilter

--不朽_张

4. [Re:springmvc 通过异常增强返回给客户端统一格式](#)

牛逼

--贝吉塔。

5. [Re:微信小程序之用户数据解密\(七\)](#)

我很疑惑...大神 你的小程序第六篇删了么？！是啥啊

--龟娇娇の逆袭

阅读排行榜

- 1. [spring WebSocket详解\(80859\)](#)
- 2. [微信小程序之用户数据解密\(七\)\(80264\)](#)
- 3. [微信小程序之本地缓存\(十\)\(75985\)](#)
- 4. [windows 下 Anaconda 安装 TensorFlow\(66035\)](#)
- 5. [微信小程序之使用weui.wxss \(八\) \(52045\)](#)

评论排行榜

- 1. [微信小程序之用户数据解密\(七\)\(42\)](#)
- 2. [微信小程序之登录态维护\(十一\)\(15\)](#)
- 3. [社交网站好友储存设计和实现\(PHP+MySQL\)\(14\)](#)

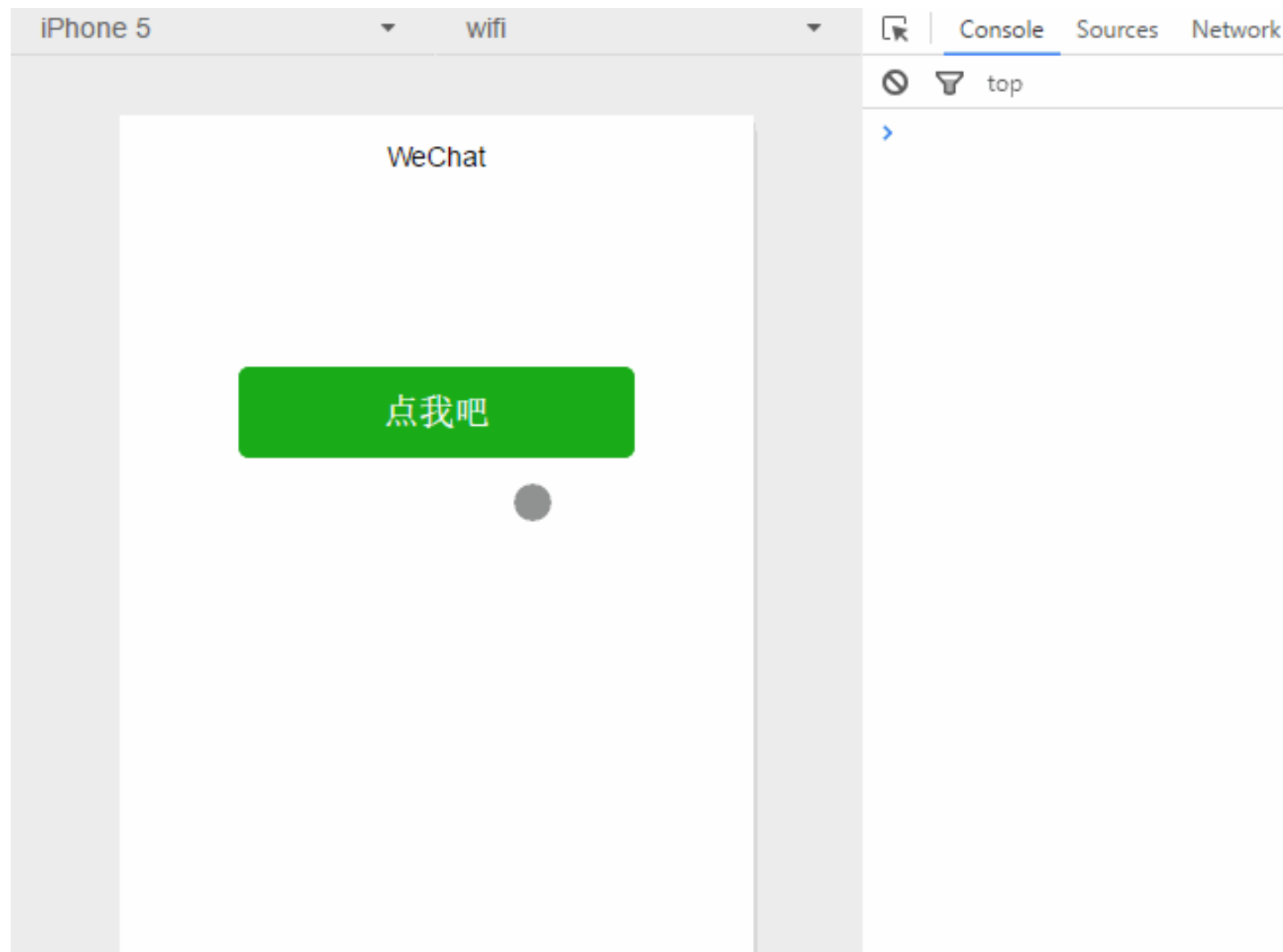
推荐排行榜

1. 微信小程序之用户数据解密(七)(9)
2. 2016年个人总结与展望(7)
3. spring WebSocket详解(7)
4. 微信小程序之登录态维护(十一)(5)
5. 微信小程序之页面路由(九)(4)

```
Page({
  data: {
    //上一次触摸距离页面打开时间毫秒数，默认为0
    lastTapDiffTime: 0
  },
  //触摸事件，判断单击还是双击
  mytap: function(e){
    //触摸时间距离页面打开时间毫秒数
    var curTime = e.timeStamp;
    //上一次触摸距离页面打开时间毫秒数
    var lastTime = this.data.lastTapDiffTime;
