

键盘控件使用教程

一、控件介绍

键盘控件全系列产品都支持，可输入数字、大小写英文、中文。

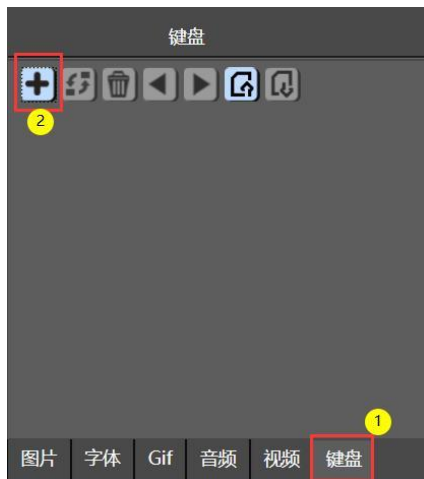
可使用 VP 内置的一套键盘，也可用户自定义键盘。

二、键盘控件的使用

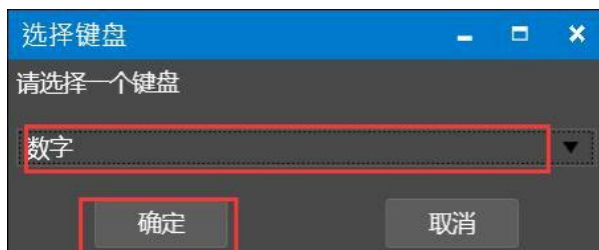
1. 生成键盘资源

新建任意型号工程（此处以 4.3Inch，800X480 为例）。

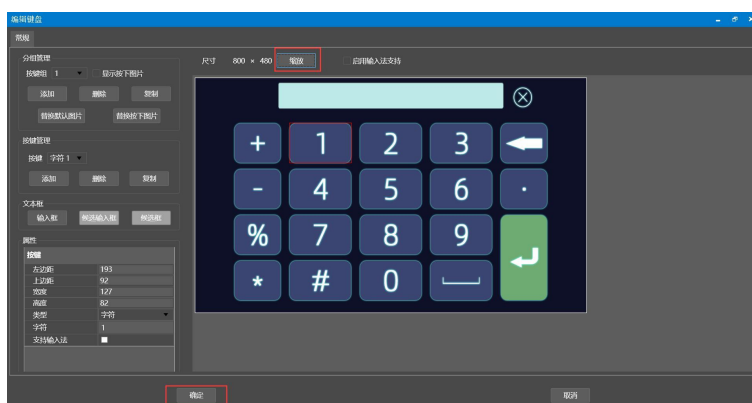
软件左下角资源栏，切换到键盘资源栏，软后点击左上角的“+”按：



进入键盘类型选择页面，根据需求选择并确定：



进入键盘操作页面，此处只做缩放操作（其他操作后面介绍），点击确定：





点击确定后，键盘资源栏会生成一个新的键盘资源：



此时就成功生成了一个键盘资源，然后进入下一步操作，

2. 键盘的使用方法一：

实现功能：用户点击文本控件（整数、浮点数控件也可），弹出键盘，键盘输入后回车隐藏键盘，并将键盘输入的内容显示到文本控件上；

操作步骤：

1 生成键盘资源后，从控件面板拖入一个文本控件到显示面板；

2 选中文本控件，在右上侧属性面板，在属性 `kbId` 上绑定生成的键盘，属性 `kbX`、`kbY` 表示点击文本控件时，键盘控件弹出显示的位置：



3 操作完成。可编译调试操作键盘输入。

优点：用此方法简单粗暴，用户不需要写一句脚本，不需要拖入键盘控件，只需生成键盘资源，然后将键盘和文本控件绑定，即可制作一个键盘；

缺点：不够灵活，用户无法在键盘控件上写输入完成事件，无法对输入的值（比如数字）做运算处理，比如想做一个密码输入成功后跳页，此方法无法实现，所以衍生出第二种方法；

3. 键盘的使用方法二：

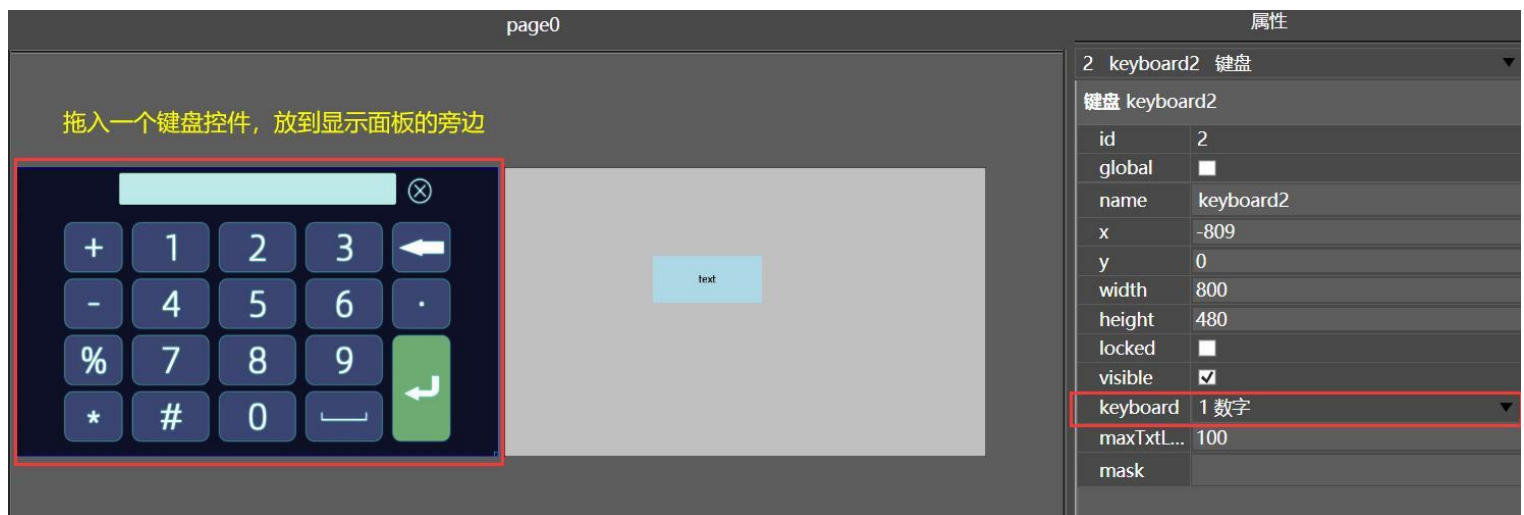
实现功能：用户点击文本控件（整数、浮点数控件也可），弹出键盘，键盘输入后回车隐藏键盘，并将键盘输入的内容显示到文本控件上；

操作步骤：

1 生成键盘资源后，从控件面板拖出一个文本控件到显示面板；



2 拖入一个键盘控件 到面板旁，选中键盘控件，在其属性面板栏 keyboard 上绑定生成的键盘：



