

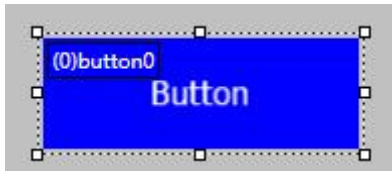


按钮控件介绍

(一) 图标



(二) 界面默认 ui



(三) 控件属性栏

布局	属性	说明
8 button8 按钮 按钮 button8 id8 global☐ namebutton8 x357 y46 width100 height40 locked☒ visible☒ opacity100 enable☒ maxTxt...20 txtTrans font1 Tahoma_4x_ASCII fontCo...White bgType颜色切换 bgColorBlue pbgCo...LightBlue dbgCo...LightGray dbglm...控件 pressu...☐	id	控件 ID 号，不可更改
	global	勾选：作用于全局，不勾选：作用于所在页；不可脚本读写
	name	控件名称，可改，默认名称，button+序号
	x	控件起始点 x 坐标
	y	控件起始点 y 坐标
	width	控件宽度，可读写
	height	控件高度，可读写
	locked	勾选后锁定控件位置，但不影响脚本操作控件属性
	visible	控件是否可见，脚本 :button7_3.visible=1，可见，button7_3.visible=0，不可见
	opacity	不透明度，opacity=0，完全透明，opacity=100，完全不透明。值介于 0~100 之间。默认 100，非必要不建议修改此项。 注：仅 S 系列支持调整透明度
	enable	功能使能。按钮类支持不可用状态，方便客户有条件的启动按钮。enable=0;不可用 enable=1;可用
	maxTxtLen	按钮上文本的最大长度。
	txt	按钮上显示的文本。
	font	按钮文本使用的字库。



	fontColor	按钮文本使用的颜色。
	bgType	背景类型，分为四种： 颜色，选中此项，则指定只需指定一个颜色，按下时不会切换。 颜色切换，选中此项，需要指定，默认颜色，和按下去切换的颜色。 图片，选中此项，则指定只需指定一个背景图片，按下时不会切换。 图片切换，选中此项，需要指定，默认背景图片，和按下去切换的背景图片。
背景为 颜色 ，设置说明	bgColor	如果背景为颜色，此处设置默认的背景颜色。
	dbgColor	禁用时所使用的背景颜色。
背景为 图片 时，设置说明	bglmg	选择背景图片。根据图片资源名称和顺序号选择。
	bglmgMd	默认背景图片的对齐模式。 控件对齐：图片左上角对齐控件左上角。 页面对齐：图片左上角对齐页面的左上角
	dbglmg	选择禁用时的背景图片。根据图片资源名称和顺序号选择
	dbglmgMd	禁用时的背景图片的对齐模式。 控件对齐：图片左上角对齐控件左上角。 页面对齐：图片左上角对齐页面的左上角
背景为 颜色 切换时，设置说明	bgColor	如果背景为颜色，此处设置默认的背景颜色。
	pbgColor	如果背景为颜色，此处设置按下时背景颜色
	dbgColor	禁用时所使用的背景颜色。
背景为 图片 切换时，设置说明	bglmg	选择背景图片。根据图片资源名称和顺序号选择。
	bglmgMd	默认背景图片的对齐模式。 控件对齐：图片左上角对齐控件左上角。 页面对齐：图片左上角对齐页面的左上角
	pbgImg	选择按下时的背景图片。根据图片资源名称和顺序号选择。
	pbgImgMd	按下时背景图片的对齐模式。 控件对齐：图片左上角对齐控件左上角。 页面对齐：图片左上角对齐页面的左上角
	dbglmg	选择禁用时的背景图片。根据图片资源名称和顺序号选择
	dbglmgMd	禁用时的背景图片的对齐模式。 控件对齐：图片左上角对齐控件左上角。 页面对齐：图片左上角对齐页面的左上角

（四）控件属性用法 脚本读写（控件名以 button0 为例）

● 获取控件背景类型（button0.bgType）

例如 定义一个整数，获取控件背景类型

脚本 int type;

type=button0.bgType;//返回值为 0 背景类型为颜色，返回值 1 背景类型颜色切

换，返回值 2 背景类型图片，返回值 3 背景类型图片切换

当背景为颜色时



- 设置按钮背景颜色（button.bgColor）

例如 设置按钮背景颜色为红色

脚本 button0.bgColor=0xffff0000;//十六进制颜色格式

- 设置按钮按下时背景颜色（button0.pbgColor）

例如 设置按钮按下时背景颜色为绿色

脚本 button0.pbgColor=0xff00ff00;

