

操作单元格

- 1. 描述
- 2. 操作单元格
- 3. 单元格事件



1. 描述

获取到当前页面后，通过单元格的名称获取到单元格对象，您就可以操作单元格，如修改单元格的值、启用或禁用某个单元格等。



2. 操作单元格

获取到单元格对象后，您就可以操作单元格，实现单元格对象的多种方法。具体方法请参见Cell类。

例如，通过setValue方法，设置指定的单元格（myCell）的值。

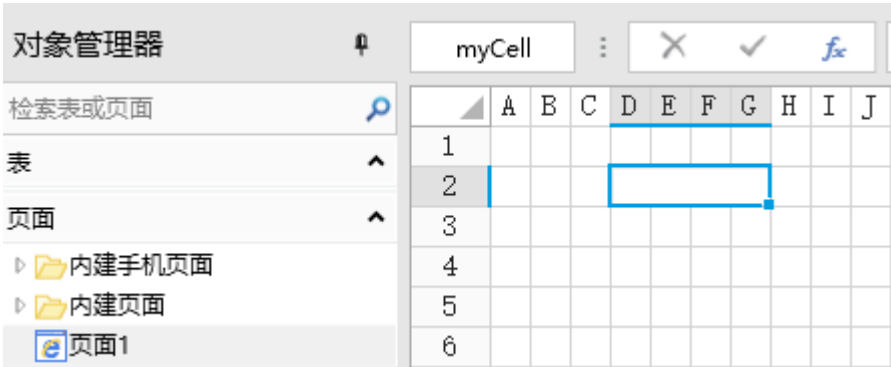
```
//
var page = Forguncy.Page;
//myCell
var textCell = page.getCell("myCell");
//
textCell.setValue("");
```



操作步骤

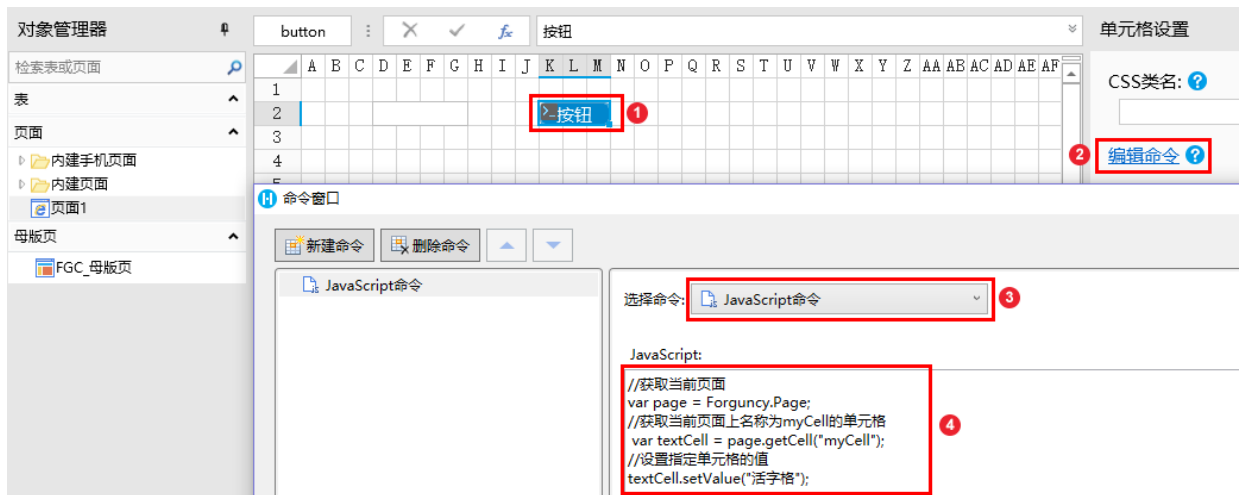
1

在设计器的页面中，选择一个单元格区域，将其命名为“myCell”。



2

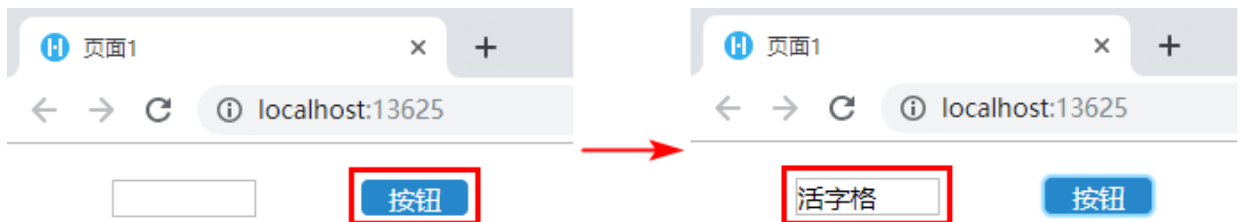
选择一个单元格区域，设置其单元格类型为按钮，编辑命令为“JavaScript命令”，并输入JavaScript代码。



