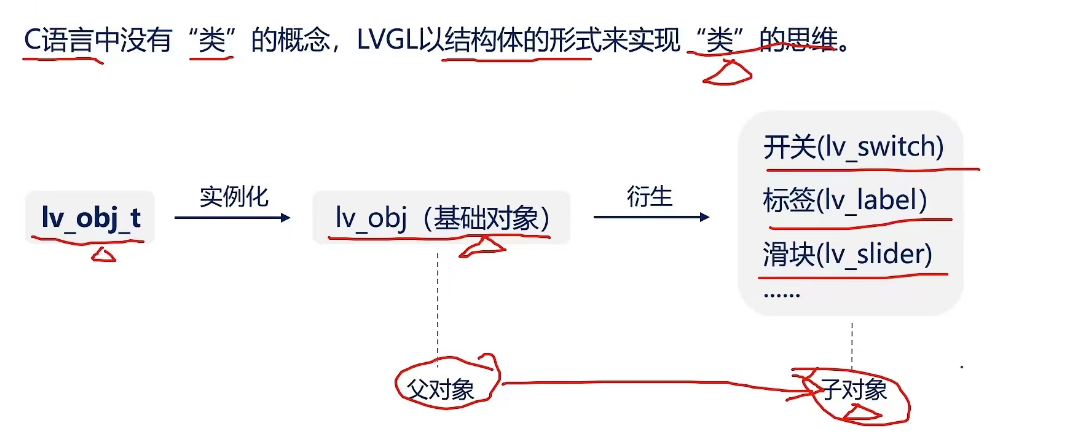
### LVGL

1.面向对象的编程思想，结构体的形似实现类的思维

2.



3.返回当前活动屏幕（基础对象）

/\*\*

\* Get the top layer of the default display

\* @return pointer to the top layer

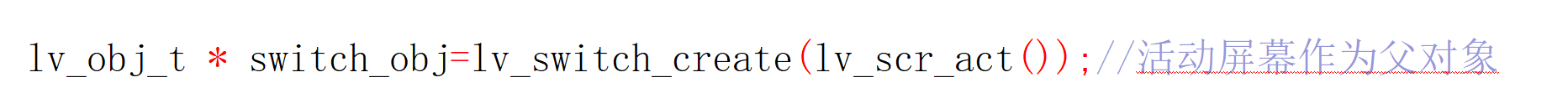
\*/

static inline lv\_obj\_t \* lv\_layer\_top(void)

{

return lv\_disp\_get\_layer\_top(lv\_disp\_get\_default());

