

flutter web端打包优化方案

参考

- [大前端时代的乱流：带你了解最全面的 Flutter Web](#)
- [github 案例](#)

简介

flutter在2.0版本开始支持稳定的web端应用开发，现在（2022年6月16日）3.0.2版本，已经有很多web应用使用flutter开发，比如美团外卖课堂这个[h5小程序](#)(不知道他们会不会改技术栈，但是这个h5打包优化要比本文所讲的还要优秀)，[github](#)上一堆老外都在猜美团怎么做的。

flutter web打包总共有两种方式**html渲染**和**canvaskit**渲染，谷歌是推荐后者的，因为后者渲染完成之后性能好，更流畅。flutter的游戏引擎[flame](#)在web端也是只有后者渲染方式（据说）。

「默认情况下 Flutter Web 在打包渲染时会把 html 和 canvaskit 都打包进去，然后在 PC 端使用 canvaskit 模式，在 mobile 端使用 html 模式」

另外，如果不用flutter做web，可以直接用dart操作html，然后打包成web应用（有点像jquery）

实验需要

- flutter版本2.0以上，我是3.0.1（3.0.2有一个iOS打包问题，所以我又退回来了，尽管我没有mac）
- nginx

canvaskit 打包优化方案

先抛砖引玉，讲一讲canvaskit打包优化方案。

1.先新建一个项目：

```
flutter create sample codes
```

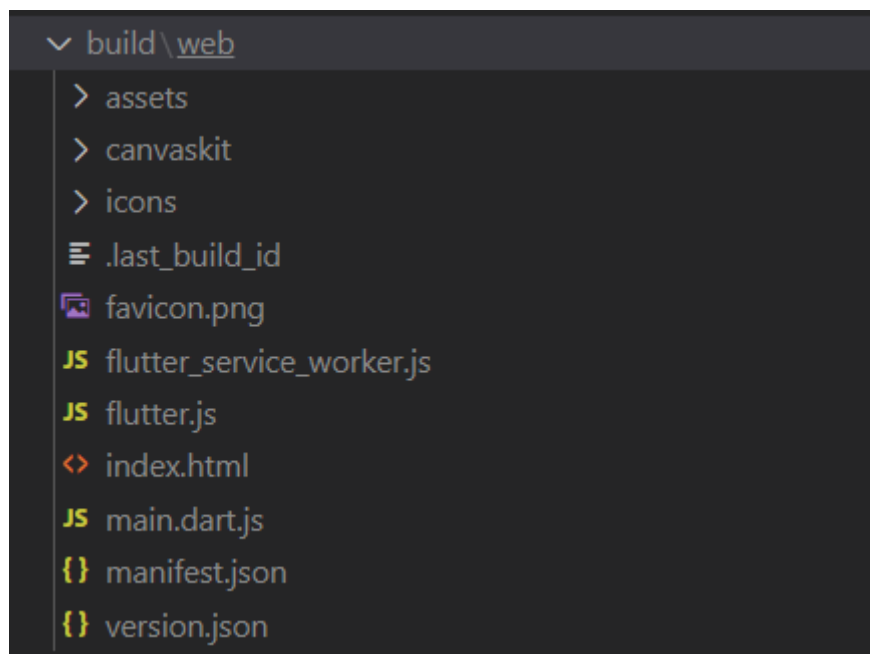
2.删除不要的文件夹（根目录下 `android`, `ios`, `linux`, `macos`, `test`, `windows`）最后文件夹结构如下

