Angular1.x入门与精通 第3章: Angular1.x启动分析

讲师: 徐礼文 2016/7/18 21:27:53

AngularJS的源码在整体上,与其它很多库和框架一样,是一个自执行函数,其整体结构简化如下:

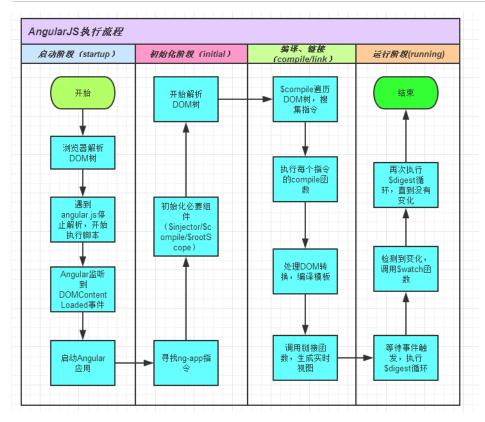
```
(function(window, document, undefined) {
  // define variables and functions
  // and do some operations

if (window.angular.bootstrap) {
  console.log('WARNING: Tried to load angular more than once.');
  return;
  }

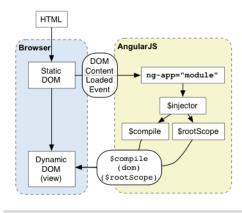
bindJQuery();

publishExternalAPI(angular);

jqlite(document).ready(function() {
  angularInit(document, bootstrap);
  });
  });
})(window, document);
```



自动初始化



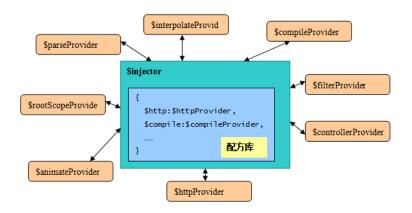
AngularJS API之\$injector ---- 依赖注入

Dependency Injection (DI,依赖注入)是一种软件设计模式,用于处理如何让程序获得其依赖(对象的)引用。

注入器是AngularJS框架实现和应用开发的关键,这是一个DI/loC容器的实现。

AngularJS将功能分成了不同类型的组件分别实现,这些组件有一个统称-供给者/provider,下图中列出了AngularJS几个常用的内置服务:

AngularJS的组件之间不可以互相直接调用,一个组件必须通过注入器才可以调用另一个组件。这样的好处是组件之间相互解耦,对象的整个生命周期的管理 甩给了注入器。



在AngularJS中也有依赖注入的概念,像spring中的依赖注入,但是又有所不同。Spring中使用构造注入或者设值注入的方式,还需要做一些额外的操作,但是angular中只需要在需要的地方声明一下即可,类似模块的引用,因此十分方便。

参考: [angular api doc] (http://docs.angularjs.cn/api/auto/service/\$injector)

推断式注入

这种注入方式,需要在保证参数名称与服务名称相同。如果代码要经过压缩等操作,就会导致注入失败。

```
app.controller("myCtrl1", function($scope,hello1,hello2){
    $scope.hello = function(){
    hello1.hello();
    hello2.hello();
}
});
```

标记式注入

这种注入方式,需要设置一个依赖数组,数组内是依赖的服务名字,在函数参数中,可以随意设置参数名称,但是必须保证顺序的一致性。

```
var myCtrl2 = function($scope,hello1,hello2){
    $scope.hello = function(){
      hello1.hello();
      hello2.hello();
    }
}
myCtrl2.$injector = ['hello1','hello2'];
app.controller("myCtrl2", myCtrl2);
```

内联式注入

这种注入方式直接传入两个参数,一个是名字,另一个是一个数组。这个数组的最后一个参数是真正的方法体,其他的都是依赖的目标,但是要保证与方法体的参数顺序一致(与标记注入一样)。

```
app.controller("myCtrl3",['$scope','hello1','hello2',function($scope,hello1,hello2){
    $scope.hello = function(){
     hello1.hello();
     hello2.hello();
}
}];
```

\$injector常用的方法

在angular中,可以通过angular.injector()获得注入器。

var \$injector = angular.injector();

通过\$injector.get('serviceName')获得依赖的服务名字

\$injector.get('\$scope')

通过\$injector.annotate('xxx')获得xxx的所有依赖项 \$injector.annotate(xxx)