

PaperS3 Touch 触摸屏

PaperS3 触摸屏相关API与案例程序。

案例程序

编译要求

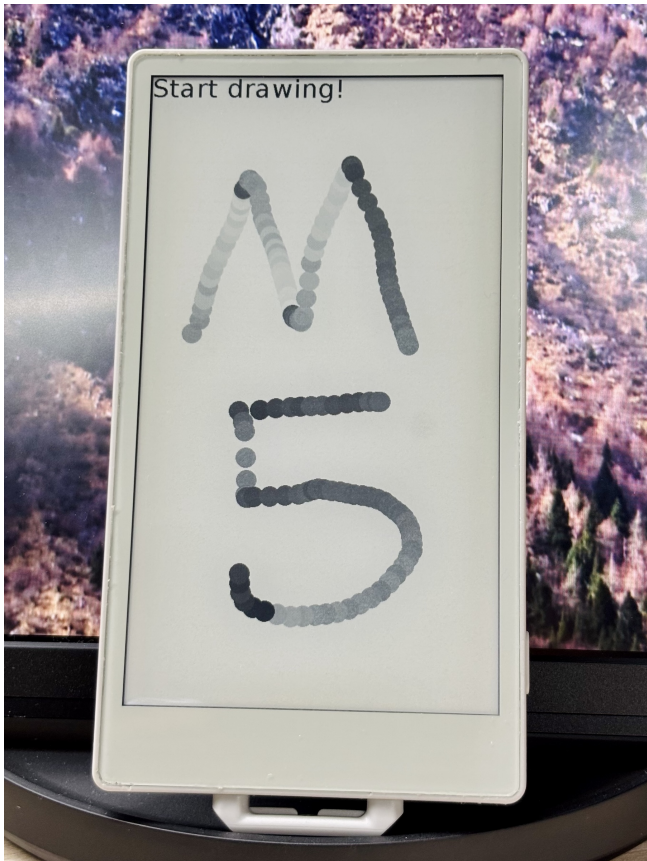
- M5Stack 板管理版本 >= 2.1.4
- 开发板选项 = M5PaperS3
- M5Unified 库版本 >= 0.2.5
- M5GFX 库版本 >= 0.2.7

cpp



```
1  #include <M5Unified.h>
2  #include <M5GFX.h>
3
4  m5::touch_detail_t touchDetail;
5  uint16_t color;
6
7  void setup() {
8      M5.begin();
9      M5.Display.setRotation(0);
10     M5.Display.setFont(&fonts::DejaVu40);
11
12     color = random(65535);
13
14     Serial.begin(115200);
15     Serial.println("Start drawing!");
16     M5.Display.print("Start drawing!");
17 }
18
19 void loop() {
20     M5.update();
21     touchDetail = M5.Touch.getDetail();
22
23     if (touchDetail.isPressed()) {
24         Serial.printf("x:%d, y:%d\r\n", touchDetail.x, touchDetail.y);
25         color = (color + 5) % 65536;
26         M5.Display.fillCircle(touchDetail.x, touchDetail.y, 15, color);
27     }
28 }
```

该程序的主要功能是，当手指触摸屏幕时，通过串口向电脑输出触摸点的坐标，并在触摸点画出不同颜色（灰度）的圆圈。程序中只读取了一个触摸点，您也可以通过下述API开发使用PaperS3的两点触控功能。



| API

PaperS3 触摸屏部分使用了 `M5Unified` 库中的 `Touch_Class` ，更多相关的API可以参考下方文档：

- [M5Unified - Touch Class](#)