



猿编程

课程知识总结

Course knowledge summary

Unit09 修改头像





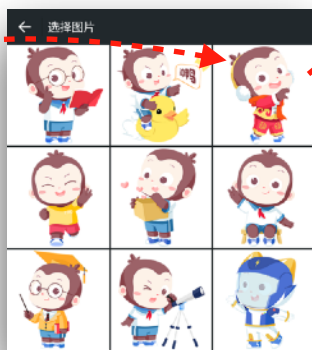
知识梳理

需求分析

本节课要实现**修改头像**的功能：点击按钮，进入到手机相册，选择新头像，APP中显示所选择的头像



点击按钮



打开手机相册
选择图片



显示新头像

实现步骤

要实现修改头像的功能，需要以下三步：

- 1 获取按钮元素并为按钮绑定单击事件
- 2 打开手机相册选择图片
- 3 显示新头像





知识梳理

I 获取按钮元素

为方便获取按钮元素，可以为按钮添加id，然后再通过document对象的getElementById()方法获取指定id的元素。



```
<!-- 按钮 -->
<button id="btn" type="button" class="...">点击修改头像</button>
...
<script>
  ...
  //获取id为"btn"的按钮元素
  var btn = document.getElementById("btn")
</script>
```

I 为按钮绑定单击事件

为一个元素绑定单击事件方法如下：

元素.addEventListener("事件名称", 函数)





知识梳理

I 为按钮绑定单击事件

在项目中补充代码：

```
<script>
  ...
  //获取id为"btn"的按钮元素
  var btn = document.getElementById("btn")
  //为按钮绑定单击事件
  btn.addEventListener("tap",function(){
    //打开手机相册选择图片
  })
</script>
```

I HTML5+模块库

在APP中，要实现从手机相册选择图片的功能，需要用到HTML5+ 模块库。

HTML5+（简称H5+或5+），封装了很多模块，专门用于实现手机APP上的一些功能，例如：

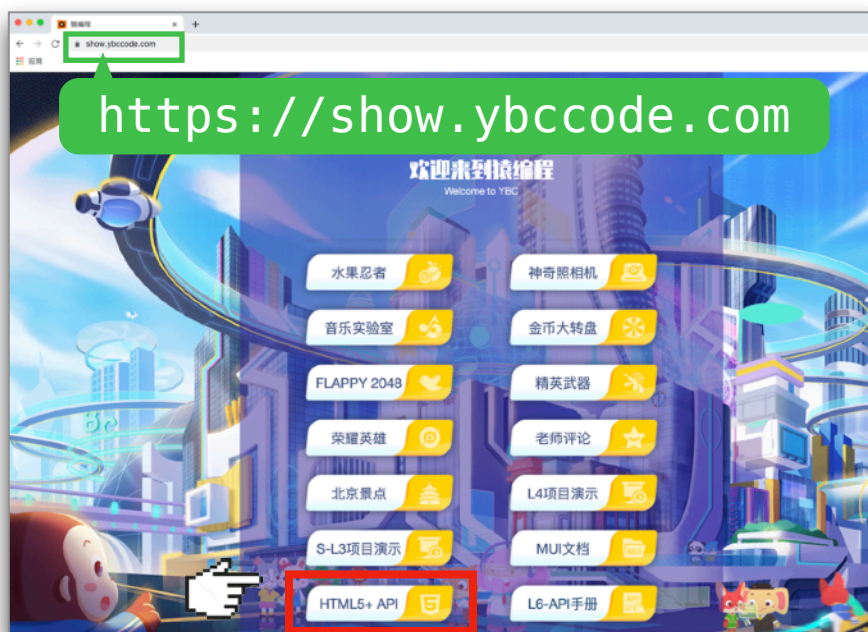
- ✓ 访问手机相册
- ✓ 音频录制和播放
- ✓ 文件上传
- ✓ 打开手机摄像头进行拍照
- ✓



