

Toggle/Radio/Checkbox

Checkbox：提供多选框组件，通常用于某选项的打开或关闭。

Radio：是单选框组件，通常用于提供相应的用户交互选择项，同一组的Radio中只有一个可以被选中

Toggle：组件提供状态按钮样式、勾选框样式和开关样式，一般用于两种状态之间的切换

按钮 (Button)

Button是按钮组件，通常用于响应用户的点击操作，其类型包括胶囊按钮、圆形按钮、普通按钮。

Button做为容器使用时可以通过添加子组件实现包含文字、图片等元素的按钮。

进度条 (Progress)

Progress是进度条显示组件，显示内容通常为目标操作的当前进度

文本显示 (Text/Span)

Text是文本组件，通常用于展示用户视图，如显示文章的文字

文本输入 (TextInput/TextArea)

TextInput、TextArea是输入框组件，通常用于响应用户的输入操作，比如评论区的输入、聊天框的输入、表格的输入等，也可以结合其它组件构建功能页面，例如登录注册页面。具体用法请参考[TextInput](#)、[TextArea](#)。

富文本 (RichEditor)

RichEditor是支持图文混排和文本交互式编辑的组件，通常用于响应用户的对于图文混合内容的输入操作，例如可以输入图片的评论区。具体用法参考[RichEditor](#)。

显示图片 (Image)

开发者经常需要在应用中显示一些图片，例如：按钮中的icon、网络图片、本地图片等。在应用中显示图片需要使用Image组件实现，Image支持多种图片格式，包括png、jpg、bmp、svg、gif和heif，具体用法请参考[Image](#)组件。

视频播放 (Video)

Video组件用于播放视频文件并控制其播放状态，常用于为短视频和应用内部视频的列表页面。当视频完整出现时会自动播放，用户点击视频区域则会暂停播放，同时显示播放进度条，通过拖动播放进度条指定视频播放到具体位置。具体用法请参考[Video](#)。

图标小符号 (SymbolGlyph/SymbolSpan)

SymbolGlyph是图标小符号组件，便于使用精美的图标，如渲染多色图标。具体用法请参考[SymbolGlyph](#)。

SymbolGlyph通过引用Resource资源来创建，资源引用类型可以通过\$`r`创建Resource类型对象。

自定义渲染 (XComponent)