**框架部分：**

配置：

app.json文件来对微信小程序进行全局配置，决定页面文件的路径、窗口表现、设置网络超时时间、设置多tab 等。

page设置页面路径；window设置默认页面的窗口表现；tabBar设置底部 tab 的表现；[networkTimeout](https://mp.weixin.qq.com/debug/wxadoc/dev/framework/config.html?t=201715" \l "networktimeout)设置网络超时时间；[debug](https://mp.weixin.qq.com/debug/wxadoc/dev/framework/config.html?t=201715" \l "debug)设置是否开启 debug 模式

wxml：

1.数据绑定：<view>{{message}}</view> Page({data:{message:"hello world!"}})

2.列表渲染：<view wx:for="{{array}}">{{item}}</view> Page({data:{array:[1,2,3,4,5]}})

3.条件渲染：<view wx:if="{{view=='liang'}}"></view> Page({data:{view:"liang"}})

4.模板：<template name="username"> </view> <firstname: {{firstname}}, lastname: {{lastname}} </view> </template> </template is="username" data="{{...nameA}}"></template> Page({data:{nameA：{firstname:"liang",lastname:"tao"}}})

5.事件：

5.1事件类型:

冒泡事件：touchstart touchmove touchcancel touchend tap longtap

非冒泡事件：组件自定义事件如无特殊申明都是非冒泡事件,如form的submit等;

5.2事件绑定：

以bind或catch开头，接上事件类型，如：bindtap；

bind与catch的区别：bind绑定的事件不会阻止冒泡事件的继续传播，catch绑定 的事件会阻止冒泡；

5.3事件对象：

js中与组件触发事件绑定的函数，会收到一个事件对象；（这还不太懂）

6.引用：

6.1 import 模板的引用，A中模板：<template name="temA"><text>{{text}}</text></template>,B文件中引用：<import

src="A文件路径" /><template is="temA" data="{{text:"mytext"}}"></template>

注意：import存在作用域,即C引用B，B引用A，但C不能引用A

6.2 include 可以将目标文件中，除了tempalte以外的代码引入，相当于拷贝到include位置；如：A：<view>header</view>

B:<include src="A文件路径"/><view>body<view>

wxss:

iphone：1rpx=0.5px=1物理像素；

导入：(1)外联，@import "相对路径";(2)内嵌：style="color:{{color}};"用于接受动态样式；

选择器：.class #id element element,element ::after ::before;

流式布局：display:flex；教程：http://www.ruanyifeng.com/blog/2015/07/flex-grammar.html

逻辑层：

1. 注册程序：

使用App(),注册一个小程序，接受一个object参数，其指定小程序的生命周期函数等；

Object参数说明：onLaunch onShow onHidden onError 其他

App()必须在app.js中注册，且不能注册多个；

可使用全局的getApp()方法，获取实例

2.注册页面：

使用Page()注册一个页面，接受一个object参数，指定页面的初始化数据、生命周期函数、事件处理函数；

参数：

(1)Data：object；初始化数据

(2)生命周期函数：onLoad 页面加载、onReady页面初次渲染完成、onShow页面显示、onHide页面隐藏、onUnload页面卸载；

(3)onPullDownRefresh监听下拉刷新、onReachBottom监听上拉刷新、onShareAppMessage点击右上分享；

(4)其他数据或函数；

setData函数用于将数据从逻辑层发送到视图层，同时改变对应的 this.data 的值。并且，并不需要在this.data中预先定义；

getCurrentPages() 函数用于获取当前页面栈的实例，以数组形式按栈的顺序给出，第一个元素为首页，最后一个元素为当前页面。

3.模块化：

输出模块：module.exports={object};

应用模块：var name=require(文件路径)；

**组件：**

视图容器：View(相当于div) scroll-view（没搞清楚咋用）swiper轮播

基础内容：icon （type size color属性） text文本（除了text节点以外的其他节点都不能长按选中）

Progress(进度条，percent show-info stroke-width color active)

表单组件：button（size type plain disable loading form-type-”submit reset”） checkbox-group（bindchang）：子节点checkbox（value disable checked color） form input label picker picker-view

导航：navigator （url open-type：默认navigate、redirect、switchTab）

Video: play pause seek sendDanmu({text:, color:})

地图 map 画布canvas

**API：**

wx.request({url data method success 等})

wx.uploadFile 上载文件 wx.downloadFile 下载文件

webSocket （不懂这东西）

媒体：audio video image recordd

数据缓存：wx.setStorage(object)

界面：

1. 交互反馈：

信息提示（wx.showToast wx.hideToast）

模态框（wx.showModal）

显示操作菜单（wx.showActionSheet）

1. 设置页面导航条（动态设置当前页面的标题）：

wx.setNavigationBarTitle({title: '当前页面'})

1. 导航（跳转）：
2. wx.navigateTo(OBJECT) wx.redirectTo(OBJECT) wx.switchTab(OBJECT) wx.navigateBack(OBJECT)
3. 动画animation:

wx.createAnimation(OBJECT)创建一个动画实例，通过export导出动画实例传递给组件的animation属性；调用动画操作方法后，要用step()来表示一组动画完成

1. 绘图：

onPullDownRefresh: function(){wx.stopPullDownRefresh()}

7、下拉刷新：

开放接口：

1、登录：

扫盲：http://www.gzbifang.com/newsshow.php?id=131