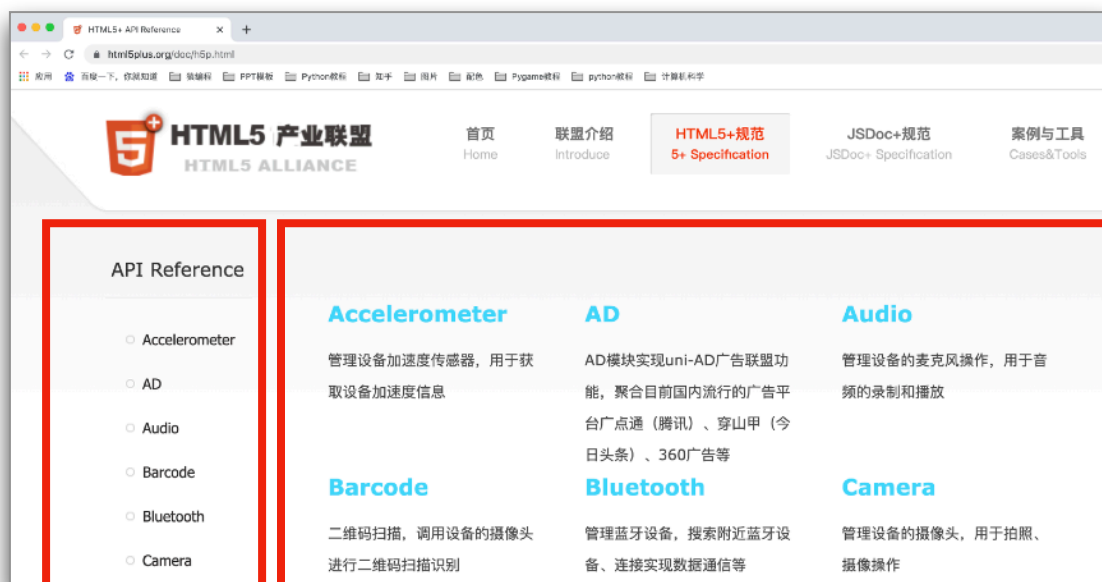
HTML5+开发文档

HTML5+模块的使用方式，可以通过 **HTML5+开发文档** 查看，打开方式如下：

进入到猿编程网站，选择：**HTML5+API**

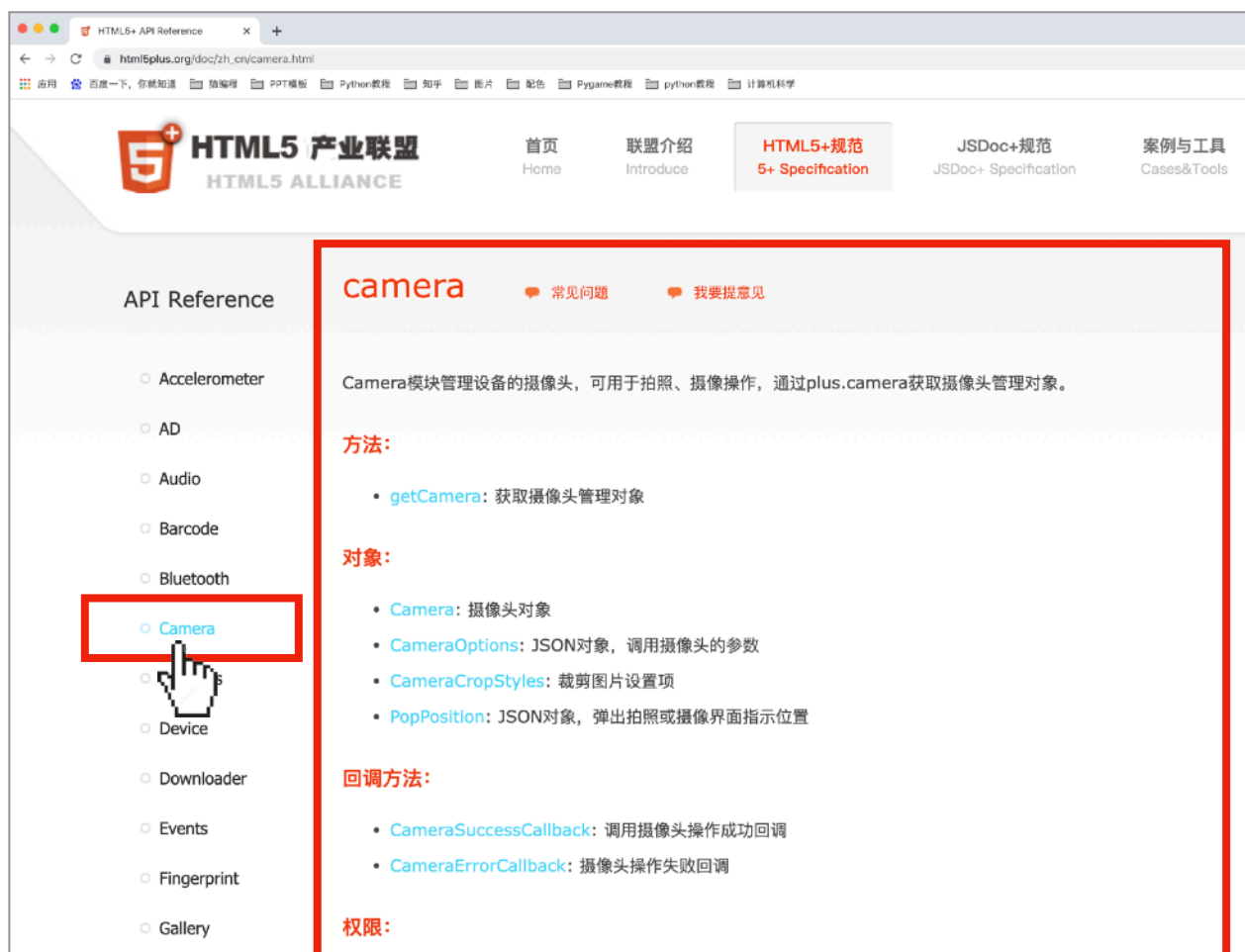


进入到首页时，**左边**和**右边**两个区域都可以选择模块。



HTML5+开发文档

选择查看一个模块后，**右边区域**就会出现该模块的使用方式：



使用方式





知识梳理

I HTML5+的使用

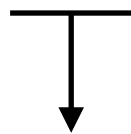
HBuilderX中已经内置了 HTML5+ 模块库，在JS程序中使用，直接使用“**plus**”调用即可。在 HTML5+模块库中，提供了一个 **gallery** 模块，用来管理手机相册，可以从相册中选择图片或视频。



plus.模块名

在JS中调用 **gallery** 模块：

plus.gallery



HTML5+模块库





知识梳理

I 从手机相册选择图片

`gallery` 模块提供了一个`pick()`方法，用于从手机相册选择图片或视频文件：

```
plus.gallery.pick(function(){})
```

选择图片成功的处理函数

```
<script>
  ...
  //为按钮绑定单击事件
  btn.addEventListener("tap",function(){
    //从手机相册选择图片
    plus.gallery.pick(function(){
      //显示新头像
    })
  })
</script>
```

I 显示新头像

页面中，头像使用``元素表示，要想显示新的头像图片，只需要修改此``元素的 `src` 属性值即可。

```
<!-- 头像 -->
```

```

```





知识梳理

I 修改src属性的值

在JS中，修改元素的src属性值，方法如下：

`img元素.src = "新的图片地址"`

1 获取img元素：

```
var user = document.getElementById("user")
```

2 获取新的图片的地址：在选择图片成功后的处理函数中有一个参数 `file`，保存着当前选择的图片的存储路径（地址）。

```
plus.gallery.pick(function(file){})
```

在项目中补充代码：

```
<script>
...
//为按钮绑定单击事件
btn.addEventListener("tap",function(){
    //从手机相册选择图片
    plus.gallery.pick(function(file){
        //获取id为"user"的<img>元素
        var user = document.getElementById("user")
        //修改<img>元素的src属性值
        user.src = file
    })
})
</script>
```



I 使用真机预览程序

在HBuilderX中预览项目，控制台会报错：

控制台

```
15:04:40.703 UncaughtReferenceError: plus is not defined  
at index.html:95
```