3 选中第一步操作中拖入的文本控件，在文本控件的按下或者弹起事件中写键盘弹出显示的脚本：



4 选中键盘控件，在输入完成事件中写入脚本，在此可对输入数据进行运算、判断等处理：



事件编辑器

输入完成 + 输入取消



```

1 //将键盘输入的字符串赋值给文本控件
2 text0.txt = keyboard2.txt;
3
4 //通过改变控件位置, 隐藏键盘
5 keyboard2.x = -800;
6 keyboard2.y = 0;

```

5 输入取消事件：键盘的关闭按钮事件，直接关闭键盘时触发，可如下

输入完成 + 输入取消 +



```

1 //通过改变控件位置, 隐藏键盘
2 keyboard2.x = -800;
3 keyboard2.y = 0;

```

6 操作完成。可编译调试操作键盘输入。

扩展操作：

当拖入的是整数或者浮点数控件时，输入的数字需要用相关函数转换后赋值给控件：

```

4 //将键盘输入的数赋值给整数控件
5 num3.val = stringToInt(keyboard2.txt);
6
7 //将键盘输入的数赋值给浮点数控件
8 numf4.valf = stringToFloat(keyboard2.txt);

```

当有多个控件需要输入时，可用一个变量控件标记点击的是那个输入框：






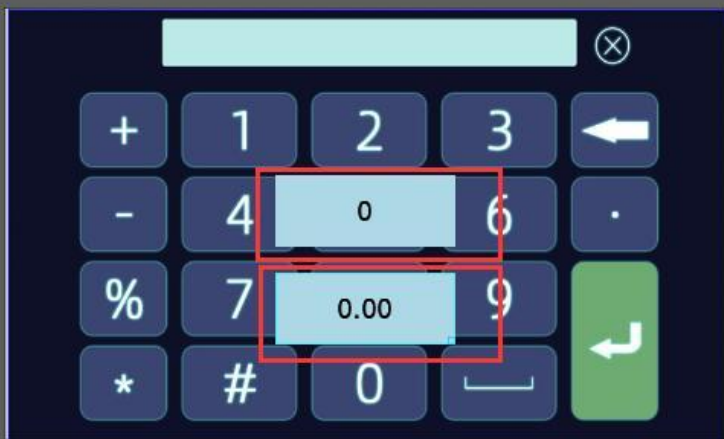
然后选中键盘控件，在输入完成事件里，写对应输入操作脚本：

输入完成后，按确认键，即可对应输入

```

1 if(var1.val == 1)
2 {
3     //将键盘输入的字符串赋值给文本控件
4     text0.txt = keyboard2.txt;
5 }else if(var1.val == 2)
6 {
7     //将键盘输入的数赋值给整数控件
8     num3.val = stringToInt(keyboard2.txt);
9 }else if(var1.val == 3)
10 {
11     //将键盘输入的数赋值给浮点数控件
12     numf4.valf = stringToFloat(keyboard2.txt);
13 }
    
```

