# 卷尺文本输入框简要设计说明

## 设计原理

本卷尺输入框主要利用UITableView为核心实现。

## 设计思路

利用横向的UITableView为底层设计出见面原型，因UItableView也是一种UIScrollView，可以实现UIScrollView的scrollViewDidScroll代理，来控制所要显示的文本。

## 具体实现步骤

self.transform = CGAffineTransformMakeRotation(-M\_PI / 2);

将UITaleView旋转90度，实现横向；

cell.contentView.transform = CGAffineTransformMakeRotation(M\_PI / 2);

将UITableViewCell进行旋转，使得文本能够正常显示；

typedef enum{

TapeSmall = 0,

TapeBig,

} TapeViewState;

利用typedef enum 实现两种刻度；

TapeBig只在indexPath.row为5的倍数且不为10的倍数的时候加入短刻度，在10的倍数时加入长刻度，并加入数值，用 indexPath.row/cell的高度 来获取的响应的数值；

TapeSmall 则在除了10的倍数的cell中加入短刻度，为了使 0 刻度能够在卷尺的中间，所以要根据cell的高度，和UITableView的高度来减去相应的值使得0刻度在卷尺中间；

定义代理，实现scrollViewDidScroll方法，获得每个刻度所对应的值；

int row = self.tapeTable.contentOffset.y / cell的高度;获取到精度。

然后在视图层可根据卷尺的状态，大精度/小精度，来处理文本显示处所要显示的数值；

显示精度精确到小数点后一位，若是大精度，则要判断 .5的显示方法，

num >= (int)num && num < (float)((int)num + 0.5

判断所要显示的是整数还是 .5

具体实现步骤请看具体的代码。

具体实现了两种刻度。