

useRef除了传统用法外，还可以跨越渲染周期存储数据。一个组件的state可以在多次渲染之后依旧不变。但是，state的问题在于一旦修改了它就会导致组件的重新渲染。那么这个时候就可以使用useRef来跨越渲染周期存储数据，而且对它修改也不会引起组件渲染。

eg：用ref对象的current属性来存储定时器的ID，这样便可以在多次渲染之后依旧保存定时器ID，从而能正常清除定时器。