2.3.2 EditText(输入框)详解

分类 **Android 基础入门教程**

本节引言：

上一节中我们学习了第一个 UI控件**TextView（文本框）**，文中给出了很多实际开发中可能遇到的一些需求 的解决方法，应该会为你的开发带来便利，在本节中，我们来学习第二个很常用的控件**EditText(输入框)**； 和TextView非常类似，最大的区别是：EditText可以接受用户输入！和前面一样，我们不一个个讲属性， 只讲实际应用，要扣属性可以自己查看API文档：API文档；那么开始本节内容！

1.设置默认提示文本

如下图，相信你对于这种用户登录的界面并不陌生，是吧，我们很多时候都用的这种界面

相比另外这种，下面这种又如何？

还不赖是吧，当然，不会在这里贴布局，这里只介绍默认提示文本的两个控制属性：

默认提示文本的两个属性如下：

```
android:hint="默认提示文本"
android:textColorHint="#95A1AA"
```

前者设置提示的文本内容，后者设置提示文本的颜色！

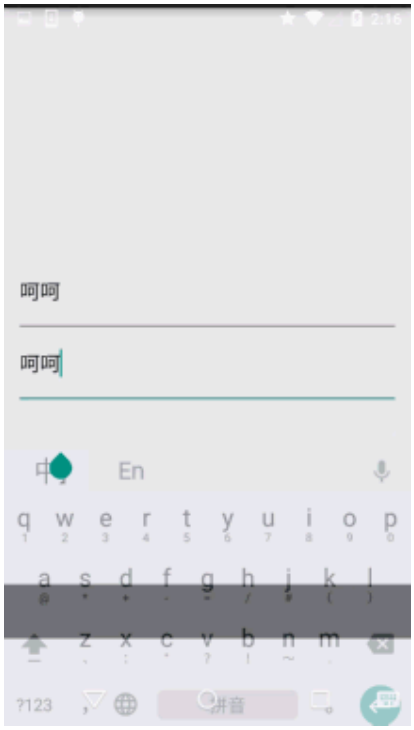
2.获得焦点后全选组件内所有文本内容

当我们点击想当我们的输入框获得焦点后，不是将光标移动到文本的开始或者

结尾；而是 获取到输入框中所有的文本内容的话！这个时候我们可以使用**selectAllOnFocus**属性

```
android:selectAllOnFocus="true"
```

比如下面的效果图: 第一个是设置了该属性的，第二个是没设置该属性的，设置为true的EditText获得焦点后 选中的是所有文本！



3.限制EditText输入类型

有时我们可能需要对输入的数据进行限制，比如输入电话号码的时候，你输入了一串字母，这 显然是不符合我们预期的，而限制输入类型可以通过inputType属性来实现！

比如限制只能为电话号码,密码(**textPassword**)：

```
<EditText
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:inputType="phone" />
```

可选参数如下：

文本类型，多为大写、小写和数字符号

```
android:inputType="none"
android:inputType="text"
android:inputType="textCapCharacters"
android:inputType="textCapWords"
android:inputType="textCapSentences"
android:inputType="textAutoCorrect"
android:inputType="textAutoComplete"
```

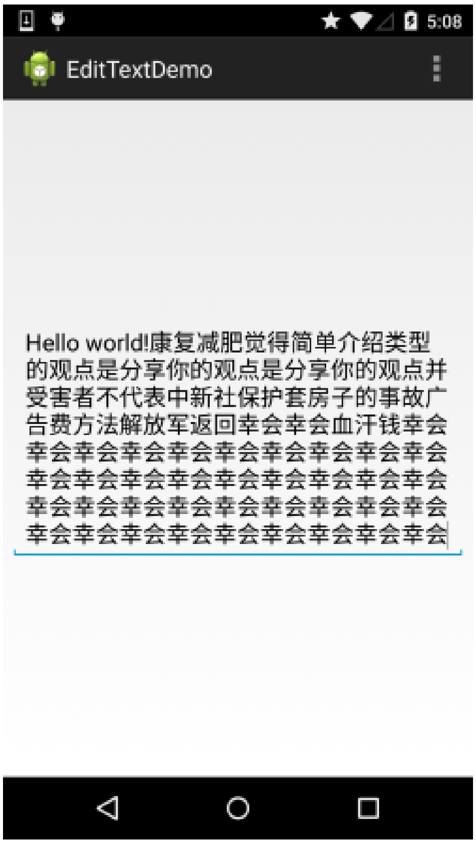
```
android:inputType="textMultiLine"
android:inputType="textImeMultiLine"
android:inputType="textNoSuggestions"
android:inputType="textUri"
android:inputType="textEmailAddress"
android:inputType="textEmailSubject"
android:inputType="textShortMessage"
android:inputType="textLongMessage"
android:inputType="textPersonName"
android:inputType="textPostalAddress"
android:inputType="textPassword"
android:inputType="textVisiblePassword"
android:inputType="textWebEditText"
android:inputType="textFilter"
android:inputType="textPhonetic"
```