- 设置按钮禁用时背景颜色（button0.dbgColor）

例如 设置按钮禁用时背景颜色为蓝色

脚本 button0.dbgColor=0xff0000ff;

应用技巧：脚本改变控件背景颜色，按下背景颜色，禁用时的背景颜色，

通过对这三种状态的颜色改变，可以设计出丰富多彩的 ui 界面，也可以通过背景颜色改变来体现某些功能的状态变化，比如串口屏控制很多灯，可以用绿色表示灯开，红色表示灯关，可以用函数根据控件 ID 批量设置控件背景颜色。

- 设置按钮背景图片（button0.bgImg）

例如 设置按钮背景图片为图片素材库第一张图片

脚本 button0.bgImg=1;

- 设置按钮按下时背景图片（button0.pbgImg）

例如 设置按钮按下背景图片为图片素材库第二张图片

脚本 button0.pbgImg=2;

- 设置按钮禁用时背景图片（button0.dbgImg）

例如 设置按钮禁用背景图片为图片素材库第三张图片

脚本 button0.pbgImg=3;

应用技巧：通过设置不同状态的背景图片，设计不同效果的 ui 效果，设计 ui 时，尽量将显示的背景素材放置到一张图片上，这样控件设置背景图片时，对齐方式选择页面对齐，就能利用最少的图片达到最绚烂的效果，图片尽量用 jpg 格式，png 格式解码较慢，会影响屏幕反应速度。

- 设置按钮的使能（button0.enable）

例如 设置按钮使能失效，即禁用状态

脚本 button0.enable=0;//0 失效 1 有效

应用技巧 当功能需求需要锁定控件时，此脚本可以使控件使能失效，背景颜色或图片为禁用时背景图片或颜色，比如控制设备在运行过程中，不能进入调试界面，此时通过脚本设置当设备运行时，翻页的控件使能失效，无法触发控件的脚本翻页，也无法点击

- 设置按钮的文本内容（button0.txt）

例如 设置按钮内容为“start”。

脚本 button0.txt="start";

应用技巧：控件的文本内容可以通过脚本设置，可以通过改变控件显示的文本，来显示实时状态或者功能效果，方便直观，简单粗暴。

- 设置按钮文本内容的字体（button0.font）

例如 设置按钮内容为第二个字库的字体格式

脚本 button0.font=2;

应用技巧：不同的字库，大小、字体，清晰度，包含的字符都可以不同，通过改变字库，可以让文本内容变换不同风格，显示效果丰富多姿



- 设置按钮文本内容的字体颜色（`button0.fontColor`）

例如 设置按钮内容颜色为红色

脚本 `button0.fontColor=0xffff0000;`

应用技巧：文本字符的颜色是一个非常直观的视觉感受，不同的字体颜色，可以表示不同状态，让字符在任何一个平平无奇的角落里都能熠熠生辉。

- 设置按钮的高度（`button0.height`）

例如 设置按钮高度为 100

脚本 `button0.height=100;`

- 设置按钮的宽度（`button0.width`）

例如 设置按钮宽度为 150

脚本 `button0.height=150;`

应用技巧：宽度和高度表示控件的大小，以像素为单位，上下不限，但是显示范围会局限在串口屏的显示区域之内，但这没有关系，通过控件高宽的变换，搭配坐标的飞驰可以设计出跟 ppt 一样类型复杂的变换效果

- 设置按钮位置的 x 坐标（`button0.x`）

例如 设置按钮 x 坐标为 100

脚本 `button0.x=100;`//坐标原点 x=0 为页面左上角顶点

- 设置按钮位置的 y 坐标（`button0.y`）

例如 设置按钮 y 坐标为 100

脚本 `button0.y=100;`//坐标原点 y=0 为页面左上角顶点

应用技巧 可以通过改变 x 和 y 坐标轴实现控件的位置变换

应用技巧：x 和 y 表示控件的位置，以像素为单位，上下左右不限，但是只有在串口屏的显示区域之内，才能展现在您的眼前，但这并不影响控件在您的视线之外天马行空，通过坐标位置的设置可以达到隐藏和显示控件的效果，不需要的时候让它消失，需要的时候它也能随时出现在你指定的位置

- 设置按钮可见性（`button0.visible`）

例如 设置按钮控件不可见，即隐藏

脚本 `button0.visible=0;`//0 隐藏 1 可见

应用技巧：也许你经常刷短视频会刷到利用服装道具使用障眼法隐身在山水之间，街头小巷的艺人，但是在你设计的工程里，你只需要一句脚本，就能让原本众目睽睽的控件原地消失，或者凭空出现。但是即使你让它消失，只要你需要，它任然会执行他的脚本，对你不离不弃

