

我的Flutter注意事项

1. Flutter 的跨平台兼容性目前最好，前期开发调试完全在 Android 端进行的情况下，第一次在 IOS 平台运行居然没有任何错误，并且还没出现UI兼容问题 这些特点其实这得益于Flutter Engine 和 Skia。
2. Dart 下只有 bool 型可以用于 if 等判断，不同于 JS 这种使用方式是不合法的 `var g = "null"; if(g){}`，DART中，switch 支持 String 类型
3. 设置了decoration的color，就不能设置Container的color
4. MainAxisSize的取值有两种：**max**：根据传入的布局约束条件，最大化主轴方向的可用空间；**min**：与max相反，是最小化主轴方向的可用空间;
5. 使用Card，用于快速简单的实现圆角和阴影
6. 设置缓存图片个数与大小 缓存个数100: `PaintingBinding.instance.imageCache.maximumSize = 100;` 缓存大小50M: `PaintingBinding.instance.imageCache.maximumSizeBytes = 50 < 20;`
7. flutter中的颜文字: `\u{1f47f}` //😏

Dart的基础语法

1. num、int和double都是Dart中的类，也就是说它是对象级别的，所以他们的默认值为null
2. Map为若干个键值对的容器，想用映射之名。其中一个Map对象中的键不能重复，值是可以重复的:`Map<int, String> map = {1: 'one', 2: 'two', 3: 'three'};`
3. 对数组的所有元素做同一个操作，可用map方法: `input.map((e){return e-5;})`
4. Runes是一个类，是一个可比遍历的int型元素组合体
5. var 关键字:如果只是用var声明变量,该变量之后是可以修改数据类型的(未赋值的时候，类型是dynamic:动态的) 如果声明的同时取赋值，那么该对象的类型就是固定的，不可修改
6. 如果一个变量你以后不打算修改，可以使用 final 或者 const进行修饰,当你试图修改它的值，就会报错。
const与final的区别：一个final变量只能赋值一次：它的值在可以在运行时获取 一个const变量是编译时常量：代码还没有运行时我们就知道它声明变量的值