# 15.6 APP入口及主页

本节来介绍一下APP入口及首页。

## 15.6.1 APP入口

main函数为APP入口函数，实现如下：

void main() => Global.init().then((e) => runApp(MyApp()));

初始化完成后才会加载UI(MyApp)，MyApp 是应用的入口Widget，实现如下：

class MyApp extends StatelessWidget {  
 // This widget is the root of your application.  
 @override  
 Widget build(BuildContext context) {  
 return MultiProvider(  
 providers: <SingleChildCloneableWidget>[  
 ChangeNotifierProvider.value(value: ThemeModel()),  
 ChangeNotifierProvider.value(value: UserModel()),  
 ChangeNotifierProvider.value(value: LocaleModel()),  
 ],  
 child: Consumer2<ThemeModel, LocaleModel>(  
 builder: (BuildContext context, themeModel, localeModel, Widget child) {  
 return MaterialApp(  
 theme: ThemeData(  
 primarySwatch: themeModel.theme,  
 ),  
 onGenerateTitle: (context){  
 return GmLocalizations.of(context).title;  
 },  
 home: HomeRoute(), //应用主页  
 locale: localeModel.getLocale(),  
 //我们只支持美国英语和中文简体  
 supportedLocales: [  
 const Locale('en', 'US'), // 美国英语  
 const Locale('zh', 'CN'), // 中文简体  
 //其它Locales  
 ],  
 localizationsDelegates: [  
 // 本地化的代理类  
 GlobalMaterialLocalizations.delegate,  
 GlobalWidgetsLocalizations.delegate,  
 GmLocalizationsDelegate()  
 ],  
 localeResolutionCallback:  
 (Locale \_locale, Iterable<Locale> supportedLocales) {  
 if (localeModel.getLocale() != null) {  
 //如果已经选定语言，则不跟随系统  
 return localeModel.getLocale();  
 } else {  
   
 Locale locale;  
 //APP语言跟随系统语言，如果系统语言不是中文简体或美国英语，  
 //则默认使用美国英语  
 if (supportedLocales.contains(\_locale)) {  
 locale= \_locale;  
 } else {  
 locale= Locale('en', 'US');  
 }  
 return locale;  
 }  
 },  
 // 注册命名路由表  
 routes: <String, WidgetBuilder>{  
 "login": (context) => LoginRoute(),  
 "themes": (context) => ThemeChangeRoute(),  
 "language": (context) => LanguageRoute(),  
 },  
 );  
 },  
 ),  
 );  
 }  
}

在上面的代码中：

1. 我们的根widget是MultiProvider，它将主题、用户、语言三种状态绑定到了应用的根上，如此一来，任何路由中都可以通过Provider.of()来获取这些状态，也就是说这三种状态是全局共享的！
2. HomeRoute是应用的主页。
3. 在构建MaterialApp时，我们配置了APP支持的语言列表，以及监听了系统语言改变事件；另外MaterialApp消费（依赖）了ThemeModel和LocaleModel，所以当APP主题或语言改变时MaterialApp会重新构建
4. 我们注册了命名路由表，以便在APP中可以直接通过路由名跳转。
5. 为了支持多语言（本APP中我们支持美国英语和中文简体两种语言）我们实现了一个GmLocalizationsDelegate，子Widget中都可以通过GmLocalizations来动态获取APP当前语言对应的文案。关于GmLocalizationsDelegate和GmLocalizations的实现方式读者可以参考”国际化“一章中的介绍，此处不再赘述。

## 15.6.2 主页

为了简单起见，当APP启动后，如果之前已登录了APP，则显示该用户项目列表；如果之前未登录，则显示一个登录按钮，点击后跳转到登录页。另外，我们实现一个抽屉菜单，里面包含当前用户头像及APP的菜单。下面我们先看看要实现的效果，如图15-1、15-2所示：