报错原因：程序中所有用到 HTML5+ 模块的地方，在 HBuilderX预览器中都无法预览，必须使用真机预览。

使用真机预览需要以下两步：

- 1 使用数据线将电脑和手机进行连接，如果弹出“允许 USB 调试吗？”的提示，选择“允许”。

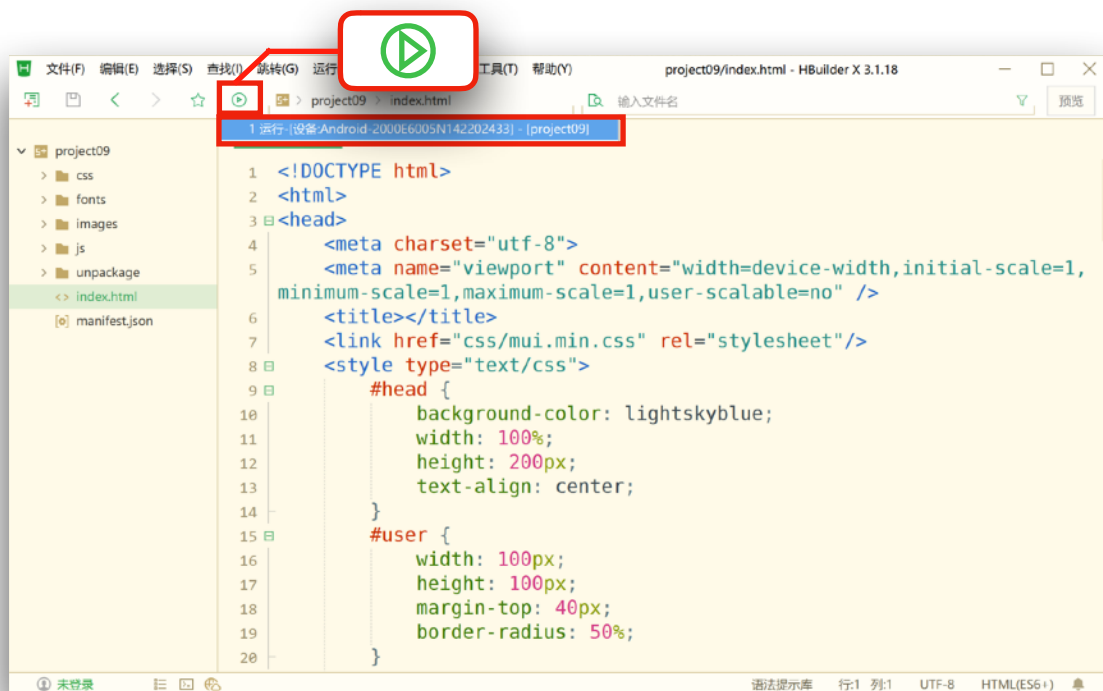




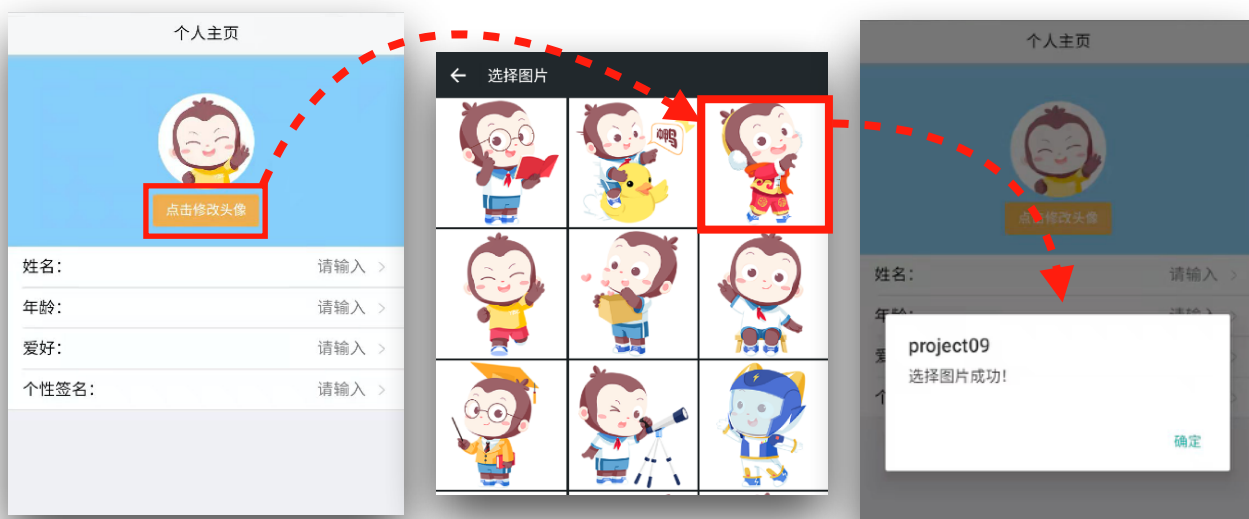
知识梳理

使用真机预览程序

- 2 在 HBuilderX 编辑器中打开 `project09/index.html`，点击左上角的运行按钮，选择刚刚连接好的手机设备：



连接好后，就能在手机上成功运行：





知识梳理

优化项目

个人主页的功能已经基本实现了，但是，目前还存在一些问题：当关闭APP再重新打开时，**之前修改的头像和个人信息又恢复成初始状态**，没有被“记住”。



之前输入的信息



重新打开APP，
信息没有被“记住”