名称	修改日期	类型	大小
.dart_tool	2022/6/16 13:36	文件夹	
.idea	2022/6/16 13:36	文件夹	
lib	2022/6/16 13:36	文件夹	
web	2022/6/16 13:36	文件夹	
.gitignore	2022/6/16 13:36	GITIGNORE 文件	1 KB
.metadata	2022/6/16 13:36	METADATA 文件	2 KB
.packages	2022/6/16 13:36	PACKAGES 文件	3 KB
analysis_options.yaml	2022/6/16 13:36	YAML 文件	2 KB
pubspec.lock	2022/6/16 13:36	LOCK 文件	4 KB
pubspec.yaml	2022/6/16 13:36	YAML 文件	4 KB
README.md	2022/6/16 13:36	MD 文件	1 KB
sample_codes.iml	2022/6/16 13:36	IML 文件	1 KB

3.打包

```
flutter build web
```

打包完成之后在项目目录下会多一个 `build` 目录，里面有一个 `web` 目录，如图所示



4.改一下 nginx配置

```
server {
    listen      15234;
    server_name localhost;

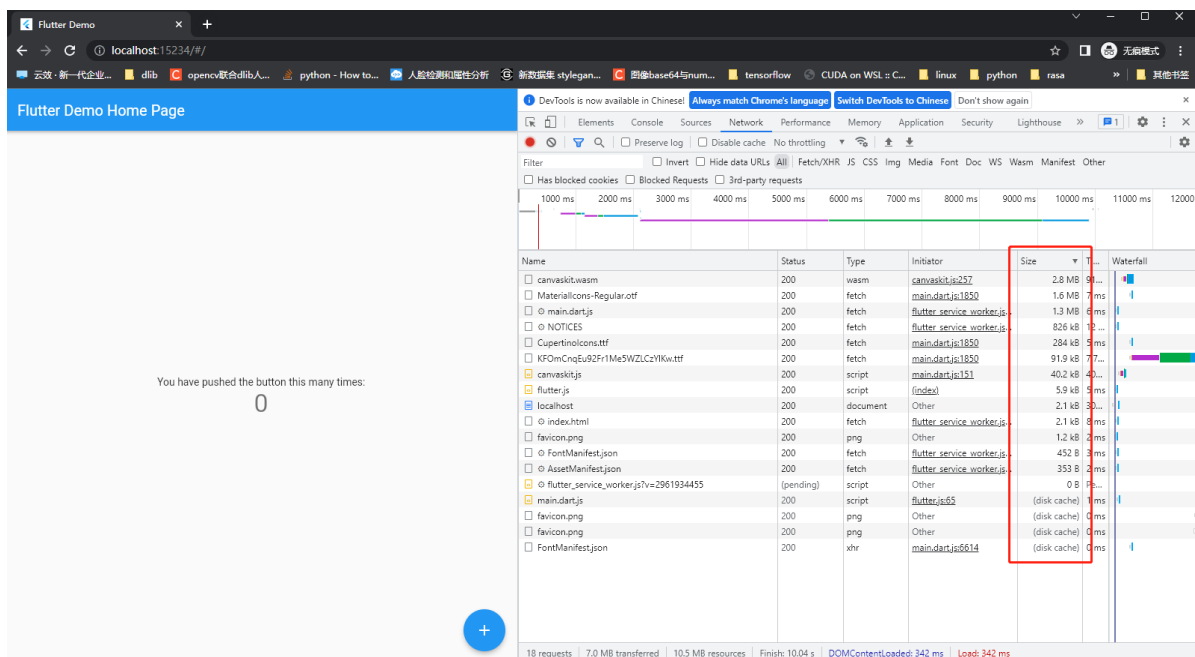
    #charset koi8-r;

    #access_log logs/host.access.log main;

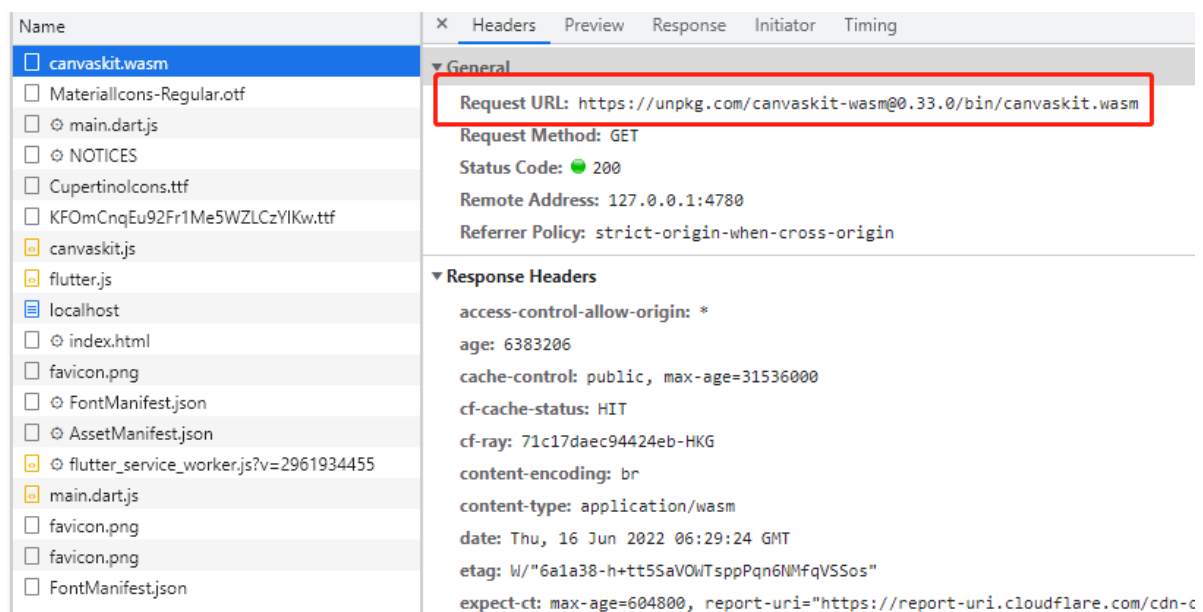
    location / {
        # root      D:/workspace/zhixiaoxiaH5/frontend/zhixiaoxiah5_frontend/build/web;
        # root      D:/github_repo/create-virtual-characters/frontend/virtual_characters/build/web;
        index index.html index.htm;
        # root      D:/workspace/project523;
        # root      D:/github_repo/sheet-demo/flutter_excel_demo/build/web;
        root D:/github_repo/my-knowledge-base-/从零开始flutter/flutter/sample_codes/build/web;
        # index      云招聘平台运营报告.html;
    }
}
```