    if(lastTime > 0){
      //如果两次单击间隔小于300毫秒，认为是双击
      if(curTime - lastTime < 300){
        console.log(e.timeStamp + '- db tap')
      }else{
        console.log(e.timeStamp + '- tap')
      }
    }else{
      console.log(e.timeStamp + '- first tap')
    }
    //将本次点击触摸时间设置为上一次触摸时间
    this.setData({lastTapDiffTime: curTime});
  }
})
...
```

 柯善强的随思笔记

长按事件手指触摸后，超过350ms再离开。



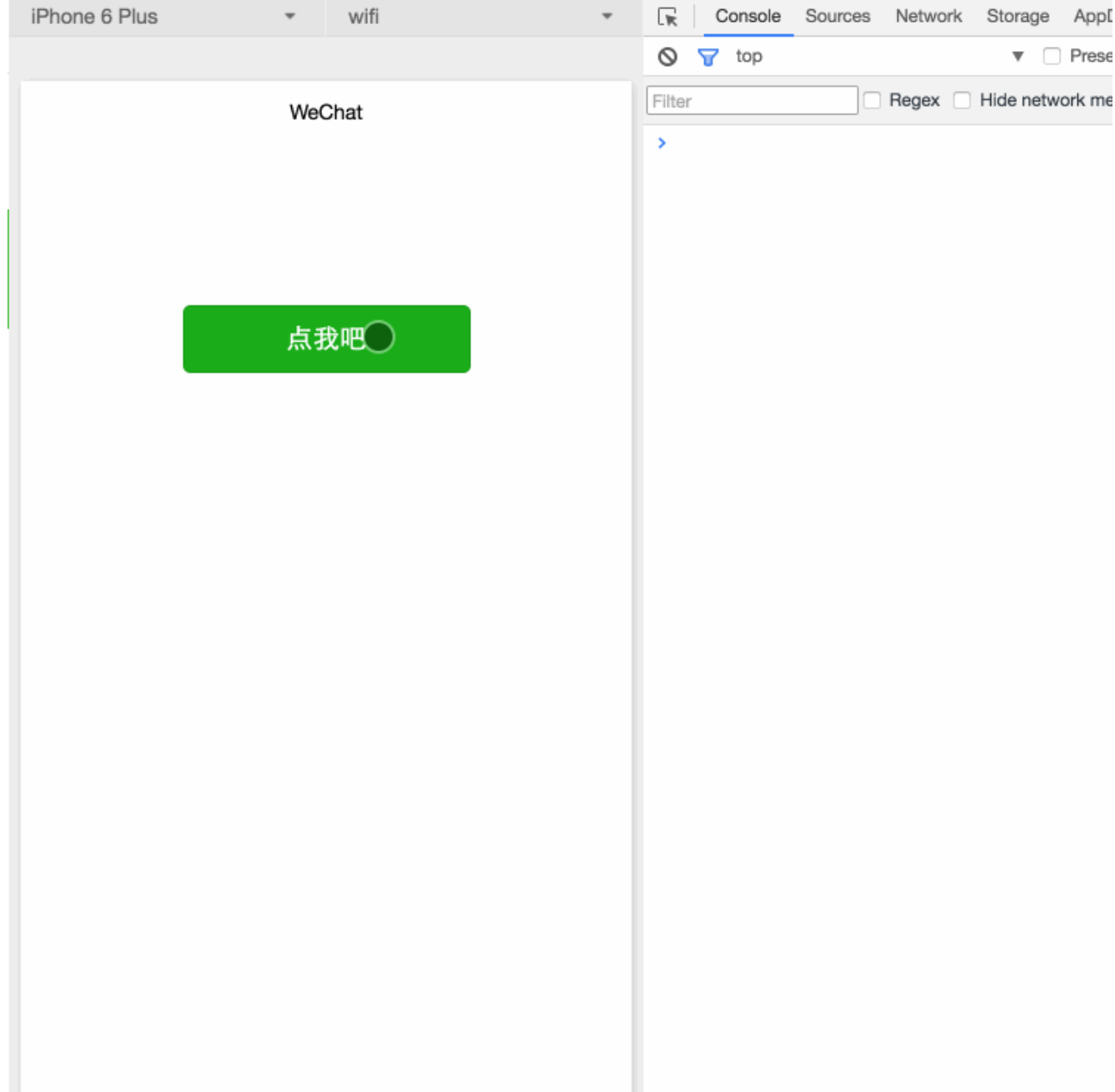
```
<view>
  <button type="primary" bindtouchstart="mytouchstart" bindlongtap="mylongtap"
    bindtouchend="mytouchend" bindtap="mytap">点我吧</button>
</view>
mytouchstart: function(e){  console.log(e.timeStamp + '- touch start')
},//长按事件mylongtap: function(e){  console.log(e.timeStamp + '- long tap')
  },mytouchend: function(e){  console.log(e.timeStamp + '- touch end')
},mytap: function(e){  console.log(e.timeStamp + '- tap')
}
```

