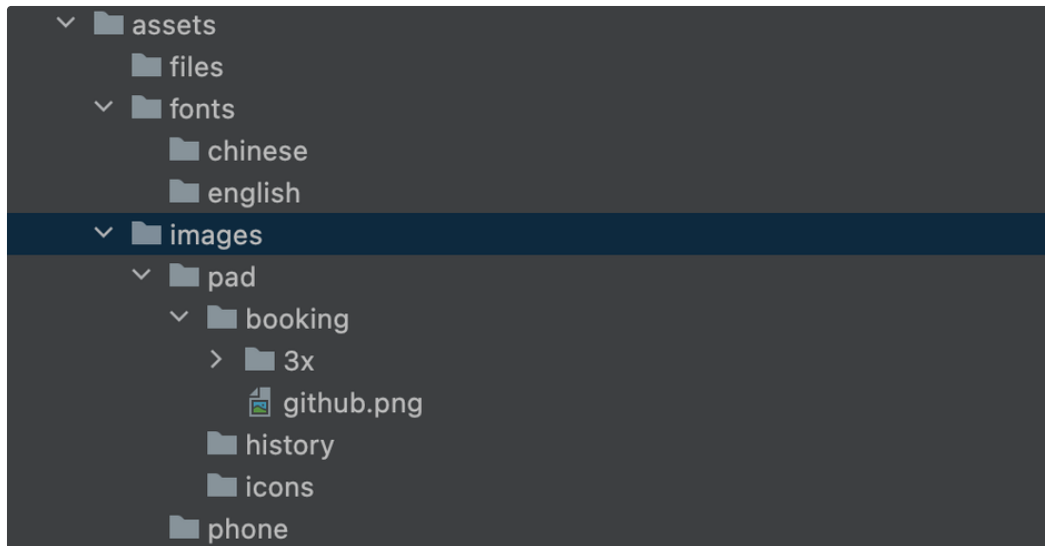


资源类型规则定义



资源文件主要分为三类：

- **fonts:** 字体文件，一级目录的定义规则还需要设计师讨论，按照目前规则是这样，**字体文件优先otf格式**

☐ **chinese:** 中文字体

☐ **english:** 英文字体

- **images:** 图片文件，一级目录区分设备类型，二级目录业务模块名称，三级目录变体名称(variant)

☐ 一级目录pad, phone, 用于区分设备类型

☐ 二级目录是业务模块名称，用于区分业务模块，例如：booking, history等. 其中**通用模块icons**:用于存放各个页面通用的图片元素

☐ 三级目录为图片的变体(可选)，通常图片变体有屏幕分辨率，地域，语言等。**目前Flutter 仅仅支持屏幕分辨率变体**

使用变体说明 [🔗](#)

变体图片的路径一定是主体的子目录，且图片名称相同

上面的例子

主体图片路径是: `images/pad/booking/github.png`

变体图片路径是: `images/pad/booking/3x/github.png`

代码使用的时候，对于devicePixelRatio为3的设备，会使用../3x/ 下面目录的图片。

例子：现有变体{1x,3x}

如果设备是2.4， $2.4 > (1+3)/2$, 所以优先选择3x的图片变体

```
1 Image.asset('assets/images/pad/booking/github.png')
```

详细代码参考: [image_resolution.dart/#_chooseVariant](#)