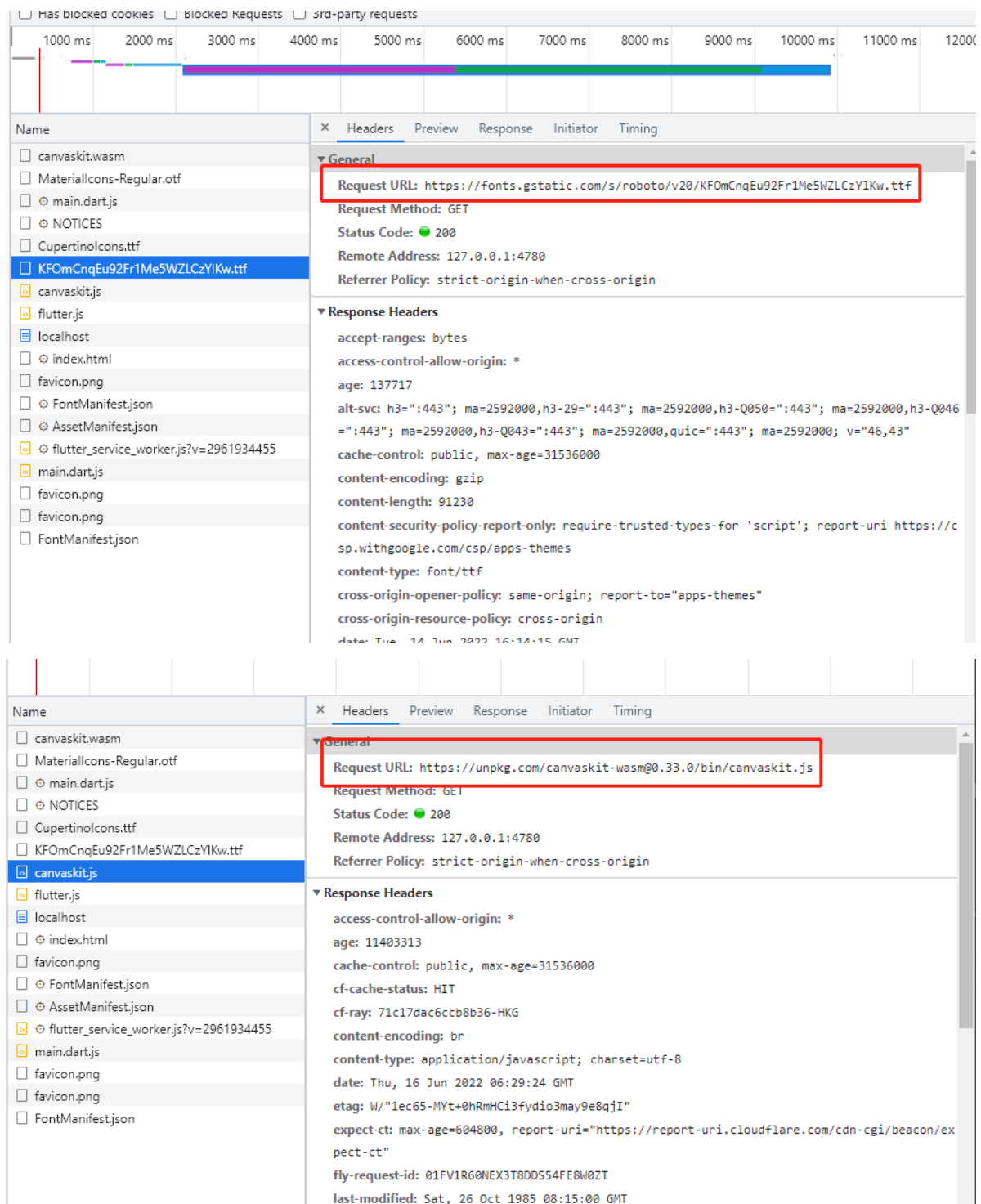
然后 `nginx -c conf/nginx.conf` 启动服务

5. 开一个无痕窗口，先打开调试，然后打开这个页面



和前文所述一致，电脑端打开的话默认使用的是 `canvaskit` 渲染，而使用这种渲染方式则必须要下载 `canvaskit.wasm` 以及 `canvas.js` 等文件，同时还有一些 `ttf` 字体。问题在哪呢？





canvas和字体相关的cdn都是在国外的，国内访问会很慢。

所以优化方案也就呼之欲出了

针对canvaskit的打包优化，改个cdn就行了。

改cdn下载的方法有两种，一种是打包的时候，通过设置canvas url修改，例如

```
flutter build web --dart-define=FLUTTER_WEB_CANVASKIT_URL=http://****/
```

第二种就是在打包完成之后，修改 打包完成的main.dart.js文件

```

18089 gmK(a){var s=this.a
18090 s=s==null?null:J.a91(s)
18091 return s==null?"https://unpkg.com/canvaskit-wasm@0.33.0/bin/":s},
18092 gml(a){var s=this.a
18093 s=s==null?null:J.a92(s)
18094 return s==null?!1:s},
18095 gij(a){var s=this.a
18096 s=s==null?null:J.a93(s)

```

(差不多就在这个位置，所以打包的时候设定url比较方便)

不过canvaskit的打包方案，总归离不开canvas的下载问题，不算特别好，尤其是现在我能找到的cdn都很慢，而且我也不想花钱买cdn服务，所以才引出了html渲染的打包优化问题

