

四、键盘处理(熟悉)

2014年9月17日 星期三 下午9:13

1.搭建界面

2.文本框不可以让用户编辑

2.1 不能设置enable= NO,键盘不能弹出来

2.2 通过代理, 不允许用户输入, 只有生日和城市不需要用户输入, 添加一个判断

3.自定义生日键盘

3.1 UIPickerView基本使用, 模式, 地区

3.2 监听UIPickerView的事件, 继承UIControl, 直接addTarget

3.3 日期格式对象, 把date转换字符串, 显示到文本框

4.自定义城市键盘

4.1 UIPickerView,展示数据需要设置数据源和代理

4.2 解析plist数据,分析数据结构

plist是个数组, 表示有多少个省份

数组里是一个字典, 里面包含省份的信息, 名称和城市列表

4.3 实现数据源和代理, 把数据展示到视图

4.4 和之前的点餐不一样, 之前直接能获取到每一列有多少行, 这里需要判断当前是哪一列, 根据第0列获取第1列的行数, 第0列是省, 第1列是城市, 城市由省决定

4.5 返回第component列多少行

```
- (NSInteger)pickerView:(UIPickerView *)pickerView numberOfRowsInComponent:(NSInteger)component
{
    if (component == 0) { // 返回多少个省
        return self.provinces.count;
    }else{ // 返回当前选中省会的行数 (城市个数)
        int pIndex = [pickerView selectedRowInComponent:0];
        CZProvinces *province = self.provinces[pIndex];
        return province.cities.count;
    }
}
```

4.6 返回第component列第row行的标题, 这里的行号可能是第0列的和第1列的, 需要做判断。第0列的row, 表示是哪个省, 第1列的row, 表示是当前第1列选中的省会的哪个城市。

第0列, 省会的标题, 取决于省会数组行号

第1列, 城市的标题, 取决于当前选中哪个省

```
- (NSString *)pickerView:(UIPickerView *)pickerView titleForRow:(NSInteger)row forComponent:(NSInteger)component
{
    if (component == 0) {
        CZProvinces *province = self.provinces[row];
        return province.name;
    }else{
        // 获取选中了哪一个省
        int pIndex = [pickerView selectedRowInComponent:0];
    }
}
```

```

        // 取出省会模型
        CZProvinces *p = _provinces[pIndex];

        return p.cities[row];
    }
}

```

4.7 解决二级联动的问题，两列同时滚动，会报角标越界错误

原因：返回每一行的样子的代理方法会经常调用，只要有新的一行出现就会调用。这里每次都会获取最新选中的省，而第0列展示的是之前选中的省会，如果最新选中的省会的城市总数小于之前选中的省会。

假设：最新选中的城市只有有4个，但是之前选中的省会城市有10行，当第1列滚到5就会报角标越界错误。

解决方式：这里不能获取最新的选中省会，需要记录之前选中的，且只需要记录一次，在选中一行的代理方法里记录。

注意：在刷新城市之前记住省会角标，应该刷新的城市，是当前选中的省会的城市。

4.8 监听城市选择，选中新的省会。

1> 记录选中的省会

2> 刷新第1列

3> 第一列默认选中第一个城市

4> 把选中的省会和获取选中的城市显示到文本框

5. 添加自定义键盘工具条

5.1 封装工具条：继承UIView,原因：不让外界知道里面是什么东西，就不能修改Toolbar里面的东西。

5.2 固定的，用xib描述,并且提供类方法快速创建对象

5.3 整个文本框应该拥有同一个键盘工具条，懒加载一个键盘工具条，然后遍历所有的文本框，搞个可变数组把所有文本框添加到数组

5.4 监听item点击，通过代理通知控制器。

5.5 当点击下一个，应该是后面的文本框有弹出键盘，成为第一响应者，怎么判断下一个文本框是谁？

- 把所有文本框加入到数组中，记录当前弹出键盘的文本框所在的角标，++就是下一个文本框了。
- 在文本框开始编辑的时候，记录，编辑的文本框就是弹出键盘的文本框

5.6 解决角标越界的问题，当当前弹出键盘的文本框是第一个角标的时候，上一个不允许点击