

基本运行逻辑

在configureStore里面import所有
reduce (dishes.js) 等，因为reduce里面的默认
state是没有的值，所以此时store里面有变量没值

把在actionCreator中的fetch函数传到
mainComponent

当用户进入页面开启component之前执行在
MainComponent中的生命周期函数
componentDidMount执行fetchDishes等函数

执行fetch函数里面的fetch从服务器获得数据（不需要
shared文件夹里面的数据）

没获取之前loading，loading初始化为True，因为为
True执行loadingComponent,如果更新为服务器错误，
errMess更新信息，否则执行addDishes等操作，改变
state为服务器获取数据

为什么会切换到loading，请看
MenuConent等的相关判断。会通过
props把loading是True还是False传到具
体component，在component判断

因为执行dispatch (addDishes) 等，使得执行相应
reducer (dishes.js)，state更新，store更新，传
入mainComponent的各个state更新。

mainComponent的各个state更新，通过route分发
的state也更新。页面更新