

简单认识一下Vue.js

读音(vju)

- 渐进式框架
- Web开发高级功能：
 - 解耦视图和数据
 - 可复用的组件
 - 前端路由技术
 - 状态关联
 - 虚拟DOM

1、Vue初体验

```
1 <div id="app">
2
3 </div>
4
5 <script src="../js/vue.js"></script>
6 <script>
7   // let(变量)/ const(常量)
8   const app = new vue({
9     el: '#app'
10  })
11 </script>
```

new Vue()

vue.js里面一定用一个 function Vue 且传参为对象类型

```
1 <!-- vue.js -->
2 <script>
3   function Vue({...}){
4
5   }
6 </script>
```

el: '#app' : 定义要挂载的元素

编程范式: **声明式编程**

```
1 {{message}}
2
3 data: {
4     message: '你还啊啊啊'
5 }
```

```
1 app.message = '控制台直接改'
```

2、MVVM

看维基百科

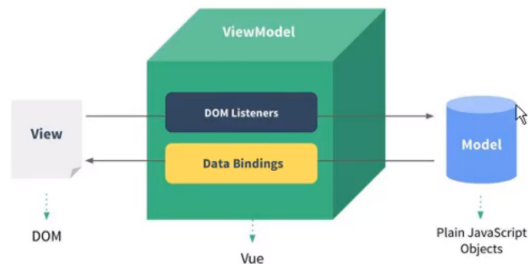
■ 什么是MVVM呢？

□ 通常我们学习一个概念，最好的方式是去看维基百科(对，千万别看成了百度百科)

□ <https://zh.wikipedia.org/wiki/MVVM>

□ 维基百科的官方解释，我们这里不再赘述。

■ 我们直接来看Vue的MVVM



■ View层:

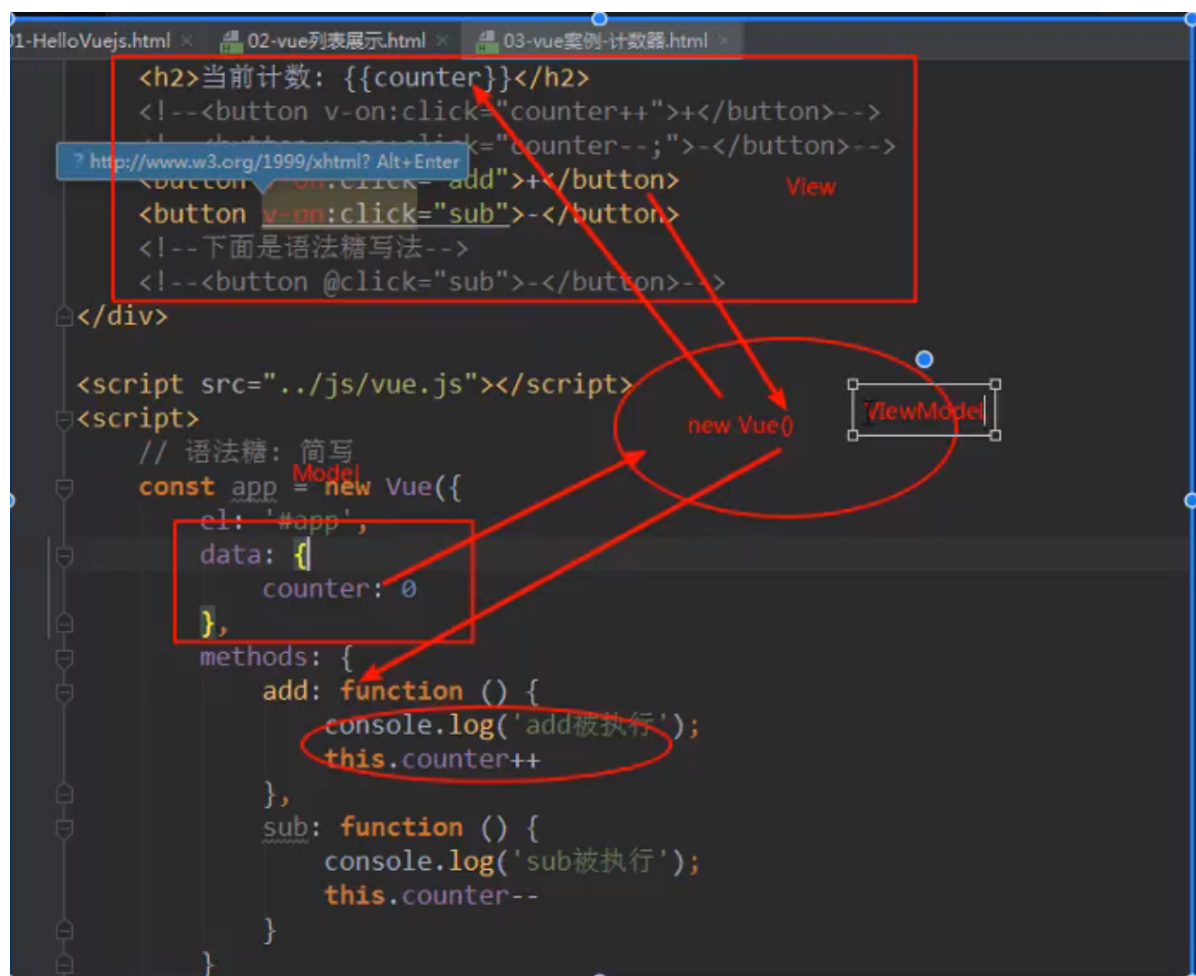
- 视图层
- 在我们前端开发中，通常就是DOM层。
- 主要的作用是给用户展示各种信息。

