

一、对Widget的认识

1、Everything is Widget

2、组合大于继承

3、Widget是UI的配置信息

4、Widget是一次性的

5、Widget是不可变的

6、Widget是轻量的

二、Widget的使用方法

一、对Widget的认识

1、Everything is Widget

在Flutter中，无论是组件还是布局，还是监听点击事件，实现动画，padding，透明度等等都是Widget

2、组合大于继承

在Flutter中实现一个自定义的Widget，最好通过组合其他Widget来实现，而不是用继承

3、Widget是UI的配置信息

Flutter的UI渲染使用的是react-style框架，所以Widget并不会直接用于渲染，而只是UI的配置信息

4、Widget是一次性的

在Flutter App启动时，会build一个Widget树，然后读取Widget树的配置去渲染UI，当需要改变UI时，会触发build来重新build一个全新的Widget树，然后与原有树进行对比，来刷新UI。

因此每次刷新UI，Widget都会重建，所以Widget就是一次性的

5、Widget是不可变的

由于每次UI改变时都会重建Widget，因此Widget是不可变的，变就需要重建

6、Widget是轻量的

Widget在改变UI时是会 重建的，但是会对新旧树进行对比，并不是所有的都刷新，只刷新变得部分，因此即使每次都会重建，也不会影响性能，是轻量的

二、Widget的使用方法

Flutter中的Widget有上百个，但是大致上可以分为五类：

- 基础Widget
- 手势识别Widget
- 布局Widget
- 容器类Widget
- 可滚动Widget

在使用Widget时，遵照三个步骤

- 首先找到Widget的构造方法
- 看构造方法中哪些参数是必选的，哪些是可选的，必选的必须赋值，可选的根据需要赋值
- 需要知道widget的每个参数的作用和使用方法