数值类型

```
android:inputType="number"
android:inputType="numberSigned"
android:inputType="numberDecimal"
android:inputType="phone"//拨号键盘
android:inputType="datetime"
android:inputType="date"//日期键盘
android:inputType="time"//时间键盘
```

4.设置最小行，最多行，单行，多行，自动换行

EditText默认是多行显示的，并且能够自动换行，即当一行显示不完的时候，他会自动换到第二行



我们可以对其进行限制，比如
设置最小行的行数：**android:minLines="3"**
或者设置EditText最大的行数：**android:maxLines="3"**
PS:当输入内容超过maxline,文字会自动向上滚动！！

另外很多时候我们可能要限制EditText只允许单行输入，而且不会滚动，比如上面的登陆界面的 例子，我们只需要设置

```
android:singleLine="true"</p>
<p>
即可实现单行输入不换行</p>

<hr />

<h2>5.设置文字间隔，设置英文字母大写类型</h2>

<p>我们可以通过下述两个属性来设置字的间距：
</p>
<pre>
android:textScaleX="1.5"    //设置字与字的水平间隔
android:textScaleY="1.5"    //设置字与字的垂直间隔
```

另外EditText还为我们提供了设置英文字母大写类型的属性：**android:capitalize** 默认none，提供了三个可选值：

sentences：仅第一个字母大写

words：每一个单词首字母大小，用空格区分单词

characters:每一个英文字母都大写

6.控制EditText四周的间隔距离与内部文字与边框间的距离

我们使用**margin**相关属性增加组件相对其他控件的距离，比如android:marginTop = "5dp" 使用**padding**增加组件内文字和组件边框的距离，比如android:paddingTop = "5dp"

7.设置EditText获得焦点，同时弹出小键盘

关于这个EditText获得焦点，弹出小键盘的问题，前不久的项目中纠结了笔者一段时间 需求是：进入Activity后，让EditText获得焦点，同时弹出小键盘供用户输入！ 试了很多网上的方法都不可以，不知道是不是因为笔者用的5.1的系统的问题！ 下面小结下：

首先是让EditText获得焦点与清除焦点的

edit.**requestFocus**(); //请求获取焦点
edit.**clearFocus**(); //清除焦点

获得焦点后，弹出小键盘，笔者大部分时间就花在这个上：

> 低版本的系统直接requestFocus就会自动弹出小键盘了
>
> 稍微高一点的版本则需要我们手动地去弹键盘： 第一种：

```
InputMethodManager imm = (InputMethodManager) getSystemService(
Context.INPUT_METHOD_SERVICE);
imm.toggleSoftInput(0, InputMethodManager.HIDE_NOT_ALWAYS);
```

第二种：

```
InputMethodManager imm = (InputMethodManager) getSystemService(
Context.INPUT_METHOD_SERVICE);     imm.showSoftInput(view,Input
MethodManager.SHOW_FORCED);
imm.hideSoftInputFromWindow(view.getWindowToken(), 0); //强制隐
藏键盘
```

不知道是什么原因，上面这两种方法并没有弹出小键盘，笔者最后使用了:**windowSoftInputMode**属性解决了弹出小键盘的问题，这里跟大家分享下：

> **android:windowSoftInputMode** Activity主窗口与软键盘的交互模式，可以用来避免输入法面板遮挡问题，Android1.5后的一个新特性。
> 这个属性能影响两件事情：
> 【一】当有焦点产生时，软键盘是隐藏还是显示
> 【二】是否减少活动主窗口大小以便腾出空间放软键盘
>
> 简单点就是有焦点时的键盘控制以及是否减少Act的窗口大小，用来放小键盘
> 有下述值可供选择，可设置多个值，用"|"分开
> **stateUnspecified**：软键盘的状态并没有指定，系统将选择一个合适的状态或依赖于主题的设置
> **stateUnchanged**：当这个activity出现时，软键盘将一直保持在上一个activity里的状态，无论是隐藏还是显示
> **stateHidden**：用户选择activity时，软键盘总是被隐藏
> **stateAlwaysHidden**：当该Activity主窗口获取焦点时，软键盘也总是被隐藏的
> **stateVisible**：软键盘通常是可见的
> **stateAlwaysVisible**：用户选择activity时，软键盘总是显示的状态
> **adjustUnspecified**：默认设置，通常由系统自行决定是隐藏还是显示
> **adjustResize**：该Activity总是调整屏幕的大小以便留出软键盘的空间
> **adjustPan**：当前窗口的内容将自动移动以便当前焦点从不被键盘覆