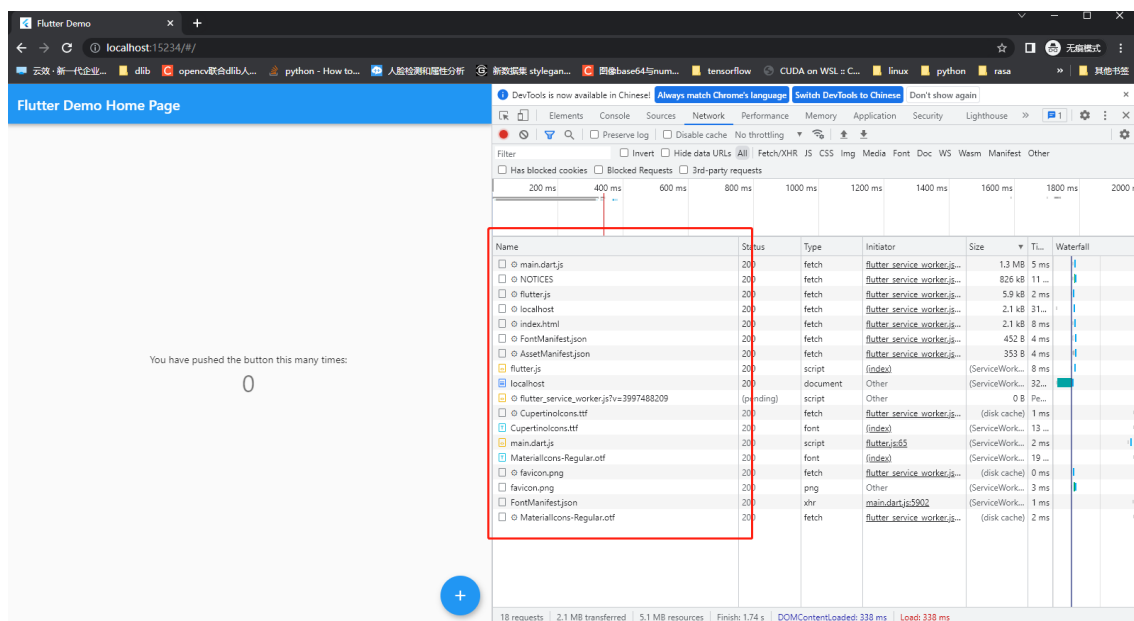
html打包优化方案

1. 在原来的代码基础上，重新执行打包命令

```
flutter build web --web-renderer html
```

(这里说句题外话，在flutter 调试模式下，也尽量加上 `--web-renderer html` 这个参数，否则可能导致字体丢失等问题，大概率还是网络闹的)

2. 打开网页查看差别



可以看到，在这种模式下，已经没有canvas相关的文件需要下载了，而且那个乱七八糟名称的ttf字体也不见了。

开始针对性优化

- (如果没有需要的话) 去除 `CupertinoIcons.ttf` 文件

这个是ios风格的图标，如果项目中没有用到，可以直接去掉。

<input type="checkbox"/> AssetManifest.json	200	fetch	flutter_...	353 B	4 ms
<input checked="" type="checkbox"/> CupertinoIcons.ttf	200	font	(index)	(ServiceWorker)	13 ms
<input type="checkbox"/> CupertinoIcons.ttf	200	fetch	flutter_...	(disk cache)	1 ms

去除的方法是修改项目的 `pubspec.yaml` 文件，将这行注释掉重新打包即可。

```
36 | cupertino_icons: ^1.0.2
```

