



Занятие №2

# Мобильные компоненты



# Компонент Switch

Компонент, представляющий из себя переключатель. Принимает следующие атрибуты:

- `value` - значение типа `boolean` (желательно указать переменную)
- `thumbColor` - цвет переключателя
- `trackColor` - цвет дорожки переключателя

Чтобы узнать, когда изменился переключатель используется событие: `onValueChange`. В качестве параметра принимает новое значение

# Компонент ImageBackground

Работает схожим образом, как и компонент `Image`, однако позволяет встраивать в себя дочерние компоненты. Иными словами `ImageBackground` представляет собой аналог `background-image` в CSS.

```
import bg from './react.png'
```

```
<ImageBackground source={bg} style={{flex: 1}}>
```

```
  <Text> my text </Text>
```

```
</ImageBackground>
```

# Компонент `ActivityIndicator`

Этот компонент используется для индикатора загрузки. Он принимает в себя следующие атрибуты:

- `animating` - значение `boolean`, отображается или скрыт
- `color` - цвет индикатора
- `size` - размер индикатора, возможные значения - `large` и `small`

# Компонент ScrollView

Этот компонент используется для показа скrolла в компоненте.

Имейте в виду, что **ScrollViews** должны иметь ограниченную высоту, чтобы работать, поскольку они содержат дочерние элементы неограниченной высоты в ограниченном контейнере (через взаимодействие прокрутки).

# Компоненты Touchable

Touchable компоненты являются заменой компоненту Button, то есть это области, по которым можно нажать на экране телефона.

Основных вариаций Touchable компонентов 3:

- TouchableWithoutFeedback
- TouchableHighlight
- TouchableOpacity

# Компонент TouchableHighlight

Компонент `TouchableHighlight` подсвечивает область нажатия цветом.

Принимает следующие атрибуты:

- `underlayColor` – для изменения цвета.
- `activeOpacity` - степень прозрачности вложения в компонент.  
Задаётся в значениях от 0 до 1, требует обязательного указания `underlayColor`

# Компонент TouchableOpacity

Компонент `TouchableOpacity` при нажатии обесцвечивает область. Он принимает в себя следующий важный атрибут:

- `activeOpacity` - указывает, насколько обесцвечена будет внутренняя область компонента.



# Компонент TouchableWithoutFeedback

Компонент `TouchableWithoutFeedback` при нажатии никаким образом не изменяет вид приложения. Можно использовать со своими эффектами или когда эффекты вообще не нужны.

```
<TouchableWithoutFeedback onPress={()=>{someFunc}} >  
  <Text>Нажми</Text>  
</TouchableWithoutFeedback>
```

# Дополнительные события

## Событие `onLongPress`

- Для компонентов `TouchableHighlight` и `TouchableOpacity` также существует возможность задать событие `onLongPress`, которое сработает после 370мс.
- Задержка нажатия может быть настроена с помощью `delayLongPress`

## События `onPressIn`, `onPressOut`

- Срабатывают в начале (`onPressIn`) нажатия и в моменте завершения нажатия (`onPressOut`).
- Обработываются до `onPress`

# Объект события `PressEvent`

Хранит информацию о нажатии. Имеет следующие свойства:

- `changedTouches`: массив всех событий, изменившихся с прошлого события
- `identifier`: идентификатор события
- `locationX`, `locationY`: координаты события (относительно компонента)
- `pageX`, `pageY`: координаты события (относительно приложения)
- `target`: идентификатор узла, вызвавшего события
- `timestamp`: время, прошедшее с запуска приложения до события
- `touches`: массив всех событий

# Задание. Создать приложение “Галерея”

- Изображения хранятся в массиве в виде объектов со свойствами src(ссылка или импортированное изображение, имя изображения, ID).
- Все изображения находятся в блоке ScrollView. Для того чтобы помещались все картинки на экране. Внутри карточки изображения показывать также имя картинки. Для этого используйте ImageBackground.
- Сделать возможность добавлять картинку. Сверху будет форма для этого. При добавлении сделать искусственную задержку на одну минуты. Во время задержки показать индикатор загрузки.
- Сделать возможность удалять изображения. Выбор изображения производить по долгому нажатию.



Давайте подведем итоги!  
Чему мы научились?  
Что мы использовали?