1. 方案一

使用”mousemove”事件，新增按钮，把点击事件绑定到画多边形按键上，试图动态获取当前坐标，程序上引发click事件。

失败原因：map能像一般的dom对象那样通过dispatchEvent触发事件。

代码：

模拟鼠标点击

function imitateClick(oElement) {

var oEvent;

if (document.createEventObject) { //For IE

oEvent = document.createEventObject();

//oEvent.clientX = iClientX;

//oEvent.clientY = iClientY;

oElement.fireEvent("onclick", oEvent);

} else {

oEvent = document.createEvent("MouseEvents");

oEvent.initMouseEvent("click", true, true, document.defaultView, 0, 0, 0

,0,0, false, false, false, false, 0, null);

oElement.dispatchEvent(oEvent);

//alert("fireE");

}

}

function MouseDragDrawing(){

// 默认停靠位置和偏移量

this.defaultAnchor = BMAP\_ANCHOR\_TOP\_LEFT;

this.defaultOffset = new BMap.Size(50, 50);

}

// 通过JavaScript的prototype属性继承于BMap.Control

MouseDragDrawing.prototype = new BMap.Control();

// 自定义控件必须实现自己的initialize方法,并且将控件的DOM元素返回

// 在本方法中创建个div元素作为控件的容器,并将其添加到地图容器中

MouseDragDrawing.prototype.initialize = function(map){

// 创建一个DOM元素

var div = document.createElement("div");

// 添加文字说明

div.appendChild(document.createTextNode("鼠标画圈"));

// 设置样式

div.style.cursor = "pointer";

div.style.border = "1px solid gray";

div.style.backgroundColor = "white";

// 绑定事件,点击一次放大两级

div.onclick = function(e){

//drawingManager.open();

//drawingManager.setDrawingMode(BMAP\_DRAWING\_POLYGON);

//setTimeout(function() {}, 5000);

var map = document.getElementById("allmap");

//alert(map.id);

map.addEventListener("mousemove",function(e){

setTimeout(imitateClick,5000);

}

// 添加DOM元素到地图中

map.getContainer().appendChild(div);

// 将DOM元素返回

return div;

}

1. 方案二

首先禁用地图拖拽map.disableDragging();然后用dragging事件画多边形

失败原因：禁用拖拽之后，dragging事件就失效了

1. 方案三

不禁用地图拖拽，试图通过重新绑定dragging事件的方法，实现画多边形

失败原因：经过测试，重写失败，下列代码中alert可以执行（但是弹窗之后依然可以拖拽），但是其他都不行，没覆盖拖拽效果

代码：

map.addEventListener("dragging",function(e){

//setTimeout(function() {},5000);

var pointsPolygon = [];

for(var start = 0; start < 10; start++) {

pointsPolygon[start] = new BMap.Point(e.point.lng,e.point.lat);

//alert("1");

//alert(e.point.lng);

setTimeout(function() {},500);

//alert("time out");

}

var polygonMouseDragging = new BMap.Polygon(pointsPolygon,

{strokeColor:"blue", strokeWeight:6, strokeOpacity:0.5});

map.addOverlay(polygonMouseDragging);

});

}

综上可知，目前所有可能的方法都不能成功。但是，第三种方法失败原因可能是我事件重写函数写错了？