}



4.类似css，父对象相当于子对象的容器

5.部件的基本属性：

大小size

位置position

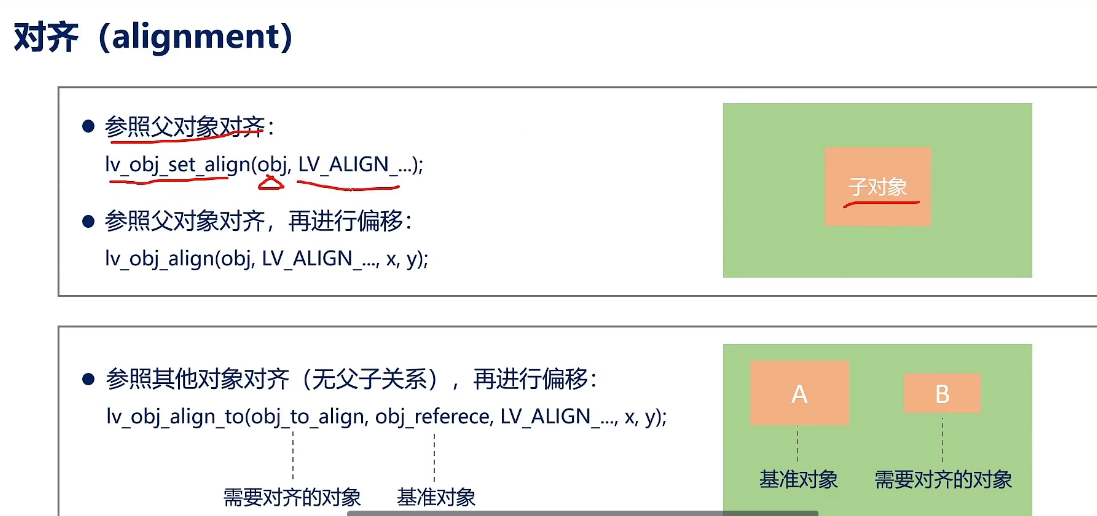
对齐 alignment

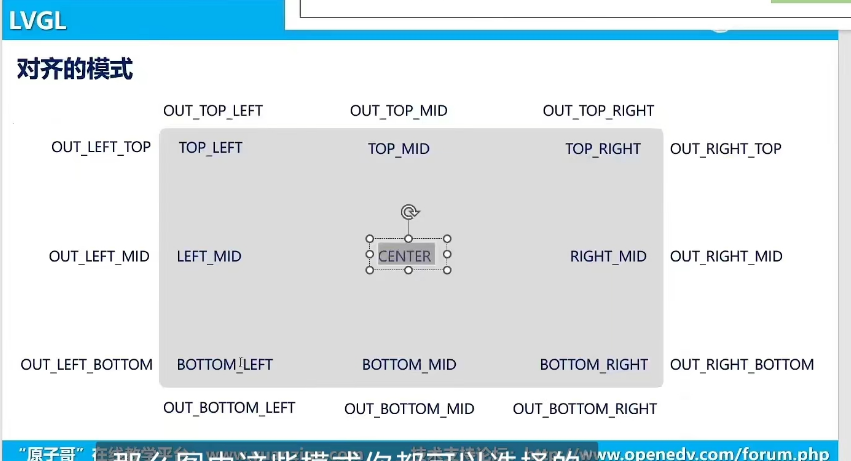
样式 style

事件 event

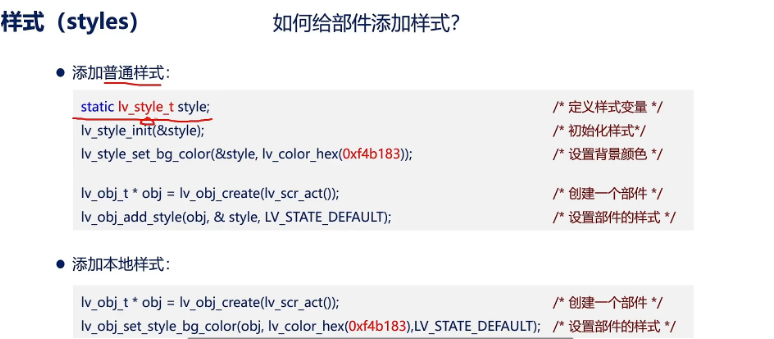
6.对齐alignment

1参照父对象对齐 2 参照其他对象对齐（无父子关系）





样式style





单独设置部件样式的某个部件(Part)



可以共享通用

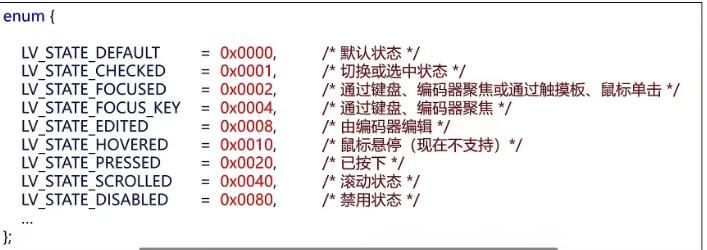
static lv\_style\_t style;

lv\_style\_init(&style);

lv\_style\_set\_bg\_color(&style,lv\_color\_hex(0xffe604));

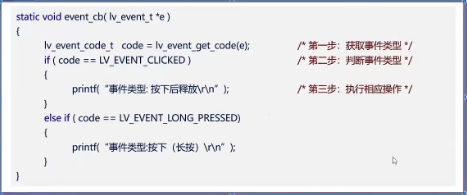
lv\_obj\_t \*obj1= lv\_obj\_create(lv\_scr\_act());

lv\_obj\_add\_style(obj1,&style,LV\_STATE\_DEFAULT);



单独设置部件的某个样式

events事件 事件events,触发回调函数，执行相关操作



共用同一个事件回调函数

Lv\_lable标签部件

主要用于文本显示，（标题、提示信息）

