

Flutter生命周期

- 生命周期的基本概念

- 什么是生命周期

- 说白了就是回调方法（函数）
 - 让你知道我封装好的这个Widget它处于什么样的状态了！

- 有什么作用

- 监听Widget的事件
 - 初始化数据
 - 创建数据
 - 发送网络请求
 - 内存管理
 - 销毁数据、销毁监听者
 - 销毁Timer等等

- Widget的生命周期

- Stateless

- 1、构造方法
 - 2、build方法

- Stateful（包含两个对象Widget、State）

- Widget构造方法
 - Widget的CreateState
 - State的构造方法
 - State的initState方法
 - didChangeDependencies方法（改变依赖关系）
 - 依赖的InheritedWidget发生变化之后，方法也会调用！
 - State的build
 - 当调用setState方法。会重新调用build进行渲染！
 - 当Widget销毁的时候，调用State的dispose

- Widget的渲染原理

并不是所有的Widget都会被独立渲染！只有继承RenderObjectWidget的才会创建RenderObject对象！
在Flutter渲染的流程中，有三颗重要的树！Flutter引擎是针对Render树进行渲染！

- Widget树、Element树、Render树
 - 每一个Widget都会创建一个Element对象

- 隐式调用createElement方法。Element加入Element树种
| 它会创建三种Element
- RenderElement主要是创建RenderObject对象
| 继承RenderObjectWidget的Widget会创建RenderElement
 - 创建RenderElement
 - Flutter会调用mount方法，调用createRenderObject方法
- StatefulElement继承ComponentElement
| StatefulWidget会创建StatefulElement
 - 调用createState方法，创建State
 - 将Widget赋值给state
 - 调用state的build方法 并且将自己（Element）传出去
| build里面的context 就是Widget的Element !
- StatelessElement继承ComponentElement
| StatelessWidget会创建StatelessElement
 - 主要就是调用build方法 并且将自己（Element）传出去