这之后就再打开网页就不需要下载这些文件了。

Name	Status	Type	Initiator	Size	Time	Waterfall
AssetManifest.json	200	fetch	flutter...	243 B	6 ms	
favicon.png	200	png	Other	(ServiceWorker)	1 ms	
flutter.js	200	script	(index)	(ServiceWorker)	1 ms	
flutter_service_worker.js?v=182150060	(pending)	script	Other	0 B	Pending	
FontManifest.json	200	fetch	flutter...	325 B	5 ms	
FontManifest.json	200	xhr	main.d...	(ServiceWorker)	1 ms	
index.html	200	fetch	flutter...	2.1 kB	10 ms	
localhost	200	document	Other	(ServiceWorker)	316 ms	
localhost	200	fetch	flutter...	2.1 kB	307 ms	
main.dart.js	200	fetch	flutter...	1.3 MB	8 ms	
main.dart.js	200	script	flutter...	(ServiceWorker)	1 ms	
MaterialIcons-Regular.otf	200	font	(index)	(ServiceWorker)	2 ms	
NOTICES	200	fetch	flutter...	825 kB	16 ms	

- 压缩字体（稍微有点复杂，因为当前版本flutter有bug）

虽然删除了ttf文件，但是还有otf字体大小可以优化，这个优化是在打包的时候添加参数 `--tree-shake-icons`，这个参数添加之后，flutter可以在打包的时候从 Material、Cupertino、FontAwesome 等字体中剔除未使用图标。

但是，2.10和当前版本，在flutter web端使用这个参数会报错，异常的尴尬。

不过也不代表没有解决方案了，受益于flutter全平台的特性，可以先打包android版本，然后从安卓打包完成的文件夹下面的已经 `shake-icons` 的 `MaterialIcons-Regular.otf` 资源复制到已经打包好的 `web/` 目录下，算是曲线救国了。

因为我已经把其它平台的文件都删了，所以就没有例子可以看了。贴一张效果图

再次打包后可以看到，经过优化后 `MaterialIcons-Regular.otf` 资源如今只剩下 3.2 kB，那解下来就是考虑针对 2.2 MB 的 `main.dart.js` 进行优化处理。

Name	Status	Type	Initiator	Size	Time
web/	200	document	Other	1.5 kB	1.08 s
main.dart.js	200	script	(index)	2.2 MB	17.23 s
FontManifest.json	200	xhr	main.dart.js:6351	651 B	34 ms
HelloStockholm.otf	200	font	(index)	38.9 kB	1.62 s
Horizon.otf	200	font	(index)	94.5 kB	1.89 s
Bobbers.ttf	200	font	(index)	38.3 kB	1.62 s
Agne.otf	200	font	(index)	140 kB	1.59 ms
MaterialIcons-Regular.otf	200	font	(index)	3.2 kB	51 ms
Canterbury.ttf	200	font	(index)	51.5 kB	582 ms

- deferred-components (重点)

这块是重点，flutter web如果没有这块内容，可能出现一个main.dart.js文件有几十兆的情况（非常囧，因为默认情况下flutter web会把所有内容浓缩成一个文件...）。`deferred` 是flutter中的一个关键字，是在导包（import）的时候实现组件懒加载的。注意，这是组件懒加载而不是内容懒加载。

这里我们要修改一下代码了。

先创建一个新的文件并导入

要使用这个特性，需要创建新的文件并创建组件，同时这个文件中不能有extension，如果有，的话需要在导入的时候使用show或者hide屏蔽，什么意思呢，举个例子

我们创建一个文件，叫 `second_widget.dart`，写入以下内容

```
import 'package:flutter/material.dart';

class SecondWidget extends StatelessWidget {
  const SecondWidget({Key? key}) : super(key: key);

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Container(
      child: Center(child: Text("这是一个懒加载的组件")),
    );
  }
}
```

```
extension SomeMethod on SecondWidget {
  static String toStr() {
    return "这是一个组件";
  }
}
```

`extension` 是dart 2某个小版本引入的特性，有点像rust的trait，关键字都一样的 `on`。这时候我们在main.dart中通过deferred 关键字引入这个文件。

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'second_widget.dart' deferred as second;
3
```

这时候会报错，错误内容是这样的：