盖和用户能总是看到输入内容的部分

我们可以在AndroidManifest.xml为需要弹出小键盘的Activity设置这个属性，比如：

```
<activity
    android:name=".MainActivity"
    android:label="@string/app_name"
    android:windowSoftInputMode="stateVisible" >
```

然后在EditText对象requestFocus()就可以了~

8.EditText光标位置的控制

有时可能需要我们控制EditText中的光标移动到指定位置或者选中某些文本！
EditText为我们提供了**setSelection**()的方法，方法有两种形式:

```
setSelection(int index) : void - EditText
setSelection(int start, int stop) : void - EditText
```

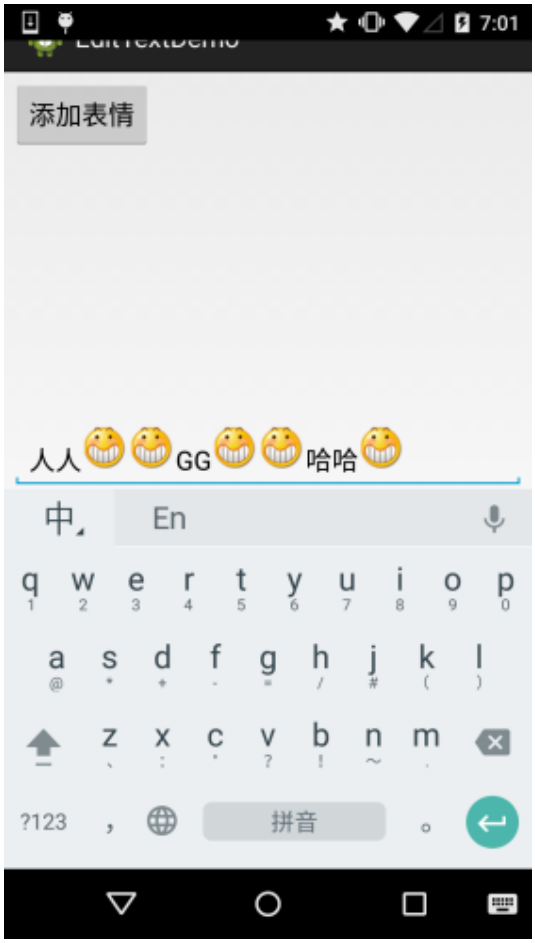
一个参数的是设置光标位置的，两个参数的是设置起始位置与结束位置的中间括的部分，即部分选中！
当然我们也可以调用**setSelectAllOnFocus(true)**;让EditText获得焦点时选中全部文本！
另外我们还可以调用**setCursorVisible(false)**;设置光标不显示
还可以调用g**etSelectionStart()**和**getSelectionEnd**获得当前光标的前后位置

9.带表情的EditText的简单实现

相信大家对于QQ或者微信很熟悉吧，我们发送文本的时候可以连同表情一起发送，有两种简单的实现方式：

1.使用SpannableString来实现
2.使用Html类来实现
这里笔者用的是第一种，这里只实现一个简单的效果，大家可以把方法抽取出来，自定义一个EditText；
也可以自己动手写个类似于QQ那样有多个表情选择的输入框！

