# 事件驱动

## 事件的概念和wx中事件驱动

鼠标单击按钮，鼠标移动位置，键盘按下，等等都是事件。用程序处理事件就是当任何一个动作发生时，都会有一个特定的函数来处理这个动作，这个函数就是事件处理程序，该代码会在响应时被执行，从事件被映射到代码的过程称为事件处理

## 一些术语

1. 事件对象：在wx中，它具体代表一个事件，比如移动鼠标，它包含事件数据等属性，它是类wx.Event或者其子类的实例，子类比如wx.MouseEvent
2. 事件类型(event type)：wx分配给每个事件一个整数ID，事件类型给出了关于该事件本身更多的信息，比如，wx.MouseEvent事件类型标识了该事件是一个鼠标单击还是移动；
3. 事件源：任何wx对象都可以产生事件，这种产生事件的对象叫事件源，比如按钮，菜单，列表框等。
4. 事件驱动：一个程序结构，它的大部分事件花在等待或者响应事件上。
5. 事件队列：表示已发生的，但是未处理的事件的一个列表
6. 事件处理器：响应事件时所调用的函数或方法。也称为处理器函数或者处理器方法
7. 事件绑定器：一个包含特定的窗口部件，特定事件类型，一个事件处理器的wx对象。为了能被使用，所有的事件处理器必须用一个事件绑定器来注册。
8. Wx.EvtHandler：一个wx类，它允许它的实例在一个特定类型，一个事件源和一个事件处理器之间创建绑定。注意，这个类与之前定义的事件处理函数或方法不是同一个东西。