```
Imports of deferred libraries must hide all extensions.
Try adding either a show combinator listing the names you need to
reference or a hide combinator listing all of the
extensions.dartdeferred_import_of_extension
```

大致意思就是 因为second_widget.dart 这个文件下有 extension，所以不能通过deferred直接导入，需要隐藏 extension。所以如果存在这种情况，可以这样导入：

```
import 'second_widget.dart' deferred as second show SecondWidget;
```

或者

```
import 'second_widget.dart' deferred as second hide SomeMethod;
```

我们改造一下main.dart代码

```
import 'package:flutter/material.dart';
import 'second_widget.dart' deferred as second hide SomeMethod;

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({Key? key}) : super(key: key);

  // This widget is the root of your application.
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Flutter Demo',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.blue,
      ),
      home: const MyHomePage(title: 'Flutter Demo Home Page'),
    );
  }
}
```

```

}

class MyHomePage extends StatefulWidget {
  const MyHomePage({Key? key, required this.title}) : super(key: key);

  final String title;

  @override
  State<MyHomePage> createState() => _MyHomePageState();
}

class _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text(widget.title),
      ),
      body: Center(
        child: FutureBuilder<void>(
          future: second.loadLibrary(),
          builder: (BuildContext context, AsyncSnapshot<void> snapshot) {
            if (snapshot.connectionState == ConnectionState.done) {
              if (snapshot.hasError) {
                return Text('Error: ${snapshot.error}');
              }
              return second.Secondwidget();
            }
            return CircularProgressIndicator();
          },
        ),
      ),
    );
  }
}

```

然后重新打包一下。

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:15234/#/`. The page title is "Flutter Demo Home Page". The page content displays the text "这是一个懒加载的组件". The Chrome DevTools Network tab is open, showing a list of requests. The requests are filtered by "All". The following table represents the data shown in the Network tab:

Name	Status	Type	Init...	Size	Time	Waterfall
AssetManifest.json	200	fetch	flutt...	243 B	5 ms	
favicon.png	200	png	Other	(ServiceWor...	1 ms	
flutter.js	200	script	(lind...	(ServiceWor...	2 ms	
flutter_service_worker.js?v=1380178418	(pending)	script	Other	0 B	Pending	
FontManifest.json	200	fetch	flutt...	325 B	2 ms	
FontManifest.json	200	xhr	mai...	(ServiceWor...	1 ms	
index.html	200	fetch	flutt...	2.1 kB	7 ms	
localhost	200	fetch	flutt...	2.1 kB	313 ms	
main.dart.js	200	document	Other	(ServiceWor...	325 ms	
main.dart.js	200	fetch	flutt...	1.2 MB	5 ms	
main.dart.js_1.part.js	200	script	(ServiceWor...	2 ms		
main.dart.js_1.part.js	200	script	mai...	(ServiceWor...	3 ms	
main.dart.js_1.part.js	200	fetch	flutt...	896 B	1 ms	
MaterialIcons-Regular.otf	200	font	(lind...	(ServiceWor...	2 ms	
NOTICES	200	fetch	flutt...	825 kB	10 ms	

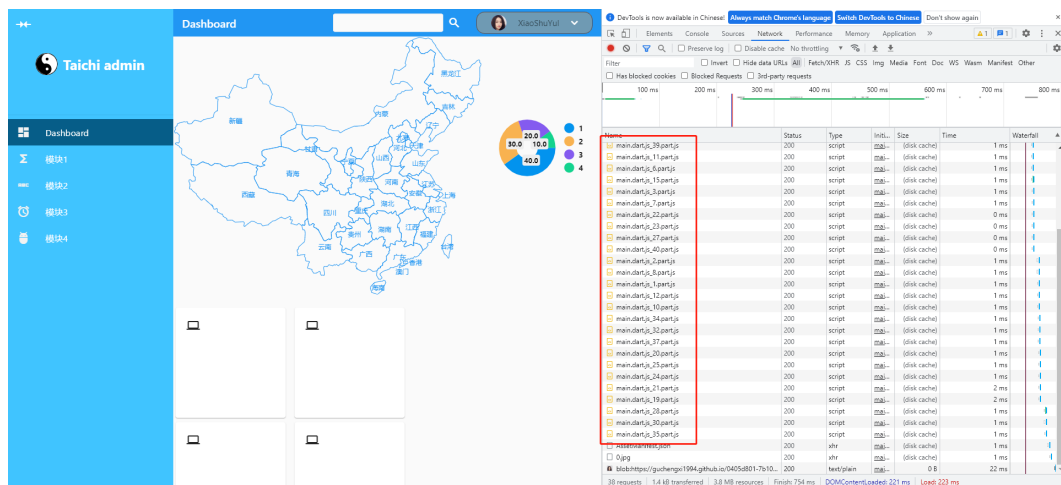
The bottom status bar of the DevTools window shows: 15 requests | 2.1 MB transferred | 2.9 MB resources | Finish: 1.79 s | DOMContentLoaded: 336 ms | Load: 336 ms.

再运行的时候，就能看到多了一个 `main.dart.js_1.part.js` 文件了。通过这种 `deferred` 的方式，可以将一个本来很庞大的 `main` 文件拆解出来，让浏览器异步获取，然后加载，避免大文件下载耗时的问题。

另外，`deferred` 这个关键字在移动端也很有用，主要是用于下载资源或者其它耗时操作（但是我觉得 `future` 应该也可以用），在移动端使用的话，需要在 `pubspec.yaml` 中添加 `libraries` 路径，例如：