看下效果图(点击添加表情即可完成表情添加)：



代码也很简单：

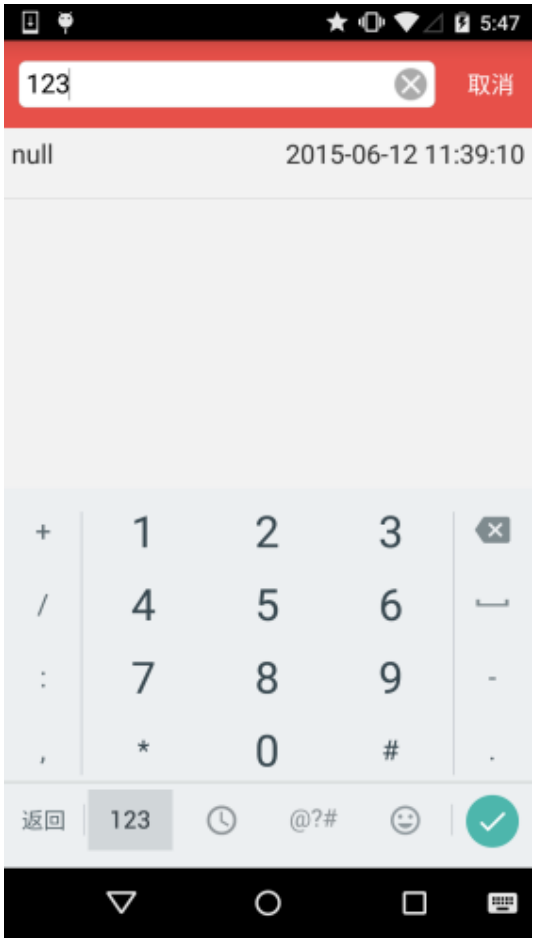
```
public class MainActivity extends Activity {
    private Button btn_add;
    private EditText edit_one;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        btn_add = (Button) findViewById(R.id.btn_add);
        edit_one = (EditText) findViewById(R.id.edit_one);
        btn_add.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                SpannableString spanStr = new SpannableString("
imge");
                Drawable drawable = MainActivity.this.getResour
ces().getDrawable(R.drawable.f045);
                drawable.setBounds(0,0,drawable.getIntrinsicWid
th(),drawable.getIntrinsicHeight());
                ImageSpan span = new ImageSpan(drawable,ImageSp
an.ALIGN_BASELINE);
                spanStr.setSpan(span,0,4,Spannable.SPAN_EXCLUSI
VE_EXCLUSIVE);
                int cursor = edit_one.getSelectionStart();
                edit_one.getText().insert(cursor, spanStr);
            }
        });
```

```
    }
}
```

PS：对了，别忘了放一个图片哦~

10.带删除按钮的EditText

我们常常在App的输入界面上看到：



当我们输入内容后，右面会出现这样一个小叉叉的图标，我们点击后会清空输入框中的内容！

实现起来其实也很简单：

为EditText设置addTextChangedListener，然后重写TextWatcher（ ）里的抽象方法，这个用于监听输入框变化的；然后setCompoundDrawablesWithIntrinsicBounds设置小叉叉的图片；最后，重写onTouchEvent方法，如果点击区域是小叉叉图片的位置，清空文本！

实现代码如下：

```
public class EditTextWithDel extends EditText {

    private final static String TAG = "EditTextWithDel";
    private Drawable imgInable;
    private Drawable imgAble;
    private Context mContext;

    public EditTextWithDel(Context context) {
```

反馈

```
        super(context);
        mContext = context;
        init();
    }

    public EditTextWithDel(Context context, AttributeSet attrs)
 {
        super(context, attrs);
        mContext = context;
        init();
    }

    public EditTextWithDel(Context context, AttributeSet attrs,
 int defStyleAttr) {
        super(context, attrs, defStyleAttr);
        mContext = context;
        init();
    }

    private void init() {
        imgInable = mContext.getResources().getDrawable(R.drawa
ble.delete_gray);
        addTextChangedListener(new TextWatcher() {
            @Override
            public void onTextChanged(CharSequence s, int start
, int before, int count) {
            }

            @Override
            public void beforeTextChanged(CharSequence s, int s
tart, int count, int after) {
            }

            @Override
            public void afterTextChanged(Editable s) {
                setDrawable();
            }
        });
        setDrawable();
    }

    // 设置删除图片
    private void setDrawable() {
        if (length() < 1)
            setCompoundDrawablesWithIntrinsicBounds(null, null,
 null, null);
        else
            setCompoundDrawablesWithIntrinsicBounds(null, null,
 imgInable, null);
    }

    // 处理删除事件
    @Override
    public boolean onTouchEvent(MotionEvent event) {
```

```
        if (imgAble != null && event.getAction() == MotionEvent
.ACTION_UP) {
            int eventX = (int) event.getRawX();
            int eventY = (int) event.getRawY();
            Log.e(TAG, "eventX = " + eventX + "; eventY = " + e
ventY);
            Rect rect = new Rect();
            getGlobalVisibleRect(rect);
            rect.left = rect.right - 100;
            if (rect.contains(eventX, eventY))
                setText("");
        }
        return super.onTouchEvent(event);
    }
    @Override
    protected void finalize() throws Throwable {
        super.finalize();
    }
}
```

本节小结：

本节给大家介绍了Android UI控件中的EditText(输入框)控件，用法有很多，当然上述情况肯定满足不了实际需求的，实际开发中我们可能需要根据自己的需求来自定义EditText！当然，这就涉及到了自定义控件这个高级一点的主题了，在进阶部分我们会对Android中的自定义控件进行详细的讲解！现在会用就可以了~

← 2.3.1 TextView(文本框)详解 2.3.3 Button(按钮)与ImageButton(图像按钮) →

· Foundation 网格...