- 设置按钮透明度（`button0.opacity`）

例如 设置按钮控件透明度 0-100 0 完全透明不可见 仅 S 系列支持调整

脚本 `button0.opacity=50;`//0 完全透明 100 完全不透明

应用技巧：透明度功能食之无肉弃之有味，没他真不行，有他挺麻烦，一方面透明度可以制造朦胧的美感，或者干脆让控件隐身，ui 设计事半功倍，另一方面，它真的挺耗内存的，不推荐使用，但是必要的时候也能随便造，但是只有 S 系列可以支持调整哦



（五）控件应用场景

按钮控件以其丰富的属性，自由的 ui 设计，让它成为带触摸的版本中最常用的控件之一。用户可以设置不同的背景类型在事件编辑器写下执行的代码，模拟真实按钮的操作感觉。

（六）按钮使用常见问题

1. 系统指令设置控件属性
wset button0.txt “你好” //设置按钮文本内容为你好
注：串口屏系统命令是以\r\n 结尾的，所以发送数据时需要勾选“发送新行”，或者输入是手动敲入换行
2. 在其他事件脚本中模拟点击按钮触发按钮的脚本（click 函数）
例如 模拟点击按钮
脚本 click(button0.x,button0.y);//括号内为坐标参数
Click 模拟点击屏上某个坐标，会模拟点击该位置，并触发该坐标下的可见控件的按下弹起事件的脚本。
3. 用户发送 click 命令。
当客户主机发送 click 系统命令时，如果按钮控件名是唯一的，可以使用 click name 命令。如果不唯一，要加页面名称,例如：click page1.button1;

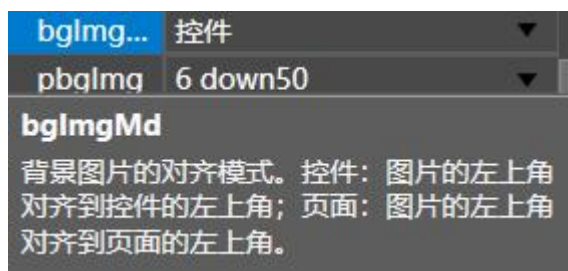
9. 模拟点击：click

指令名	功能	参数及举例
click	模拟点击事件	click name 参数： name：控件名称，支持 按钮，触摸热区，双态按钮。 举例： click button0\r\n //模拟按钮 button0 被按下。 发送此指令按下按钮后，就等于模拟做了按下弹起动作，按钮会执行按下和弹起里面的脚本事件。
说明： 此指令可以模拟按下按钮控件，触摸热区控件，双态按钮控件。 方便没有触摸屏时，用户使用物理按键操作串口屏模组。		

4. 设计按钮 ui 时可以设计按钮背景颜色，和按下时背景颜色不一样，这样在点击按下时颜色的改变直观看到按钮被按下。
5. 设计按钮背景为图片时效果更好，背景图片和按下时背景图片不一致，可以通过图片的设计，使按钮被按下或弹起时显示立体的效果。图片尽量选用 jpg 格式。



6. 设置工程 ui 时最好将直接显示的素材设计成页面背景图，按钮或者其他控件都可以应用背景图素材，图片对齐方式选择页面对齐，这样按钮的背景显示的效果就是与页面背景图片一致。
7. 按钮属性，选择**图片切换**时，有个稍微难以理解的地方：



如果选择**控件对齐**，其实就是单独做两张按钮前景和背景的图片，图片大小和按钮大小（像素）相同，图片和按钮控件的左上角对齐，即是按钮多大，图片就做多大，描述为图片的左上角和按钮的左上角对齐。

这种方式，适合单一按钮的特殊处理，如果满屏都是这种方式，会造成**显示变慢**。

如果选择**页面对齐**，就是背景图片做成和页面的大小一致，背景图片的左上角和页面的左上角对齐。主要用于做主页类的统一风格的按钮，建议做两张满屏的图片，一张前景，一张背景，图片做出按钮的效果。如下：

前景图



背景图



当按钮按下时，选择了页面对齐，则显示背景上的按钮位置的局部**背景**图片，其他位置的颜色不会变化，按钮部分的图像变化，客户会得到按下去的反馈。

这种方式运行速度快，开发速度也快，不用一个个的截图，配置每个按钮的图片属性。这个技巧，是按钮控件的主要技巧。