15-115-2

我们在”lib/routes“下创建一个”home\_page.dart“文件，实现如下：

class HomeRoute extends StatefulWidget {  
 @override  
 \_HomeRouteState createState() => \_HomeRouteState();  
}  
  
class \_HomeRouteState extends State<HomeRoute> {  
 @override  
 Widget build(BuildContext context) {  
 return Scaffold(  
 appBar: AppBar(  
 title: Text(GmLocalizations.of(context).home),  
 ),  
 body: \_buildBody(), // 构建主页面  
 drawer: MyDrawer(), //抽屉菜单  
 );  
 }  
 ...// 省略  
}

上面代码中，主页的标题（title）我们是通过GmLocalizations.of(context).home来获得，GmLocalizations是我们提供的一个Localizations类，用于支持多语言，因此当APP语言改变时，凡是使用GmLocalizations动态获取的文案都会是相应语言的文案，这在前面”国际化“一章中已经介绍过，读者可以前翻查阅。

我们通过 \_buildBody()方法来构建主页内容，\_buildBody()方法实现代码如下：

Widget \_buildBody() {  
 UserModel userModel = Provider.of<UserModel>(context);  
 if (!userModel.isLogin) {  
 //用户未登录，显示登录按钮  
 return Center(  
 child: RaisedButton(  
 child: Text(GmLocalizations.of(context).login),  
 onPressed: () => Navigator.of(context).pushNamed("login"),  
 ),  
 );  
 } else {  
 //已登录，则展示项目列表  
 return InfiniteListView<Repo>(  
 onRetrieveData: (int page, List<Repo> items, bool refresh) async {  
 var data = await Git(context).getRepos(  
 refresh: refresh,  
 queryParameters: {  
 'page': page,  
 'page\_size': 20,  
 },  
 );  
 //把请求到的新数据添加到items中  
 items.addAll(data);   
 // 如果接口返回的数量等于'page\_size'，则认为还有数据，反之则认为最后一页  
 return data.length==20;  
 },  
 itemBuilder: (List list, int index, BuildContext ctx) {  
 // 项目信息列表项  
 return RepoItem(list[index]);  
 },  
 );  
 }  
 }  
}

上面代码注释很清楚：如果用户未登录，显示登录按钮；如果用户已登录，则展示项目列表。这里项目列表使用了InfiniteListView Widget，它是flukit package中提供的。InfiniteListView同时支持了下拉刷新和上拉加载更多两种功能。onRetrieveData 为数据获取回调，该回调函数接收三个参数：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参数名 | 类型 | 解释 |
| page | int | 当前页号 |
| items | List | 保存当前列表数据的List |
| refresh | bool | 是否是下拉刷新触发 |

返回值类型为bool，为true时表示还有数据，为false时则表示后续没有数据了。onRetrieveData 回调中我们调用Git(context).getRepos(...)来获取用户项目列表，同时指定每次请求获取20条。当获取成功时，首先要将新获取的项目数据添加到items中，然后根据本次请求的项目条数是否等于期望的20条来判断还有没有更多的数据。在此需要注意，Git(context).getRepos(…)方法中需要refresh参数来判断是否使用缓存。

itemBuilder为列表项的builder，我们需要在该回调中构建每一个列表项Widget。由于列表项构建逻辑较负责，我们单独封装一个RepoItem Widget 专门用于构建列表项UI。RepoItem 实现如下：

import '../index.dart';  
  
class RepoItem extends StatefulWidget {  
 // 将`repo.id`作为RepoItem的默认key  
 RepoItem(this.repo) : super(key: ValueKey(repo.id));  
  
 final Repo repo;  
  
