

微信小程序 - Uni02

1.微信小程序组件

· <image> 组件

```
<image src="图像的URL地址"></image>
```

webp 格式是谷歌推荐的图像格式，其体积约是 JPG 文件的 2/3。

https://img13.360buyimg.com/pop/s295x235_jfs/t1/128362/27/9398/73431/5f3244a6E92963d6c/ed552f095347a16a.jpg.webp

https://img.zcool.cn/community/01c3885f35eefca80120a8212fc542.jpg@520w_390h_1c_1e_1o_100sh.jpg

图像的动态缩放

· <swiper> 组件

<swiper> 组件用于实现轮播图，其语法结构是：

```
<swiper
  autoplay="是否自动播放"
  indicator-dots="是否显示面板指示点"
  indicator-color="指示点正常显示的颜色"
  indicator-active-color="当前指示点的颜色"
  circular="是否采用衔接滑动"
  interval="动画切换的时间间隔(5000ms)"
  duration="切换的时长(500ms)">
  <swiper-item>...</swiper-item>
  ...
</swiper>
```

swiper 组件默认的高度为 150px

· <text> 组件

<text> 组件用于实现文本，类似于 HTML 中的 span 元素，其语法结构是：

```
<text selectable="是否可选" decode="是否解码">...</text>
```

微信小程序的解码只支持：<、>、 、& 和 ' 和  、

HTML 实体列表 https://www.w3school.com.cn/tags/html_ref_entities.html

· <icon> 组件

<icon> 组件用于实现图标，其语法结构是：

```
<icon type="图标类型" size="图标尺寸" color="颜色"></icon>
```

图标类型包括：

- success 表示成功
- warn 表示警告
- waiting, 表示等待
- clear, 表示清除
- info, 表示信息

· <progress> 组件

<progress> 组件用于实现进度条，其语法结构是：

```
<progress  
  percent="百分比"  
  show-info="是否显示百分比信息"  
  stroke-width="进度条的高度"  
  activeColor="已完成部分的颜色"  
  backgroundColor="未完成部分的颜色">  
</progress>
```

· <button> 组件

<button> 用于实现按钮，其语法结构是：

```
<button  
  type="按钮的类型(primary|default|warn)"  
  size="按钮的尺寸(default|mini)"  
  plain="是否镂空"  
  loading="是否带有加载图标"  
  disabled="是否禁用"  
  open-type="开启的微信开放能力">  
</button>
```

open-type 属性值包括：

contact, 打开客服会话

share, 触发用户转发

getPhoneNumber, 获取用户手机号，该能力必须与按钮的 bindgetphonenumber 事件组合使用

getUserInfo, 获取用户信息，该能力必须与按钮的 bindgetuserinfo 事件组合使用

· <navigator> 组件

`<navigator>` 组件用于实现链接，其语法结构是：

```
<navigator url="当前小程序内的页面路径" open-type="跳转方式">
  ...
</navigator>
```

`open-type` 属性包括：

- `switchTab`，可以跳转到包含在 `tabBar` 属性内的页面
- `redirect`，重定向到某个页面
- `navigate`，导航到某个页面
- `reLaunch`，小程序重新加载

· `<map>` 组件

`<map>` 组件用于实现地图，**该组件属于原生组件**，其语法结构是：

```
<map longitude="经度" latitude="纬度"></map>
```

高德地图坐标拾取器：<https://lbs.amap.com/console/show/picker>

百度地图坐标拾取器：<http://api.map.baidu.com/lbsapi/getpoint/index.html>

· `<input>` 组件

`<input>` 组件用于实现输入框，**该组件为原生组件**，其语法结构是：

```
<input
  type="输入框的类型"
  placeholder="占位符内容"
  maxLength="最大输入字符数"
  focus="是否自动获得焦点"
  password="是否为密码框"
  bindinput="输入时触发的函数"
  bindfocus="获得焦点时触发的函数"
  bindblur="失去焦点时触发的函数"
  bindconfirm="点击键盘的完成时触发的函数">
</input>
```

`type` 属性值包括：

- `text`，文本输入键盘
- `number`，数字输入键盘
- `digit`，带有小数点的数字输入键盘
- `idcard`，身份证号输入键盘

2.WXSS

WXSS(Weixin Style Sheets)，是一套样式语言，用于描述 WXML 组件的样式。

· rpx -- 尺寸单位

rpx (Responsive Pixel), 响应式像素, 其可根据屏幕尺寸进行自适应, 规则屏幕尺寸为 750rpx

设备	rpx换算px (屏幕宽度/750)	px换算rpx (750/屏幕宽度)
iPhone5	1rpx = 0.42px	1px = 2.34rpx
iPhone6	1rpx = 0.5px	1px = 2rpx
iPhone6 Plus	1rpx = 0.552px	1px = 1.81rpx

3. WXML

3.1 数据绑定

page.wxml 中的动态数据来源于 page.js 中的 data, 示例代码如下:

```
data: {
  className: 'web2004',
  students: [
    {
      studentName: '朱泽宇',
      age: 18,
      //true表示男,false表示女
      sex: true
    },
    {
      studentName: '孙笑川',
      age: 19,
      sex: false
    },
    {
      studentName: '张西西',
      age: 16,
      sex: true
    },
    {
      studentName: '萌老闹',
      age: 81,
      sex: true
    }
  ]
}
```

3.2 内容绑定

```
<component>{{variable}}</component>
```

3.3 列表渲染

```
<component
  wx:for="{{variable}}" wx:key="index"
  wx:for-item="成员变量名称" wx:for-index="成员下标名称">
</component>
```

默认的成员变量名称为 `item`，默认成员下标为 `index`

3.4 条件渲染

```
<!--类似于JavaScript中的 if 结构-->
<component wx:if="{{condition}}">...</component>

<!--类似于JavaScript中的 if ... else 结构-->
<component wx:if="{{condition}}">
  ...
</component>
<component wx:else>
  ...
</component>

<!--类似于JavaScript中的 if ... else if ... else 结构-->
<component wx:if="{{condition}}">
  ...
</component>
<component wx:elif="{{condition}}">
  ...
</component>
<component wx:elif="{{condition}}">
  ...
</component>
<component wx:else>
  ...
</component>
```

`<block>...</block>` 组件用于保证正常的流程控制语句的执行，但又不会现多余的、无用的节点

1. 尝试用循环结构实现轮播图
2. 预习小程序中的事件及数据双向绑定

<https://developers.weixin.qq.com/miniprogram/dev/framework/view/wxml/event.html>