**微信小程序**

### 一、简介

1. 2017年1月9日，微信第一批小程序正式上线。
2. 官网：<https://mp.weixin.qq.com/>
3. 特征

* 小程序没有DOM对象，一切基于组件化。

模块化（js文件：数据私有化） 🡪 组件化（html/css/js：具有特定功能效果的集合） 🡪 工程化

* 小程序的四个重要的文件

\*.js

\*.wxml 🡪 view结构 🡪 html

\*.wxss 🡪 view样式 🡪 css

\*.json 🡪 view数据 🡪 json文件

1. flex布局：伸缩布局（弹性布局）

* 任何容器都可以指定为一个flex布局。（display:flex）
* 属性：
  + flex-direction（设置组合方向）

row(默认值)：主轴为水平方向，起点在左端。

row-reverse：主轴为水平方向，起点在右端。

column：主轴为垂直方向，起点在上沿。

column-reverse：主轴为垂直方向，起点在下沿。

* 移动端适配

1. 物理像素（分辨率）：设备能控制显示的最小单元，可以将其看做是对应的像素点。
2. 设备独立像素 & css像素：可以看做是计算机坐标系统中的一个点，这个点代表一个可以由程序使用并控制的虚拟像素。
3. dpr比 & dpi & ppi

dpr：设备像素比，物理像素/设备独立像素，一般以iphone6的dpr为准 dpr = 2

【iphone6（4.7英寸）：物理像素：750\*1334；css像素：375\*667；dpr：@2x；ppi：326；dpi：136】

ppi：一英寸显示屏上的像素点个数

dpi：

1. 适配方案：rem、百分比、viewport（布局视口=视觉视口）

* 小程序适配方案

iphone6：1rpx = 1物理像素 = 0.5px

小程序底层已经做了viewport适配的处理。

* 视网膜屏幕：分辨率超过人眼识别极限的高分辨率屏幕。iphone的dpr = 2（人眼肉眼分辨的极限）

### 二、开发

1. font-weight使用数字时，400是默认粗细。
2. 从页面上获取到的大小为设备独立像素px大小。
3. wxml的根标签为<page>
4. js的根应该为Page({})
5. 自定义事件：（事件三个阶段：捕获、处理、冒泡）

冒泡事件：key以bind开头，bind+事件名

非冒泡事件：key以catch开头，catch+事件名

1. 事件委托好处：防止重复定义事件、便于为新添加的元素进行事件绑定。
2. 对象的简写方式：同名的属性可以省略不写，可以省略函数的function关键字。
3. 生命周期函数：onLoad[监听页面加载]、onShow[监听页面显示]、onReady[监听页面初次渲染完成]、onHide、onUnload

onload/onReady只调用一次。

1. 获取用户登录的信息

**open-type="getUserInfo"** 该属性可使button点击后打开授权导航页**bindgetuserinfo='handleGetUserInfo'** 授权导航页选择后自定义回调方法

1. ***wx***.*navigateTo(object)* 保存当前页面并跳转

***wx***.*redirectTo(object)* 关闭当前页面并跳转,这两个方法只能跳转到非tabBar页面

也可以使用<navigator url=””>标签

1. currentTarget：指向当前元素（捕获事件的元素）

target：指向触发事件的元素

1. 小程序出于安全考虑所有的协议都是https协议，且如果没有在开发设置中配置请求的连接是无法访问指定的链接的。一个微信小程序的并发网络请求数量最多被限制在最多5个。