

DV10 UI 接口函数

bool ui_init(u8 *styfilename,u16 width,u16 height);

函数功能: ui 初始化

参数说明:

styfilename: UI 风格文件名(*.sty)

width: 屏幕宽度

height: 屏幕高度

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool dc_init(u8 *resfilename);

函数功能: 资源文件初始化

参数说明:

resfilename: 资源文件名(*.res)

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool font_init(FONT_HOOK hook,u8 language);

函数功能: 字库初始化

参数说明:

hook: 字库显示接口, 默认使用 my_putchar

language: 语言

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

void dc_set_color(u8 forecolor,u8 backcolor);

函数功能: 设置 osd 层的颜色, 一般对于字符串和单色图像有效

参数说明:

forecolor: 前景颜色

backcolor: 背景颜色

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

void dc_restore_color();

函数功能：恢复上次设置的颜色值

参数说明：

无

返回值：

无

bool ui_pic(u16 id,u16 x,u16 y,u8 flags);

函数功能：显示图片控件

参数说明：

id: 图片控件索引

x: -1 为使用默认的 x 坐标，其他值为指定 x 坐标

y: -1 为使用默认的 y 坐标，其他值为指定 y 坐标

flags: 从以下标记位里选，可组合使用

USE_ORIG_COLOR 0x00//使用原始颜色

USE_NEW_COLOR 0x01//使用新颜色

ERASE_DRAW 0x02//先擦再画

ERASE_ONLY 0x04//只擦

SHOW_ALL 0x08//全显(包含透明部分)

注：默认的坐标是指 UI 编辑工具里的坐标，选择 USE_NEW_COLOR 标志，会替换 osd 层的颜色，需要通过 dc_set_color 函数设置前景颜色以及背景颜色，下同

返回值：

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_pic_spec_area(u16 id,u16 x,u16 y,u16 width,u16 height,u8 flags);

函数功能：显示图片控件的指定区域

参数说明：

id: 图片控件索引

x: -1 为使用默认的 x 坐标，其他值为指定 x 坐标

y: -1 为使用默认的 y 坐标，其他值为指定 y 坐标

width: 显示的宽度

height: 显示的高度

flags: 从以下标记位里选，可组合使用

USE_ORIG_COLOR 0x00//使用原始颜色

USE_NEW_COLOR 0x01//使用新颜色

ERASE_DRAW 0x02//先擦再画

ERASE_ONLY 0x04//只擦

SHOW_ALL 0x08//全显(包含透明部分)

返回值：

TRUE: 成功
FALSE: 失败

bool ui_multi_pic(u16 id,u16 num,u16 x,u16 y,u8 flags);

函数功能: 连续显示多张图片, 实现动画效果

参数说明:

id: 图片控件 id, 该控件的图片必须选择需要连接显示的第一张图片

num: 需要连续显示的图片数量, 必须确保资源 id 为连续的数字, 可以通过 RES.h 查看

x: -1 为使用默认的 x 坐标, 其他值为指定 x 坐标

y: -1 为使用默认的 y 坐标, 其他值为指定 y 坐标

flags: 从以下标记位里选, 可组合使用

USE_ORIG_COLOR	0x00//使用原始颜色
USE_NEW_COLOR	0x01//使用新颜色
ERASE_DRAW	0x02//先擦再画
ERASE_ONLY	0x04//只擦
SHOW_ALL	0x08//全显(包含透明部分)

返回值:

TRUE: 成功
FALSE: 失败

bool ui_get_info(u8 type,u16 id,Rect *rect);

函数功能: 获取控件的矩形区域

参数说明:

type: 控件类型

id: 控件索引

rect: 控件的矩形区域

返回值:

TRUE: 成功
FALSE: 失败

void ui_clear_controls(u8 type,u16 id);

函数功能: 清除控件所在的区域

参数说明:

type: 控件类型

id: 控件索引

返回值:

无

void ui_clear_screen(u8 layer,u16 x,u16 y,u16 width,u16 height,u32 color);

函数功能: 用指定颜色填充指定区域的屏幕

参数说明:

layer: 图层

x: 区域的起始 x 坐标

y: 区域的起始 y 坐标

width: 区域的宽度

height: 区域的高度

color: 指定填充的颜色, image 层为 YUV 值, osd 层为颜色的索引值

返回值:

无

bool ui_button(u16 id);

