

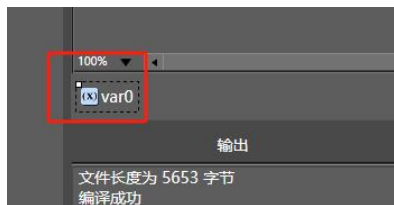


变量控件

（一）图标



（二）页面 ui



（三）控件属性栏

布局	属性	说明
	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，var+序号
	type	数据类型，int；float；string；
	val	变量当前值。变量的值可以通过脚本、串口命令等改变，作为变量的暂存空间。 脚本赋值操作： type 属性选择 Int 时，var16.val = 123； type 属性选择 Float 时，var16.valf = 12.3； type 属性选择 String 时，var16.txt= “123”；

（四）控件介绍

变量控件值属性可以从三种不同的数据类型中选择一个（int float string），不需要声明，在整个页面有效，勾选全局属性后变量控件在整个工程有效，但是在其他界面调用时需要在变量前加上页名称，

例如，在 page0 页面的按钮控件弹起事件中对 page1 页面的 var1 整型变量赋值 1，

脚本 按钮弹起事件 page1.var1.val=1;



（五）常见应用

1. 标记，在工程编辑时，变量控件可以用来标记各种状态，变量不同的数值表示不同的状态，将状态量化，方便用户对其进行分析和数据处理。

常见应用比如掉电保存，用变量标记掉电保存的状态，上电的时候变量会恢复为初始值，初始值表示需要执行掉电保存脚本，通过判断变量是否为初始值来决定是否执行掉电保存脚本，执行完毕后变量值改变，此后不再执行掉电保存脚本

第一个页面 加载事件

拖入一个变量控件命名为 `var_flg`，设置 `int` 型，勾选全局属性，初始值不做设置 默认为 0，（全局属性一定要勾选，否则当切换回控件所在界面时属性值会恢复为默认值）

//掉电保存只在上电时执行一次

```
if(var_flg.val == 0)//判断标记是否为 0，为 0 则执行掉电保存 不为 0 则不执行
{
    //掉电保存脚本
    //掉电保存脚本
    var_flg.val++;
}
```

2. 变量表示控件属性和控件值，通过改变变量的值设置控件属性

例如：设置浮点数数值为变量 `var1`（浮点型），浮点数控件的 `id` 为 `var2`（整型）；

利用 `idof(numf.valf)`；函数可以得到浮点数值属性的 `id` 为 51。控件所在页面 `id` 为 1。

脚本：

`Setpropfloat(1,var2.val,51,var1.valf)`；//`setpropfloat()`函数参数为 页面 `id`，控件 `id`，控件属性 `id`，属性值
变量值都可以由上位机发送，通过协议解析器解析获得。

3. 缓存数据

此处的典型应用是缓存密码，串口屏可以设置密码，通常用变量的字符串格式。

例如，拖入一个变量，数据类型为 `string`，默认值为密码值这里设为 123456。利用文本控件和键盘控件，文本控件用来调用键盘和显示密码，在键盘的输入完成事件写入密码核对脚本，密码正确显示图片 1，密码错误显示图片 2；

脚本

键盘 输入完成事件

`if(keyboard1.txt=="123456")` //判断输入密码是否正确

```
{
    Image0.img=1;//图片控件显示图片 1
    //隐藏键盘脚本
    //情况键盘内容脚本
}
```

else

```
{
    Image0.img=1;//图片控件显示图片 2
    //隐藏键盘脚本
    //情况键盘内容脚本
}
```

