

小程序开发准备

- 申请小程序账号（appid）
- 下载并安装微信开发者工具

编写第一个小程序页面

- 小程序文件类型与目录结构
- 注册小程序页面，View、Image、Text等组件的基本用法
- Flex弹性盒子模型
- 移动端分辨率及小程序自适应单位RPX

移动设备的分辨率与rpx

- 从一张设计图的实现说起
- 为什么模拟器下 iphone6 的分辨率是375 而 设计图一般给750 ?
- 如何适配不同的机型 ?

移动设备的分辨率与rpx

设备	屏幕尺寸	分辨率 (pt)	Reader	分辨率 (px)	渲染后	PPI (DPI)
iPhone 3GS	3.5寸	320 x 480	@1x	320 x 480	空	163
iPhone 4/4S	3.5寸	320 x 480	@2x	640 x 960	空	326
iPhone 5/5S/5C	4.0寸	320 x 568	@2x	640 x 1136	空	326
iPhone 6/6S	4.7寸	375 x 667	@2x	750 x 1334	空	326
iPhone 6/6S Plus	5.5寸	414 x 736	@3x	1242 x 2208	1080 x 1920	401

移动设备的分辨率与rpx

- pt也称为逻辑分辨率
- pt的大小和屏幕尺寸有关系，简单可以理解为长度和视觉单位
- px指物理分辨率，和屏幕尺寸没有关系。点能有大小吗？

移动设备的分辨率与rpx

- 1个pt可以有1个px构成，也可以有2个，还可以有3个甚至更多组成
- Iphone6下 2个 px才构成一个 pt
- rpx的作用

移动设备的分辨率与rpx

如何做不同分辨率设备的自适应？

- 以ip6的物理像素750X1334为视觉稿进行设计，而在小程序中使用rpx为单位
- Ip6下 $1\text{px} = 1\text{rpx} = 0.5\text{ pt}$
- 使用rpx,小程序会自动在不同的分辨率下进行转换，而使用px为单位不会

移动设备的分辨率与rpx

为什么要用iphone6的物理分辨率来做设计图？

- Ip6下 $1\text{px} = 1\text{rpx}$
- Ip6 plus 下 $1\text{px} = 0.6\text{rpx}$

移动设备的分辨率与rpx

不是所有的单位都适合用rpx