

模块事件

一、正在签到中事件

说明： 当用户正在签到中时，会触发该事件

Event 事件： `CheckInEvent.OnCheckIn`

回调参数： `Object` 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>isCheckInProcessing</code>	是否在签到中	<code>boolean</code>

示例：

```
checkInTarget.eventEmitter.on(CheckInEvent.OnCheckIn, (data) => {
  console.log('是否处于签到中', data.isCheckInProcessing);
});
```

二、开始签到

说明： 当用户开始签到时，会触发该事件

Event 事件： `CheckInEvent.StartCheckIn`

回调参数： `Object` 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>checkInData</code>	签到数据	<code>CheckInData</code>

示例：

```
checkInTarget.eventEmitter.on(CheckInEvent.StartCheckIn, (data) => {
  console.log('开始签到', data.checkInData);
});
```

三、签到倒计时

说明： 当用户开始签到时， 会触发该事件

Event 事件： `CheckInEvent.CheckInCountdown`

回调参数： `Object` 对象， 详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>remainingTime</code>	倒计时时间	<code>number</code>

示例：

```
checkInTarget.eventEmitter.on(CheckInEvent.CheckInCountdown, (data) => {
  console.log('签到倒计时', data.remainingTime);
});
```

四、结束签到

说明： 当用户结束签到时， 会触发该事件

Event 事件： `CheckInEvent.StopCheckIn`

回调参数： `Object` 对象， 详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>checkInId</code>	签到 id	<code>string</code>
<code>checkInCount</code>	签到人数	<code>number</code>

示例：

```
checkInTarget.eventEmitter.on(CheckInEvent.StopCheckIn, (data) => {
  console.log('结束签到', data.checkInId);
});
```

五、签到成功

说明： 当用户签到成功时， 会触发该事件

Event 事件： `CheckInEvent.CheckInSuccess`

回调参数： `null`

示例：

```
checkInTarget.eventEmitter.on(CheckInEvent.CheckInSuccess, () => {
  console.log('签到成功');
});
```

六、签到失败

说明： 当用户签到失败时， 会触发该事件

Event 事件： `CheckInEvent.CheckInFail`

回调参数： `Object` 对象， 详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>failReason</code>	签到失败原因	<code>CheckInFailReason</code>

示例：

```
checkInTarget.eventEmitter.on(CheckInEvent.CheckInFail, (data) => {
  console.log('签到失败', data.failReason);
});
```