 @override  
 \_RepoItemState createState() => \_RepoItemState();  
}  
  
class \_RepoItemState extends State<RepoItem> {  
 @override  
 Widget build(BuildContext context) {  
 var subtitle;  
 return Padding(  
 padding: const EdgeInsets.only(top: 8.0),  
 child: Material(  
 color: Colors.white,  
 shape: BorderDirectional(  
 bottom: BorderSide(  
 color: Theme.of(context).dividerColor,  
 width: .5,  
 ),  
 ),  
 child: Padding(  
 padding: const EdgeInsets.only(top: 0.0, bottom: 16),  
 child: Column(  
 crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,  
 children: <Widget>[  
 ListTile(  
 dense: true,  
 leading: gmAvatar(  
 //项目owner头像  
 widget.repo.owner.avatar\_url,  
 width: 24.0,  
 borderRadius: BorderRadius.circular(12),  
 ),  
 title: Text(  
 widget.repo.owner.login,  
 textScaleFactor: .9,  
 ),  
 subtitle: subtitle,  
 trailing: Text(widget.repo.language ?? ""),  
 ),  
 // 构建项目标题和简介  
 Padding(  
 padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16.0),  
 child: Column(  
 crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,  
 children: <Widget>[  
 Text(  
 widget.repo.fork  
 ? widget.repo.full\_name  
 : widget.repo.name,  
 style: TextStyle(  
 fontSize: 15,  
 fontWeight: FontWeight.bold,  
 fontStyle: widget.repo.fork  
 ? FontStyle.italic  
 : FontStyle.normal,  
 ),  
 ),  
 Padding(  
 padding: const EdgeInsets.only(top: 8, bottom: 12),  
 child: widget.repo.description == null  
 ? Text(  
 GmLocalizations.of(context).noDescription,  
 style: TextStyle(  
 fontStyle: FontStyle.italic,  
 color: Colors.grey[700]),  
 )  
 : Text(  
 widget.repo.description,  
 maxLines: 3,  
 style: TextStyle(  
 height: 1.15,  
 color: Colors.blueGrey[700],  
 fontSize: 13,  
 ),  
 ),  
 ),  
 ],  
 ),  
 ),  
 // 构建卡片底部信息  
 \_buildBottom()  
 ],  
 ),  
 ),  
 ),  
 );  
 }  
  
 // 构建卡片底部信息  
 Widget \_buildBottom() {  
 const paddingWidth = 10;  
 return IconTheme(  
 data: IconThemeData(  
 color: Colors.grey,  
 size: 15,  
 ),  
 child: DefaultTextStyle(  
 style: TextStyle(color: Colors.grey, fontSize: 12),  
 child: Padding(  
 padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16),  
 child: Builder(builder: (context) {  
 var children = <Widget>[  
 Icon(Icons.star),  
 Text(" " +  
 widget.repo.stargazers\_count  
 .toString()  
 .padRight(paddingWidth)),  
 Icon(Icons.info\_outline),  
 Text(" " +  
 widget.repo.open\_issues\_count  
 .toString()  
 .padRight(paddingWidth)),  
  
 Icon(MyIcons.fork), //我们的自定义图标  
 Text(widget.repo.forks\_count.toString().padRight(paddingWidth)),  
 ];  
  
 if (widget.repo.fork) {  
 children.add(Text("Forked".padRight(paddingWidth)));  
 }  
  
 if (widget.repo.private == true) {  
 children.addAll(<Widget>[  
 Icon(Icons.lock),  
 Text(" private".padRight(paddingWidth))  
 ]);  
 }  
 return Row(children: children);  
 }),  
 ),  
 ),  
 );  
 }  
}

上面代码有两点需要注意：

1. 在构建项目拥有者头像时调用了gmAvatar(…)方法，该方法是是一个全局工具函数，专门用于获取头像图片，实现如下：

* Widget gmAvatar(String url, {  
   double width = 30,  
   double height,  
   BoxFit fit,  
   BorderRadius borderRadius,  
  }) {  
   var placeholder = Image.asset(  
   "imgs/avatar-default.png", //头像占位图，加载过程中显示  
   width: width,  
   height: height  
   );  
   return ClipRRect(  
   borderRadius: borderRadius ?? BorderRadius.circular(2),  
   child: CachedNetworkImage(   
   imageUrl: url,  
   width: width,  
   height: height,  
   fit: fit,  
   placeholder: (context, url) =>placeholder,  
   errorWidget: (context, url, error) =>placeholder,  
   ),  
   );  
  }
* 代码中调用了CachedNetworkImage 是cached\_network\_image包中提供的一个Widget，它不仅可以在图片加载过程中指定一个占位图，而且还可以对网络请求的图片进行缓存，更多详情读者可以自行查阅其文档。

1. 由于Flutter 的Material 图标库中没有fork图标，所以我们在iconfont.cn上找了一个fork图标，然后根据”图片和Icon“一节中介绍的使用自定义字体图标的方法集成到了我们的项目中。

