

Icon

A Material Design icon.

Icon类

一个图形图标小部件中描述的字形字体 一个 $\underline{IconData}$ 如材料的预定义的 $\underline{IconData}$ 年代图标。

图标不互动。 对于一个交互图标, 考虑材料的<u>IconButton</u>。

必须有一个环境<u>方向性</u>小部件在使用<u>图标</u>。 通常这是介绍了自动的<u>WidgetsApp</u>或 <u>MaterialApp</u>。

参见:

- <u>IconButton</u>交互图标。
- 图标,可用图标列表使用这个类。
- <u>IconTheme</u>,它提供了环境配置图标。
- ImageIcon,显示图标AssetImage年代或其他ImageProvider年代。

继承

对象

- <u>Diagnosticable</u>
- <u>DiagnosticableTree</u>
- 小部件
- <u>StatelessWidget</u>
- 图标

构造函数

属性

颜色 →颜色

时所使用的颜色绘制图标。[…]

最后

<u>图标</u> → <u>IconData</u>

要显示的图标。 可用的图标了Icons。 […]

最后

<u>semanticLabel</u> →<u>字符串</u>

语义标签的图标。[…]

最后

```
<u>大小</u> →<u>双</u>
```

逻辑像素图标的大小。「…」

最后

<u>textDirection</u> → <u>TextDirection</u>

呈现的文本方向使用图标。[…]

最后

<u>hashCode</u> → int

这个对象的哈希码。「…」

只读的,遗传的

关键 →关键

控制一个小部件替换另一个小部件在树上。「…」

最后,继承了

runtimeType →类型

一个对象的运行时类型的代表。

只读的, 遗传的

方法

构建(BuildContext 上下文)→小部件

描述了由这个小部件的用户界面的一部分。[…]

<u>debugFillProperties</u>(<u>DiagnosticPropertiesBuilder</u> 属性)→无效 <u>createElement()</u>→StatelessElement

创建一个<u>StatelessElement</u>在树上来管理这个小部件的位置。<u>[…]</u> *继承了*

<u>debugDescribeChildren()→列表〈DiagnosticsNode</u>〉

返回一个列表DiagnosticsNode描述该节点的对象的孩子。[…]

@protected,继承了

<u>noSuchMethoa</u>(调用 调用)→动态

当用户访问一个不存在的方法或属性调用。[…]

继承了

<u>toDiagnosticsNode</u>({字符串 的名字, <u>DiagnosticsTreeStyle</u> 风格})→DiagnosticsNode

返回一个对象被调试的调试表示 工具和toStringDeep。[···]

继承了

<u>toString</u>({<u>DiagnosticLevel</u> minLevel:DiagnosticLevel.debug})→<u>字符串</u> 返回该对象的字符串表示。

继承了

toStringDeep({字符串 prefixLineOne:", 字符

<u>串</u> prefixOtherLines, <u>DiagnosticLevel</u> minLevel:DiagnosticLevel.debug})→ 字符串

返回一个字符串表示该节点及其后代。[…]

继承了

toStringShallow({字符串 乔伊

纳:"、", <u>DiagnosticLevel</u> minLevel:DiagnosticLevel.debug})→<u>字符串</u>返回一行详细描述的对象。[…]

继承了

toStringShort()→字符串

短,这个小部件的文本描述。

继承了

操作

运算符= =(动态 其他)→bool

相等操作符。[…]

继承了