单击、双击、长按属于点触事件，会触发touchstart、touchend、tap事件，touchcancel事件只能在真机模拟，不多说了。

| 事件 | 触发顺序 |
|----|---|
| 单击 | touchstart → touchend → tap |
| 双击 | touchstart → touchend → tap → touchstart → touchend → tap |
| 长按 | touchstart → longtap → touchend → tap |

4.滑动

手指触摸屏幕并移动，为了简化起见，下面以水平滑动和垂直滑动为例。 滑动事件由touchstart、touchmove、touchend组成



坐标图：



0

$E(ex,ey)$

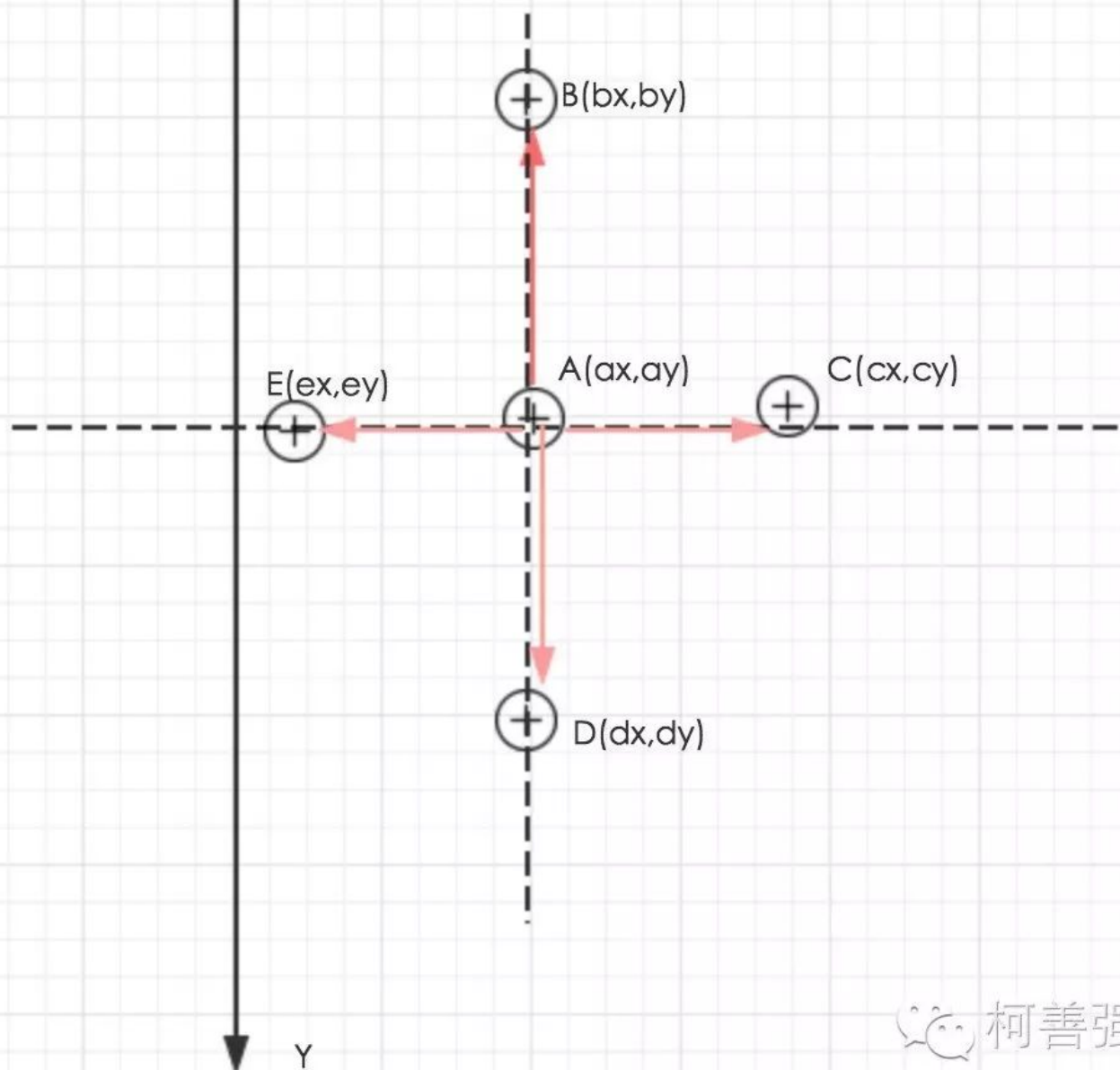
$A(ax,ay)$

$C(cx,cy)$

$B(bx,by)$

$D(dx,dy)$

Y



1. 以屏幕左上角为原点建立直角坐标系。第四象限为手机屏幕，Y轴越往下坐标值越大（注意跟数学象限的区别）。
2. 假设A点为touchstart事件触摸点，坐标为A(ax,ay)，然后手指向上滑动到点B(bx,by)，就满足条件 $by < ay$;
3. 同理，向右滑动到C(cx,cy),满足 $cx > ax$ ；向下滑动到D(dx,dy),满足 $dy > ay$ ；向左移动到E(ex, ey)满足 $ex < ax$.
4. 计算线段AB在Y轴上投影长度为m,在X轴上的投影长度为n
5. 计算 $r = m/n$,如果 $r > 1$,视为向上滑动。
6. 同理计算线段AC,AD,AE在Y轴投影长度与X轴的投影长度之比，得出向右向下向左的滑动。

以上没考虑r为1的情况。

```
<view>
  <button type="primary" bindtouchstart="mytouchstart" bindtouchmove="mytouchmove">点我吧
</button>
</view>
```

```

Page({
  data: {
    //初始化touchstart坐标
    startPoint: [0,0]
  },
  mytouchstart: function(e){
    //开始触摸, 获取触摸点坐标并放入数组中
    this.setData({startPoint: [e.touches[0].pageX, e.touches[0].pageY]});
  },
  //触摸点移动
  mytouchmove: function(e){
    //当前触摸点坐标
    var curPoint = [e.touches[0].pageX,e.touches[0].pageY];
    var startPoint = this.data.startPoint;
    //比较pageX值
    if(curPoint[0] <= startPoint[0]){
      if(Math.abs(curPoint[0] - startPoint[0]) >= Math.abs(curPoint[1] - startPoint[1])){
        console.log(e.timestamp + '- touch left move')
      }else{
        if(curPoint[1] >= startPoint[1]){
          console.log(e.timestamp + '- touch down move')
        }else{
          console.log(e.timestamp + '- touch up move')
        }
      }
    }
    }else{
      if(Math.abs(curPoint[0] - startPoint[0]) >= Math.abs(curPoint[1] - startPoint[1])){
        console.log(e.timestamp + '- touch right move')
      }else{
        if(curPoint[1] >= startPoint[1]){
          console.log(e.timestamp + '- touch down move')
        }else{
          console.log(e.timestamp + '- touch up move')
        }
      }
    }
  }
})

```

☺ 柯善强的随思笔