

一、Flutter是什么

二、Flutter历史

三、Flutter特性

1、跨平台

2、高性能

3、丰富的UI组件

4、开发效率高

5、学习成本低

6、与任何平台交互都很方便

10、一份代码，到处运行

四、Flutter版本介绍

1、master

2、Dev

3、beta

4、stable

一、Flutter是什么

Flutter是Google开源的一代跨平台UI框架，与目前其他开源跨凭条方案不同的是，Flutter更像是游戏引擎，因为它有自己的渲染引擎，可以在自己idecanvas渲染。而不需要再借助于移动端来绘制

二、Flutter历史

- 1、前身是，2015年Dart Developer Submit（Dart开发者峰会）上发布Sky图像系统，Sky使用Dart开发，可以在Android上开发高达120FPS的应用
- 2、第一个版本，2017.5.12，Flutter发布第一个版本V0.0.6
- 3、第一个稳定版本，2018.12.4，Flutter 1.0版本

4、第二个稳定版本，2019.2.26，Flutter 1.2.1

5、2019.10.9, V1.9.1+hotfix.2，目前最新稳定版本是V1.12.13-hotfixes

三、Flutter特性

1、跨平台

- 移动端：Android、IOS
- PC端：Windows、Linux、MacOS
- Web端

2、高性能

- 界面可以达到60fps,渲染效率和用户体验接近native
- Flutter在release下会被编译为Native ARM code,会使跨平台代码的运行效率更高
- Native和Flutter通过JNI桥接，降低两者交互的损耗

3、丰富的UI组件

- 内置的Material Design和Cupertino风格小部件，并且UI样式高度还原Native样式，此外还有丰富的动画库

4、开发效率高

- Flutter使用Dart语言开发，具备很多新的语言特性
- 支持Hot Reload，开发速度更快

5、学习成本低

屏蔽了底层实现，更容易上手

6、与任何平台交互都很方便

由于Flutter架构设计，使得Flutter可以在任何平台扩展，也可以和平台进行方便的交互

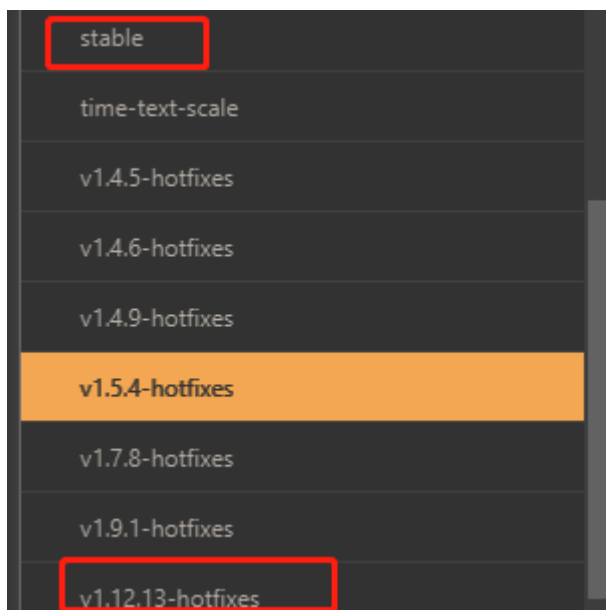
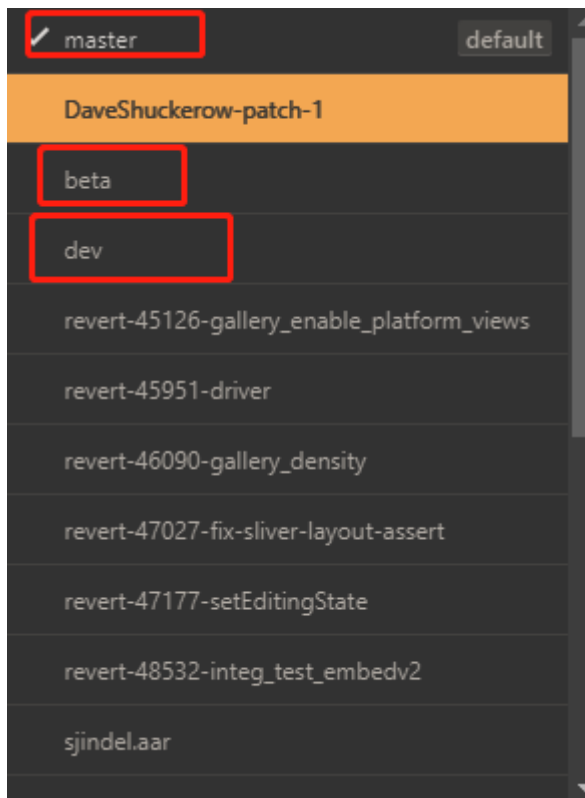
10、一份代码，到处运行

只要写出一份代码，就可以构建Android和IOS两个平台的App，用户他烟基本和原生一致

四、Flutter版本介绍

Flutter共有四个版本，master、dev、beta、stable

Github分支截图如下：



1、master

master分支代码是最新的，包含了新特性，但是master代码没有经过测试，所以可能会出现各种bug

2、Dev

工程师将master代码合并到dev上，并对代码进行内部测试，但是并不意味着没有bug，只是通过了最基础的测试

3、beta

beta更新频率是一个月，每个月会从dev的最佳版本中选一个作为beta版本发布，这个版本起码在dev分支上使用过一周时间，并且没有新的严重bug

4、stable

stable更新频率是一个季度，每个季度发布一次或者多次版本，这个版本是从beat中选一个非常稳定并且非常好的分支。