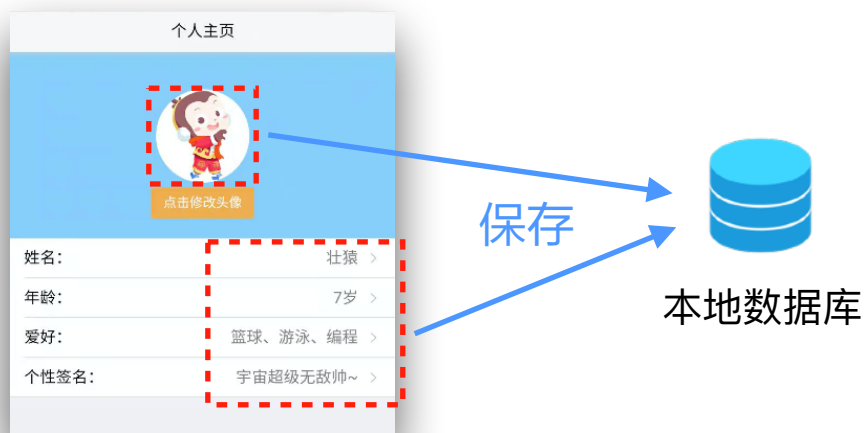
我们可以对项目进行优化，让APP“记住”用户之前输入的信息，避免用户重复输入，提高用户的使用体验。



优化项目

要实现让APP“记住”用户的数据，需要以下3步：

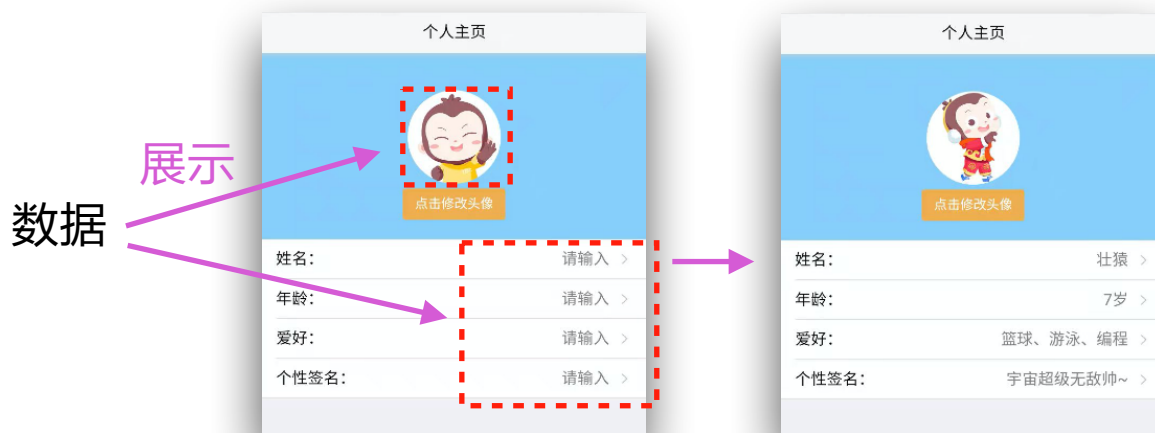
1 输入数据后，将数据存储到本地数据库中



2 再次使用APP时，从本地数据库中获取数据



3 将数据展示到页面对应的元素中





知识梳理

I 本地存储数据

本地存储，指的是将HTML页面中的一些信息，保存在客户端的一种存储方式。在JS中，可以使用 `localStorage` 对象将一些文本内容进行本地存储。

存储数据: `localStorage.setItem(key, value)`

自定义存储名称 要存储的文本内容
(字符串, 并且不能重复)

使用 `localStorage` 本地存储图片的本质是 **存储图片路径**。

在项目中补充代码，当用户修改完头像后，就将新头像的地址存储到本地。

```
<script>
...
//为按钮绑定单击事件
btn.addEventListener("tap",function(){
    //从手机相册选择图片
    plus.gallery.pick(function(file){
        //获取id为"user"的<img>元素
        var user = document.getElementById("user")
        //修改<img>元素的src属性值
        user.src = file
        //将新头像地址存储到本地
        localStorage.setItem("user",file)
    })
})
</script>
```

将图片的地址保存到"user"中





词汇总结

单词	音标	含义
plus	[plʌs]	加
gallery	['gæləri]	画廊，美术馆
pick	[pɪk]	挑选，选择
local	['ləʊkl]	本地的，当地的，局部的
storage	['stɔːrɪdʒ]	存储，仓库
set	[set]	设置
get	[get]	获取