若出现控件堆叠遮挡的情况，如下图，在控件重叠时，选中控件，点击快捷栏按钮的  键，进行层级遮挡调节：



键盘资源的二次修改：所生成的键盘资源，可在键盘资源栏，点击键盘名称，进入键盘编辑页面，进行二次修改。注意尺寸的调整，如 800X480 调整为 480X272，可直接更改；若是 480X272 更改为 800X480，则键盘图片会模糊，此时则需要重新生成键盘资源。

若感觉控件显示的字体尺寸较小，可切换到字体资源栏，双击字体名称，进入界面后可调整字号大小。

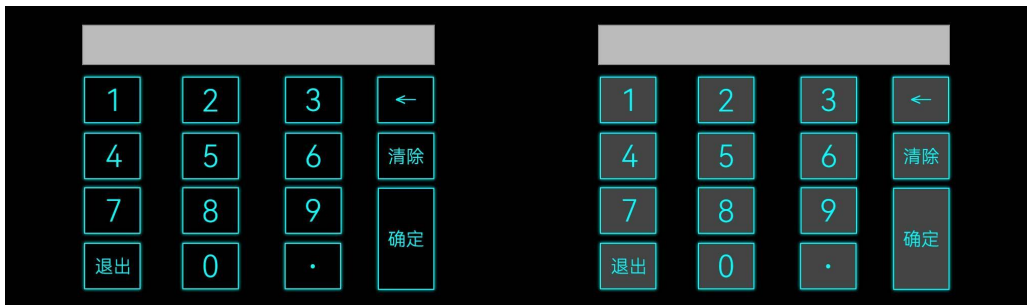
键盘的密码样式输入：键盘控件的 mask 属性里输入 * 字符即可，输入时就会代替实际数值显示。

三、自定义键盘

自定义键盘是为适应用户需求开放的功能，用户可根据自己键盘的使用需求，制作特定功能、特定风格的键盘。此处制作一个 800X480 尺寸的数字输入键盘：


1. 准备工作

准备两张自定义按键的图片。一张默认状态，一张按下状态。如下图所示



图片上需要留出显示输入文本的输入框。

2. 添加键盘

用 VisualPix 软件打开或者新建一个工程，在软件左下角切换到“键盘”选项卡，单击“”按钮，添加键盘。在弹出对话框中，选择“数字”键盘，单击确定按钮，弹出编辑键盘窗口。

3. 编辑键盘

- 1 首先确定键盘的大小，通常是所准备的图片的大小。单击“缩放”按钮，修改键盘的尺寸为图片的尺寸。
- 2 完成尺寸修改后，单击“替换默认图片”和“替换按下图片”按钮，将图片替换为准备好的图片。
- 3 单击按键列表，选择一个按键。在预览区的红色方框，表示的就是按钮的位置，属性网格中的属性，就是按钮的属性。如果位置不合适，可以在属性网格中修改。修改到合适的位置之后，再把“字符”属性修改为正确的字符。



4 同时根据自己键盘按键的功能，可添加字符，如点击添加后，右边画面会出现一个新的红框，这个红框的功能和位置大小，可在属性网格中修改；若需要删除某个按键，在字符列表中先选中要删字符按键，然后点击删除键。

5 重复上面步骤，直到修改完所有的按键。

6 单击“输入框”按钮。在预览区的红色方框，表示的就是输入框的位置，属性网格中的属性，就是输入框的属性。

7 单击确定按钮，完成键盘的编辑，并关闭窗口。

操作总结：就是选中一个字符按键，然后通过下方的属性栏去对应位置和功能。

四. 编辑键盘页面功能说明



编辑键盘窗口可以修改键盘的各种属性，如按键组的添加、删除、复制、图片替换，按键的添加、删除、复制，调整尺寸等。

分组管理

添加：添加一个新的按键组。

删除：删除当前按键组。

复制：在末尾添加当前按键组的拷贝。

替换默认图片：修改当前按键组的默认背景图片。

替换按下图片：修改当前按键组的按下背景图片。

按键管理

添加：添加一个新的按键。

删除：删除当前按键。

复制：在末尾添加当前按键的拷贝。

文本框

单击按钮后，可以在属性网格修改对应文本框的属性。

属性

属性网格：修改当前按键或文本框的属性。

按键类型

字符：添加一个指定字符，默认类型。

退格：删除一个字符

清空：清除全部字符



输入：触发键盘的输入完成事件

退出：触发键盘的输入取消事件

组切换：切换到指定的按键组

上翻页：候选区上翻页

下翻页：候选区下翻页

5. 键盘的导入和导出

制作完成的键盘，可以导出到工程外，其他工程也可使用。

下图两个按键对应导入和导出按键，导出后会保存为.kbres 格式的文件。