函数功能: 显示按钮控件

参数说明:

id: 按钮控件的索引

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_check(u16 id,u8 status);

函数功能: 显示复选框控件

参数说明:

id: 复选框控件的索引

status: 复选框的状态

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_layer(u16 id,LAYER *layer);

函数功能: 获取图层的参数

参数说明:

id: 图层的索引

layer: 用来存放图层属性的结构体

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_menu(u16 id,MENU *pMenu,u8 cmd);

函数功能: 显示菜单控件

参数说明:

id: 菜单控件索引

pMenu: 菜单显示相关参数

cmd: 命令

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_menua(u16 id,MPARAM *pMenu);

函数功能: 显示菜单控件 A, 另一种风格的菜单

参数说明:

id: 菜单控件索引

pMenu: 菜单显示相关参数

返回值:

无

bool ui_number(u16 id,u32 num,u16 x,u16 y,u8 flags);

函数功能: 显示数字控件

参数说明:

id: 数字控件索引

num: 要显示的数字

x: -1 为使用默认的 x 坐标, 其他值为指定 x 坐标

y: -1 为使用默认的 y 坐标, 其他值为指定 y 坐标

flags: 从以下标记位里选, 可组合使用

USE_ORIG_COLOR	0x00//使用原始颜色
USE_NEW_COLOR	0x01//使用新颜色
ERASE_DRAW	0x02//先擦再画
ERASE_ONLY	0x04//只擦
SHOW_ALL	0x08//全显(包含透明部分)

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_progress(u16 id,u8 percent);

函数功能: 显示进度条控件

参数说明:

id: 进度条控件索引

percent: 百分比

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_radio(u16 id,u8 status);

版权所有, 侵权必究

函数功能：显示单选控件

参数说明：

id:单选控件索引

status: 状态，选中或者不选中

返回值：

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_slider(u16 id,SLIDER_HOOK hook,u8 cmd);

函数功能：显示滑动条控件

参数说明：

id:滑动条控件索引

hook: 显示回调函数

cmd:滑动条显示命令

返回值：

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_text(u16 id,DTEXT *text);

函数功能：显示文本控件

参数说明：

Id: 文本控件索引

Text: 需要显示的文本相关参数

返回值：

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_time(u16 id,TIME *time,u16 x,u16 y,u8 flags);

函数功能：显示时间控件，数字为图片

参数说明：

id:时间控件索引

time: 需要显示的时间

x: -1 为使用默认的 x 坐标，其他值为指定 x 坐标

y: -1 为使用默认的 y 坐标，其他值为指定 y 坐标

flags: 从以下标记位里选，可组合使用

USE_ORIG_COLOR 0x00//使用原始颜色

USE_NEW_COLOR 0x01//使用新颜色

ERASE_DRAW 0x02//先擦再画

ERASE_ONLY 0x04//只擦

SHOW_ALL 0x08//全显(包含透明部分)

返回值：

TRUE: 成功

FALSE: 失败

bool ui_time1(u16 id, TIME *time, u8 mode, u8 flags);

函数功能: 显示时间控件, 数字为文本, 通过文本来实现, 在 UI 编辑器里选择文本控件

参数说明:

id: 文本控件索引

time: 需要显示的时间

mode: 时间格式, 可选择以下的任何一种

TIME_HH_MM	0x00
TIME_HH_MM_SS	0x01
TIME_YYYY_MM_DD_HH_MM_SS	0x02
TIME_YYYY_MM_DD	0x03
TIME_YY_MM_DD	0x04
TIME_MM_DD_YY	0x05
TIME_DD_MM_YY	0x06

flags: 从以下标记位里选, 可组合使用

USE_ORIG_COLOR	0x00//使用原始颜色
USE_NEW_COLOR	0x01//使用新颜色
ERASE_DRAW	0x02//先擦再画
ERASE_ONLY	0x04//只擦
SHOW_ALL	0x08//全显(包含透明部分)

返回值:

TRUE: 成功

FALSE: 失败

u8 get_select_item();

函数功能: 获取当前选中的菜单项, 在菜单列表回调函数里使用, 用来记录当前选择的参数

参数说明:

无

返回值:

获取当前选中菜单项的索引

void set_select_item(u8 item);

函数功能: 设置当前选中的菜单项, 在菜单回调函数里使用, 用来恢复已选择的参数

参数说明:

