

初识小程序

微信小程序从点开到显示的过程

App 是宿主环境提供的一个 App() 构造器，用于注册一个程序App

App实例是单例对象，也是一个全局对象，就像网页里的window一样



1. 点开微信小程序
2. 微信客户端初始化宿主环境
 - 小程序代码包
 - 网络下载
 - 本地缓存
3. 派发onLaunch事件
4. 挂载APP实例
 - App构造器参数所定义的onLaunch方法被微信客户端调用
5. 进入小程序

app和页面的生命周期的触发条件

页面初次加载和显示

1. onLoad(): 页面初次加载时,在页面没被销毁之前只会触发1次。
2. onShow(): 页面显示时,从别的页面返回到当前页面时, 都会被调用。
3. onReady(): 页面初次渲染完成时,在页面没被销毁前只会触发1次,在逻辑层可以和视图层进行交互。

页面显示后,用户的操作触发的事件

1. onHide(): 页面不可见时,wx.navigateTo切换到其他页面、底部tab切换时触发。
2. onUnload: 返回到其它页时,wx.redirectTo或wx.navigateBack使当前页面会被微信客户端销毁回收时触发。

其他一些触发事件

1. onPullDownRefresh(): 下拉刷新,监听用户下拉刷新事件,需要在全局或具体页面的json 文件中配置enablePullDownRefresh为true。
2. onReachBottom(): 监听用户上拉触底事件。可以在app.json的window选项中或页面配置page.json中设置触发距离onReachBottomDistance。在触发距离内滑动期间,本事件只会被触发一次。
3. onPageScroll(): 监听用户滑动页面事件,参数为 Object,包含 scrollTop 字段,表示页面在垂直方向已滚动的距离(单位px)。

4. `onShareAppMessage()`: 只有定义了此事件处理函数，右上角菜单才会显示“转发”按钮，在用户点击转发按钮的时候会调用，此事件需要return一个Object，包含title和path两个字段，用于自定义转发内容