## 15.6.3 抽屉菜单

抽屉菜单分为两部分：顶部头像和底部功能菜单项。当用户未登录，则抽屉菜单顶部会显示一个默认的灰色占位图，若用户已登录，则会显示用户的头像。抽屉菜单底部有”换肤“和”语言“两个固定菜单，若用户已登录，则会多一个”注销“菜单。用户点击”换肤“和”语言“两个菜单项，会进入相应的设置页面。我们的抽屉菜单效果如图15-3、15-4所示：

15-315-4

实现代码如下：

class MyDrawer extends StatelessWidget {  
 const MyDrawer({  
 Key key,  
 }) : super(key: key);  
  
 @override  
 Widget build(BuildContext context) {  
 return Drawer(  
 //移除顶部padding  
 child: MediaQuery.removePadding(  
 context: context,  
 removeTop: true,  
 child: Column(  
 crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,  
 children: <Widget>[  
 \_buildHeader(), //构建抽屉菜单头部  
 Expanded(child: \_buildMenus()), //构建功能菜单  
 ],  
 ),  
 ),  
 );  
 }  
  
 Widget \_buildHeader() {  
 return Consumer<UserModel>(  
 builder: (BuildContext context, UserModel value, Widget child) {  
 return GestureDetector(  
 child: Container(  
 color: Theme.of(context).primaryColor,  
 padding: EdgeInsets.only(top: 40, bottom: 20),  
 child: Row(  
 children: <Widget>[  
 Padding(  
 padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 16.0),  
 child: ClipOval(  
 // 如果已登录，则显示用户头像；若未登录，则显示默认头像  
 child: value.isLogin  
 ? gmAvatar(value.user.avatar\_url, width: 80)  
 : Image.asset(  
 "imgs/avatar-default.png",  
 width: 80,  
 ),  
 ),  
 ),  
 Text(  
 value.isLogin  
 ? value.user.login  
 : GmLocalizations.of(context).login,  
 style: TextStyle(  
 fontWeight: FontWeight.bold,  
 color: Colors.white,  
 ),  
 )  
 ],  
 ),  
 ),  
 onTap: () {  
 if (!value.isLogin) Navigator.of(context).pushNamed("login");  
 },  
 );  
 },  
 );  
 }  
  
 // 构建菜单项  
 Widget \_buildMenus() {  
 return Consumer<UserModel>(  
 builder: (BuildContext context, UserModel userModel, Widget child) {  
 var gm = GmLocalizations.of(context);  
 return ListView(  
 children: <Widget>[  
 ListTile(  
 leading: const Icon(Icons.color\_lens),  
 title: Text(gm.theme),  
 onTap: () => Navigator.pushNamed(context, "themes"),  
 ),  
 ListTile(  
 leading: const Icon(Icons.language),  
 title: Text(gm.language),  
 onTap: () => Navigator.pushNamed(context, "language"),  
 ),  
 if(userModel.isLogin) ListTile(  
 leading: const Icon(Icons.power\_settings\_new),  
 title: Text(gm.logout),  
 onTap: () {  
 showDialog(  
 context: context,  
 builder: (ctx) {  
 //退出账号前先弹二次确认窗  
 return AlertDialog(  
 content: Text(gm.logoutTip),  
 actions: <Widget>[  
 FlatButton(  
 child: Text(gm.cancel),  
 onPressed: () => Navigator.pop(context),  
 ),  
 FlatButton(  
 child: Text(gm.yes),  
 onPressed: () {  
 //该赋值语句会触发MaterialApp rebuild  
 userModel.user = null;  
 Navigator.pop(context);  
 },  
 ),  
 ],  
 );  
 },  
 );  
 },  
 ),  
 ],  
 );  
 },  
 );  
 }  
}

用户点击”注销“，userModel.user 会被置空，此时所有依赖userModel的组件都会被rebuild，如主页会恢复成未登录的状态。

本小节我们介绍了APP入口MaterialApp的一些配置，然后实现了APP的首页。后面我们将展示登录页、换肤页、语言切换页。