■ Model层:

- 数据层
- 数据可能是我们固定的死数据，更多的是来自我们服务器，从网络上请求下来的数据。
- 在我们计数器的案例中，就是后面抽取出来的obj，当然，里面的数据可能没有这么简单。

■ VueModel层:

- 视图模型层
- 视图模型层是View和Model沟通的桥梁。
- 一方面它实现了Data Binding，也就是数据绑定，将Model的改变实时的反应到View中
- 另一方面它实现了DOM Listener，也就是DOM监听，当DOM发生一些事件(点击、滚动、touch等)时，可以监听到，并在需要的情况下改变对应的Data。



3、创建Vue实例传入的option

你会发现，我们在创建Vue实例的时候，传入了一个对象options。

这个options中可以包含哪些选项呢？

详细解析：<https://cn.vuejs.org/v2/api/#%E9%80%89%E9%A1%B9-%E6%95%B0%E6%8D%AE>

目前掌握这些选项：

□ el:

✓ 类型：string | HTML Element

✓ 作用：决定之后Vue实例会管理哪一个DOM。

□ data:

✓ 类型：Object | Function

✓ 作用：Vue实例对应的数据对象。

□ methods:

✓ 类型：{ [key: string]: Function }

✓ 作用：定义属于Vue的一些方法，可以在其他地方调用，也可以在指令中使用。

el

- String: '#app'
- HTML Element

method (方法)：

- 方法叫methods
- 函数 function
- 方法跟函数有什么区别？

方法是面向对象的，函数可以说是面向过程

函数是写在外边

```
1 <script>
2   function qq() {
3
4   }
5 </script>
```

方法是写在类里面，一定要与实例对象挂钩！

```
1 function Person() {
2   method1: function() {
3
4   }
5 }
```

```
message: 'abc'
}

const app = new Vue({
  // el: '#app',
  el: document.querySelector(),
  data: obj,
  methods: {
    add: function () {
      console.log('add被执行');
      this.counter++
    },
    sub: function () {
      console.log('sub被执行');
      this.counter--
    }
  }
})
```

4、Vue生命周期

什么叫生命周期： 一个事物从诞生到消亡的过程

钩子函数： 要让程序知道 我走到哪个声明周期了

有哪些生命周期函数： 看官网

