

第2章 小程序框架分析

第7节 定义模板

谢涛



内容提要

- 定义模板
- 使用模板



关于模板

- WXML提供模板(template)功能
- 可以把一些共用的、复用的代码，在模板中定义代码片段
- 在不同的地方调用，以达到一次编写，多次直接使用的效果

1、定义模板

- 在<template/>内定义代码片段，使用name属性，作为模板的名字
- 示例代码如下：

```
<template name= “msgItem” >  
  <view>  
    <text> {{ index }} : {{ msg }} </text>  
    <text> Time: {{ time }} </text>  
  </view>  
</template>
```



2、使用模板

- 在WXML文件里，使用is属性，声明需要使用的模板
- 然后将模板所需要的data传入
- 示例代码如下：

```
<template is= "msgItem" data= "{{ item }}" />
Page([
  data: {
    item: {
      index: 0,
      msg: '这是一个模板',
      time: '2019-06-16'
    }
  }
])
```

- is属性可以使用三元运算语法，来动态决定具体需要渲染哪个模板：

```
<template name= “odd” >
```

```
  <view>奇数</view>
```

```
</template>
```

```
<template name= “even” >
```

```
  <view>偶数</view>
```

```
</template>
```

```
<block wx:for= “{{ [1,2,3,4,5]}}” >
```

```
  <template is= “{{ item%2 == 0 ? ‘even’ : ‘odd’ }}” />
```

```
</block>
```

