zCViewInteractive : zCViewAnimated

typedef bool( \_\_cdecl\* zTViewInteractiveEventMovement )( zCViewInteractive\*, zCViewCursor\* );

Описывает событие, происходящее в момент перемещения курсора через интерактивный объект.

typedef bool( \_\_cdecl\* zTViewInteractiveEventToggled )( zCViewInteractive\*, zCViewCursor\*, zEMouseButton );

Описывает событие, происходящее в момент непосредственного взаимодействия с интерактивным объектом.

Немного о событиях: события – это такие функции, реализация которых описывается не внутри класса, а отдельными функциями. Эти функции можно передать интерактивному объекту и он будет их автоматически вызывать. Некоторые события путем возвращаемого значения могут влиять на дальнейшее поведение объектов.

Свойства:

uint CursorVisualIndex;

Индекс курсора, который должен отображаться при наведении на этот объект.

bool\_t Selectable;

Определяет, будет ли курсор реагировать на данный объект.

zTViewInteractiveEventMovement EventEnter;

Событие, которое вызывается в момент входа курсора в область текущего объекта.

Аргументы события:

* zCViewInteractive\* view – объект, для которого было вызвано событие
* zCViewCursor\* cursor – курсор, который вызвал событие

Возвращаемое значение:

* bool – не имеет значения

zTViewInteractiveEventMovement EventLeave;

Событие, которое вызывается в момент выхода курсора из области текущего объекта.

Аргументы события:

* zCViewInteractive\* view – объект, для которого было вызвано событие
* zCViewCursor\* cursor – курсор, который вызвал событие

Возвращаемое значение:

* bool – не имеет значения

zTViewInteractiveEventToggled EventDown;

Событие, которое вызывается в момент нажатия кнопки мыши по данному объекту.

Аргументы события:

* zCViewInteractive\* view – объект, для которого было вызвано событие
* zCViewCursor\* cursor – курсор, который вызвал событие
* zEMouseButton button – какая кнопка мыши была нажата

Возвращаемое значение:

* bool – не имеет значения

zTViewInteractiveEventMovement EventDrag;

Событие, которое вызывается при попытке перетаскивания этого объекта.

Аргументы события:

* zCViewInteractive\* view – объект, для которого было вызвано событие
* zCViewCursor\* cursor – курсор, который вызвал событие

Возвращаемое значение:

* bool – если false, то отменяет последнее перетаскивание

zTViewInteractiveEventToggled EventUp;

Событие, которое происходит в момент отжатия кнопки мыши от данного элемента.

Аргументы события:

* zCViewInteractive\* view – объект, для которого было вызвано событие
* zCViewCursor\* cursor – курсор, который вызвал событие
* zEMouseButton button – какая кнопка мыши была отжата

Возвращаемое значение:

* bool – не имеет значения

zTViewInteractiveEventMovement EventLoop;

Циклическое событие, происходящее каждый кадр.

Аргументы события:

* zCViewInteractive\* view – объект, для которого было вызвано событие
* zCViewCursor\* cursor – если курсор наведен на этот объект, то помещает указатель на него, иначе Null

Возвращаемое значение:

* bool – не имеет значения

Методы:

bool\_t IsSelected();

Определяет, наведен ли курсор на данный объект.