

第3章 构建UI界面

第3节 表单组件(3)

谢涛



内容提要

- slider滑动选择器
- switch开关选择器
- form表单

1、slider滑动选择器

- 该组件经常用于控制声音的大小、屏幕的亮度等场景



slider滑动选择器属性

| 属性 | 类型 | 默认值 | 说明 |
|----------------|-------------|---------|-------------------------------------|
| min | number | 0 | 最小值 |
| max | number | 100 | 最大值 |
| step | number | 1 | 步长，取值必须大于 0，并且可被(max - min)整除 |
| disabled | boolean | false | 是否禁用 |
| value | number | 0 | 当前取值 |
| color | color | #e9e9e9 | 背景条的颜色（请使用 backgroundColor） |
| selected-color | color | #1aad19 | 已选择的颜色（请使用 activeColor） |
| show-value | boolean | false | 是否显示当前 value |
| bindchange | eventhandle | | 完成一次拖动后触发的事件，event.detail = {value} |

```
<view class="section section_gap">
<text class="section__title">设置step</text>
<view class="body-view">
<slider bindchange="slider2change"
step="5"/>
</view>
</view>
<view class="section section_gap">
<text class="section__title">显示当前
value</text>
<view class="body-view">
<slider bindchange="slider3change" show-
value/>
</view>
</view>
<view class="section section_gap">
<text class="section__title">设置最小/最大值
</text>
<view class="body-view">
<slider bindchange="slider4change"
min="50" max="200" show-value/>
</view>
</view>
```

```
var pageData = {}
for (var i = 1; i < 5; i++) {
(function (index) {
pageData['slider' + index +
'change'] = function (e) {
console.log('slider' + 'index' + '发生
change 事件，携带值为',
e.detail.value)
}
})(i)
}
Page(pageData)
```

演示效果



2、switch开关选择器

- 该组件应用十分普遍
- 它有两个状态：开和关
- 很多场景都会用到它，如微信设置里的新消息提醒界面：
 - ✓ 是否接收消息
 - ✓ 是否有声音
 - ✓ 是否振动

switch开关选择器属性

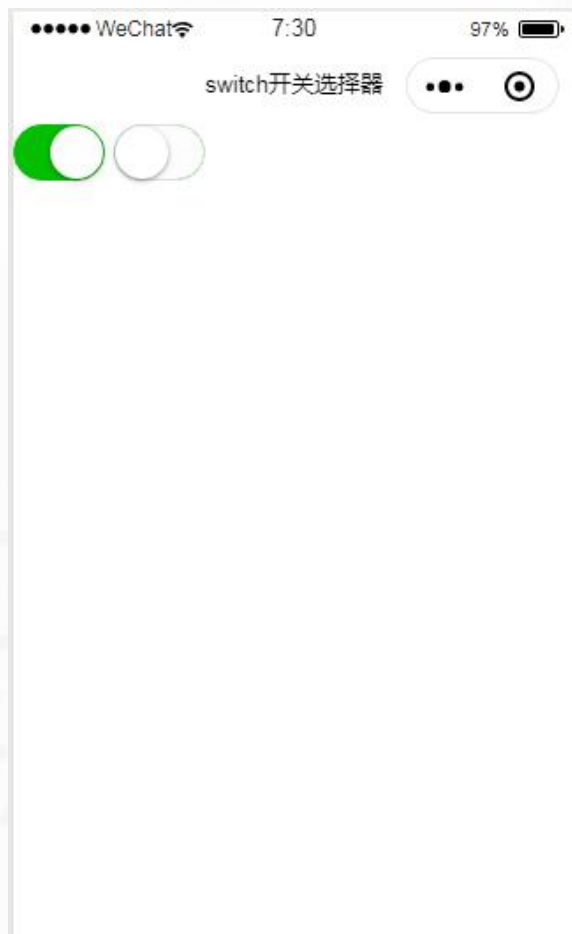
| 属性 | 类型 | 默认值 | 说明 |
|------------|-------------|---------|--|
| checked | boolean | false | 是否选中 |
| type | string | switch | 样式，有效值：switch, checkbox |
| color | string | #04BE02 | switch 的颜色，同 css 的 color |
| bindchange | eventhandle | | checked 改变时触发change 事件，event.detail={ value} |

示例代码

```
<view >  
  <switch checked bindchange="switch1Change"/>  
  <switch bindchange="switch2Change"/>  
</view>
```

```
Page({  
  switch1Change: function (e) {  
    console.log('switch1 发生 change 事件，携带值为', e.detail.value)  
  },  
  switch2Change: function (e) {  
    console.log('switch2 发生 change 事件，携带值为', e.detail.value)  
  }  
})
```

演示效果



3、form表单

- 该组件将表单里组件的值提交给js文件进行处理
- 可以提交switch、input、checkbox、slider、radio、picker这些组件的值
- 提交表单的时候，会借助于button组件的formType 为 submit 的属性，将表单组件中的value 值进行提交，
- 需要在表单组件中加上 name 来作为 key

form表单属性

| 属性 | 类型 | 默认值 | 说明 |
|---------------|-------------|-------|---|
| report-submit | boolean | false | 是否返回 formId 用于发送模板消息 |
| bindsubmit | eventhandle | | 携带 form 中的数据触发 submit 事件，event.detail = {value : {'name': 'value'}, formId: ''} |
| bindreset | eventhandle | | 表单重置时会触发 reset 事件 |

示例代码

```
<form bindsubmit="formSubmit" bindreset="formReset">
  <view class="section section_gap">
    <view class="section__title">switch</view>
    <switch name="switch"/>
  </view>
  <view class="section section_gap">
    <view class="section__title">slider</view>
    <slider name="slider" show-value ></slider>
  </view>
  <view class="section">
    <view class="section__title">input</view>
    <input name="input" placeholder="please input here" />
  </view>
  <view class="section section_gap">
    <view class="section__title">radio</view>
    <radio-group name="radio-group">
      <label><radio value="radio1"/>radio1</label>
      <label><radio value="radio2"/>radio2</label>
```



```
</radio-group>
</view>
<view class="section section_gap">
<view class="section__title">checkbox</view>
<checkbox-group name="checkbox">
<label><checkbox value="checkbox1"/>checkbox1</label>
<label><checkbox value="checkbox2"/>checkbox2</label>
</checkbox-group>
</view>
<view class="btn-area">
<button form-type="submit">Submit</button>
<button form-type="reset">Reset</button>
</view>
</form>
```

```
Page({
  formSubmit: function (e) {
    console.log('form发生了submit事件，携带数据为：', e.detail.value)
  },
  formReset: function () {
    console.log('form发生了reset事件')
  }
})
```


演示效果

..... WeChat 7:48 97%

form表单

switch

slider

40

input

这是我的输入

radio

radio1 radio2

checkbox

checkbox1 checkbox2

Submit

Reset