3

编辑完成后，单击“确定”关闭对话框。

运行页面后，单击按钮后，就会设置指定单元格的值。



结束



3. 单元格事件

获取到单元格后，您还可以给单元格绑定事件，具体关于单元格支持的事件请参见CellEvents类。

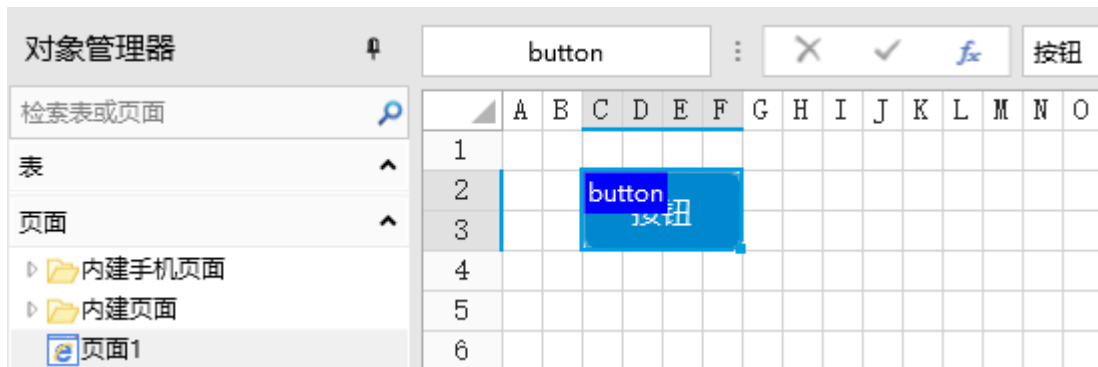
例如，通过bind方法，给按钮添加点击事件，当单击按钮时，弹出一个警告框。

```
//
var onClick = function(arg) {
    alert("");
}
//
var page = Forguncy.Page;
//button
var cell = page.getCell("button");
//
cell.bind("click", onClick);
```

操作步骤

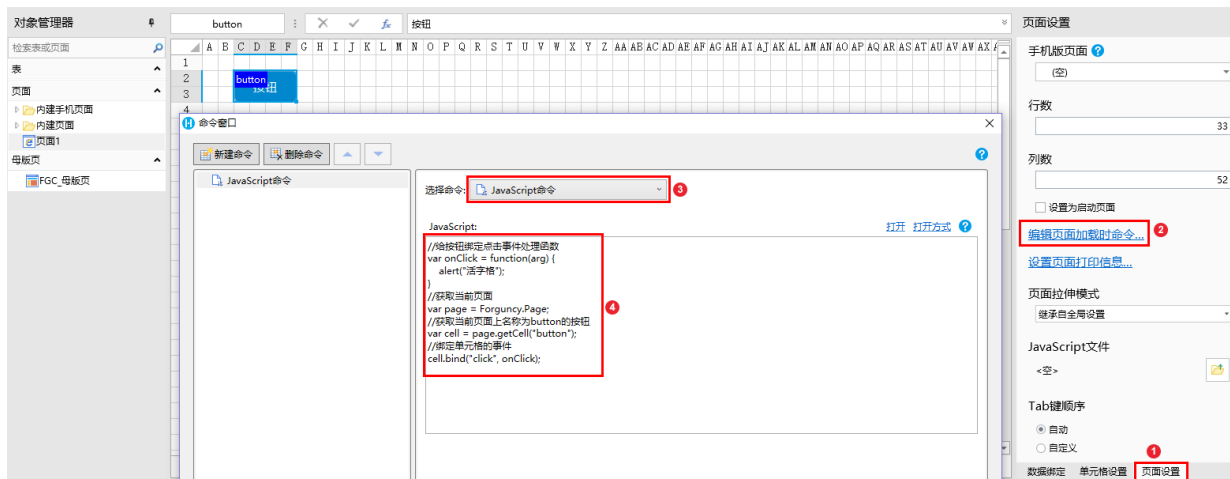
1

在设计器的页面中，选择一个单元格区域，设置其单元格类型为按钮，并命名为“button”。



2

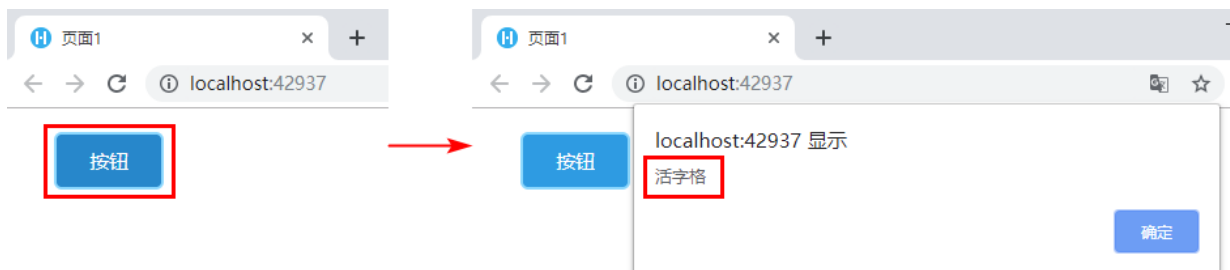
在页面设置中单击“编辑页面加载时命令”，选择命令为JavaScript命令，并输入JavaScript代码。



3

编辑完成后，单击“确定”关闭对话框。

运行页面，在页面中单击按钮后，就会弹出警告框。



结束

回到顶部