



## RaisedButton

Material Design中的button，一个凸起的材质矩形按钮

# RaisedButton类

材料设计“长大”按钮。

是基于一个按钮 [材料](#) 小部件的 [Material.elevation](#) 增加当按钮被按下。

使用了按钮添加维度否则主要平面布局, 如。在长忙列表的内容, 或广泛的空间。避免使用了按钮 已经提高了内容如对话框或卡片。

如果 [onPressed](#) 回调是零, 那么这个按钮将被禁用 默认将像一个平坦的按钮 [disabledColor](#)。如果你是 试图改变按钮的 [颜色](#) 并没有任何影响, 检查 你是通过一个非空 [onPressed](#) 处理程序。

如果你想要一个水龙头ink-splash效应, 但不想用按钮, 考虑使用 [墨水池](#) 直接。

提高按钮有一个最低88.0, 36.0可以overridden大小 与 [ButtonTheme](#)。

参见:

- [FlatButton](#), 材料设计按钮没有影子。
- [DropDownButton](#) 一个按钮, 显示选项可供选择。
- [FloatingActionButton](#) 在材料应用程序, 圆形按钮。
- [IconButton](#), 创建只包含图标的按钮。
- [墨水池](#), 实现了墨水飞溅平键的一部分。
- [RawMaterialButton](#) 小部件, 这个小部件是基于。
- [material.google.com/components/buttons.html](https://material.google.com/components/buttons.html)

继承

- [对象](#)

- [Diagnosticable](#)

- [DiagnosticableTree](#)

- [小部件](#)

- [StatelessWidget](#)

- [RaisedButton](#)

## 构造函数

[RaisedButton](#)({[关键](#) 关键, @required [VoidCallback](#) onPressed, [ValueChanged<bool>](#) onHighlightChanged, [ButtonTextTheme](#) textTheme, [颜色](#) 输入textColor, [颜色](#) disabledTextColor, [颜色](#) 颜色, [颜色](#) disabledColor, [颜色](#) highlightColor, [颜色](#) splashColor, [亮度](#) colorBrightness, [双](#) 海拔高度:2.0, [双](#) highlightElevation:8.0, [双](#) disabledElevation:0.0, [EdgeInsetsGeometry](#) 填充, [ShapeBorder](#) 形状, [持续时间](#) animationDuration:kThemeChangeDuration, [小部件](#) 孩子}))  
创建一个按钮。[...]

常量

[RaisedButton.icon](#)({[关键](#) 关键, @required [VoidCallback](#) onPressed, [ValueChanged<bool>](#) onHighlightChanged, [ButtonTextTheme](#) textTheme, [颜色](#) 输入textColor, [颜色](#) disabledTextColor, [颜色](#) 颜色, [颜色](#) disabledColor, [颜色](#) highlightColor, [颜色](#) splashColor, [亮度](#) colorBrightness, [双](#) 海拔高度:2.0, [双](#) highlightElevation:8.0, [双](#) disabledElevation:0.0, [ShapeBorder](#) 形状, [持续时间](#) animationDuration:kThemeChangeDuration, @required [小部件](#) 图标, @required [小部件](#) 标签}))  
从一对小部件创建一个填充按钮作为按钮的icon和label。[...]

## 属性

[animationDuration](#) → [持续时间](#)

定义动画变化的持续时间shape和elevation。[...]

最后

[孩子](#) → [小部件](#)

按钮的标签。[...]

最后

[颜色](#) → [颜色](#)

按钮的填充颜色, 显示的Material, 而 在其默认 (unpressedenabled) 状态。[...]

最后

[colorBrightness](#) → [亮度](#)

主题亮度用于这个按钮。[...]

最后

[disabledColor](#) → [颜色](#)

填充颜色的按钮, 当按钮被禁用。[...]

最后

[disabledElevation](#) → [双](#)

按钮的高度Material当按钮 不是enabled。[...]

最后

[disabledTextColor](#) → [颜色](#)

使用这个按钮的文本颜色当按钮被禁用。[...]

最后

[海拔高度](#) → [双](#)

z坐标将这个按钮。 这个控件的大小 提出了下面的阴影按钮。 [\[...\]](#)

最后

[启用](#) → [bool](#)

是否启用或禁用按钮。 [\[...\]](#)

只读

[highlightColor](#) → [颜色](#)

突出颜色的按钮InkWell。 [\[...\]](#)

最后

[highlightElevation](#) → [双](#)

按钮的高度Material当按钮 是enabled但不按。 [\[...\]](#)

最后

[onHighlightChanged](#) → [ValueChanged<bool>](#)

调用底层InkWell小部件的InkWell.onHighlightChanged回调。

最后

[onPressed](#) → [VoidCallback](#)

按钮时调用了或激活。 [\[...\]](#)

最后

[填充](#) → [EdgeInsetsGeometry](#)

内部填充的按钮child。 [\[...\]](#)

最后

[形状](#) → [ShapeBorder](#)

按钮的形状Material。 [\[...\]](#)

最后

[splashColor](#) → [颜色](#)

启动按钮的颜色InkWell。 [\[...\]](#)

最后

[输入textColor](#) → [颜色](#)

使用这个按钮的文本颜色。 [\[...\]](#)

最后

[textTheme](#) → [ButtonTextTheme](#)

定义按钮的基本颜色, 和按钮的默认设置的最小值 大小, 内部填充, 和形状。 [\[...\]](#)

最后

[hashCode](#) → [int](#)

这个对象的哈希码。 [\[...\]](#)

只读的, 遗传的

[关键](#) → [关键](#)

控制一个小部件替换另一个小部件在树上。 [\[...\]](#)

最后, 继承了

[runtimeType](#) → [类型](#)

一个对象的运行时类型的代表。

只读的, 遗传的

## 方法

[构建](#) (BuildContext 上下文) → [小部件](#)

描述了由这个小部件的用户界面的一部分。 [\[...\]](#)

[debugFillProperties](#)([DiagnosticPropertiesBuilder](#) 属性)→无效

[createElement](#)()→[StatelessElement](#)

创建一个[StatelessElement](#)在树上来管理这个小部件的位置。[\[...\]](#)

继承了

[debugDescribeChildren](#)()→列表<[DiagnosticsNode](#)>

返回一个列表[DiagnosticsNode](#)描述该节点的对象 的孩子。[\[...\]](#)

@protected, 继承了

[noSuchMethod](#)(调用 调用)→动态

当用户访问一个不存在的方法或属性调用。[\[...\]](#)

继承了

[toDiagnosticsNode](#)({字符串 的名字, [DiagnosticsTreeStyle](#) 风格})→[DiagnosticsNode](#)

返回一个对象被调试的调试表示 工具和[toStringDeep](#)。[\[...\]](#)

继承了

[toString](#)({[DiagnosticLevel](#) minLevel:DiagnosticLevel.debug})→字符串

返回该对象的字符串表示。

继承了

[toStringDeep](#)({字符串 prefixLineOne:", 字符

串 prefixOtherLines, [DiagnosticLevel](#) minLevel:DiagnosticLevel.debug})→字符串

返回一个字符串表示该节点及其后代。[\[...\]](#)

继承了

[toStringShallow](#)({字符串 乔伊纳:", " , [DiagnosticLevel](#) minLevel:DiagnosticLevel.debug})→字符串

返回一行详细描述的对象。[\[...\]](#)

继承了

[toStringShort](#)()→字符串

短, 这个小部件的文本描述。

继承了

## 操作

[运算符==](#)(动态 其他)→bool

相等操作符。[\[...\]](#)

继承了