Item: 选中菜单项的索引

返回值:

无

u8 get_active_item(void);

函数功能：获取当前活动的菜单项

参数说明：

无

返回值：

活动菜单项的索引

void set_active_item(u8 item);

函数功能：设置活动的菜单项

参数说明：

item:活动菜单项的索引

返回值：

无

菜单列表结构说明(可实现多级菜单嵌套显示)

typedef struct

```
{
    u8 father_node;           //上一级菜单
    u16 title;                //菜单标题,0 无标题,非 0 有标题
    MENU_STYLE style;         //菜单样式 0:正常 1:单选 2:多选 3.自定义
    const S_MENU *menu;       //菜单项 指向 S_MENU 的指针
    u8 (*fun)(u16 id, u8 mode); //菜单回调函数
    u8 menuCnt;               //该级菜单个数
}S_MENULIST;
```

菜单回调函数的参数说明：

id:当前活动或选择的字符串的索引

mode 有以下三种情况

MENU_INIT : 表示菜单初始化的状态，处于初始化的阶段，此时可将保存的参数通过函数 set_select_item, set_active_item 恢复菜单最后一次的状态

MENU_ACTIVE : 表示当前活动的菜单项

MENU_SELECT : 表示当前已选中的菜单项，处于选择的阶段，此时可通过函数 get_select_item,get_active_time 保存选择的参数

typedef struct

```
{
    u16 id;                  //菜单项索引号
    u16 icon;                //菜单项图标 STYLE_USER_DEFINED 风格有效，其他风格可设为 0
    u8 child_node;           //NO_MENU:无下级菜单 OTHER_SCREEN: 自定义界面 其他:下级菜单索引
} S_MENU;
```

例子：

菜单结构定义(请注意红色字体部分，这里定义了菜单的层次关系)

S_MENU 里的 child_node 与 S_MENULIST 里的 father_node 构成一条双向链表，只要定义好这条双向链表，就可以实现上下级菜单的切换，因此可以嵌套多级菜单

```
const S_MENU setting[] =
{
    {M35, 0, 1}, //分辨率 选中该菜单项跳转到菜单列表 menu_list[1]
    {M02, 0, 2}, //循环录影 选中该菜单项跳转到菜单列表 menu_list[2]
    {M06, 0, NO_MENU}, //日期标签 菜单无跳转，选中该菜单项
    {M103, 0, NO_MENU}, //重力感应
    {M96, 0, NO_MENU}, //按键声音
    {M79, 0, OTHER_SCREEN}, //日期/时间 调用菜单回调函数，可在回调函数里显示其他的内容
    {M95, 0, NO_MENU}, //自动关机
    {M97, 0, NO_MENU}, //语言设置
    {M99, 0, NO_MENU}, //光源频率
    {M102, 0, NO_MENU}, //屏幕保护
    {M105, 0, NO_MENU}, //格式化
    {M106, 0, NO_MENU}, //默认设置
    {M107, 0, OTHER_SCREEN}, //版本
};

//分辨率
const S_MENU reso_ratio[] =
{
    {M08, 0, NO_MENU}, //1080P 1440x1080
    {M09, 0, NO_MENU}, //720P 1280x720
};

//循环录影
const S_MENU loop_video[] =
{
    {M14, 0, NO_MENU}, //关
    {M15, 0, NO_MENU}, //1 分钟
    {M16, 0, NO_MENU}, //2 分钟
    {M17, 0, NO_MENU}, //3 分钟
};

///<菜单列表
S_MENULIST menu_list[] =
{
    /* 0*/{0xff, M07, STYLE_NORMAL, setting, cb_setting, sizeof(setting) / sizeof(setting[0]) },
    /* 1*/{0, M35, STYLE_NORMAL, reso_ratio, cb_reso_ratio, sizeof(reso_ratio) / sizeof(reso_ratio[0]) },
    /* 2*/{0, M02, STYLE_NORMAL, loop_video, cb_loop_video, sizeof(loop_video) / sizeof(loop_video[0]) },
};
```

menu_list[0]里的 father_node 为 0xff 表示无上一级菜单，当前菜单为第一级菜单

menu_list[1]里的 father_node 为 0 表示上一级菜单为 menu_list[0]

menu_list[2]里的 father_node 为 0 表示上一级菜单为 menu_list[0]
依次类推

