

自定义View —— drawBitmap

最近在复习自定义view，学习了GitHub上面有一个非常详细的自定义view的教程，就打算跟着把里面的demo都做一遍，然后记录一下学习到的checkView。 [教程地址](#)



`drawBitmap` 是指将一张图片一张图片画在画布上面。这里面调用的：

```
public void drawBitmap(Bitmap bitmap, Rect src, Rect dst, Paint paint) {}
```

参数的含义就很好理解了：**bitmap**：画什么图片 **src**：要画图片中的哪个部分 **dst**：要把图片画到画布中的哪个位置 **paint**：画笔

我们这里需要的一个长图：



这个`drawBitmap`方法是可以重复使用的，可以多次画，然后画出来的效果会叠加在一起，那么我们便可以第一次画一个非常小的对号的一部分，然后一点一点地多，最后就成为一个动态的效果了，我们事分成了13次画的，通过的事`handler`来控制实现的。

核心代码：

```
mHandler = new Handler() {  
  
    @Override public void handleMessage(Message msg) {  
        super.handleMessage(msg);  
        //确定当前没有view  
        if (animCurrentPage < animMaxPage && animCurrentPage >= 0) {  
            //画一下  
            invalidate();  
            if (animState == ANIM_NULL) {  
                return;  
            }  
            //判断当前是要画对号，然后每次动态移动一点  
            if (animState == ANIM_CHECK) {  
                animCurrentPage++;  
            } else if (animState == ANIM_UNCHECK) {  
                animCurrentPage--;  
            }  
  
            // 延时发送消息，然后自己接收，形成了一个循环  
            this.sendEmptyMessageDelayed(0, animDuration / animMaxPage);  
  
        } else {  
            //不需要画了，恢复到默认值  
            if (isChecked) {  
                animCurrentPage = animMaxPage - 1;  
            } else {  
                animCurrentPage = -1;  
            }  
  
            invalidate();  
            animState = ANIM_NULL;  
        }  
    }  
};
```

```

@Override
protected void onDraw(Canvas canvas) {
    super.onDraw(canvas);
    //将画笔移到view的中央
    canvas.translate(mWidth / 2, mHeight / 2);
    //画一个圆
    canvas.drawCircle(0, 0, 240, mPaint);

    //找到高度
    int sideLength = okBitmap.getHeight();

    //控制画出图片上面的哪一个部分
    Rect src = new Rect(sideLength * animCurrentPage, 0, sideLength * (animCurrentPage + 1), sideLength);

    //画在画布上面的哪个位置
    Rect dst = new Rect(-200, -200, 200, 200);

    //画
    canvas.drawBitmap(okBitmap, src, dst, null);
}

```

```

public void check() {
    //触发想要绘画的方法
    if (animState != ANIM_NULL || isCheck) {
        return;
    }
    animState = ANIM_CHECK;
    animCurrentPage = 0;
    mHandler.sendMessageDelayed(0, animDuration / animMaxPage);
    isCheck = true;
}

```

到这里一个简单的自定义view就已经实现咯～

源码地址: <https://github.com/linsir6/mCustomView/tree/master/CheckView>