```
deferred-components:
- name: any #这个名称应该是随意的
  libraries:
  - package:sample_codes/second_widget.dart
```

当然再好的酒也不要贪杯，因为很多时候 `deferred` 写多了脑袋大，在性能和代码可读性之间要自己做个权衡。这是一个 [案例](#)



我用 `flutter` 写的一个全平台自适应管理平台模板，基本上每个组件能用 `deferred` 关键字的都在用，然后同时有几十个 `js` 文件需要下载，代码高内聚低耦合，还好逻辑比较简单不然不写注释很容易忘记组件的作用。

- 其它

这里只做介绍，因为有些技术我没用过。

- 压缩 `js` 文件
在部署的时候开始 `gzip` 或者 `brotli` 压缩（没使用过）
- 修改 `index.html` 文件，添加 `loading` 效果

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>gsy_flutter_demo</title>
  <style>
    .loading {
      display: flex;
      justify-content: center;
      align-items: center;
      margin: 0;
      position: absolute;
      top: 50%;
      left: 50%;
      -ms-transform: translate(-50%, -50%);
```

```

    transform: translate(-50%, -50%);
  }

.loader {
  border: 16px solid #f3f3f3;
  border-radius: 50%;
  border: 15px solid ;
  border-top: 16px solid blue;
  border-right: 16px solid white;
  border-bottom: 16px solid blue;
  border-left: 16px solid white;
  width: 120px;
  height: 120px;
  -webkit-animation: spin 2s linear infinite;
  animation: spin 2s linear infinite;
}

@-webkit-keyframes spin {
  0% {
    -webkit-transform: rotate(0deg);
  }
  100% {
    -webkit-transform: rotate(360deg);
  }
}

@keyframes spin {
  0% {
    transform: rotate(0deg);
  }
  100% {
    transform: rotate(360deg);
  }
}
</style>
</head>
<body>
  <div class="loading">
    <div class="loader"></div>
  </div>
  <script src="main.dart.js" type="application/javascript"></script>
</body>
</html>

```

我这个用的多，使用的时候把web下index.html文件下所有文件替换为这个即可。

总结

基本上打包优化就是这些内容，还有一些[渲染相关](#)的内容，因为涉及到大量源码阅读，所以不多做介绍了。