

万物皆可结构概念

无状态 插件类 flutter 系统类

MaterialApp 源 App 应用 事件

很简单/简单/较复杂/复杂/很复杂 结构体

MaterialApp(xx:)

公开坑位属性：所配置内容

Widget 插件事件

function 函数事件 flutter/dart 事件结构描述 void Function()

外层主事件 内层回调事件

javascript 前端弱语言 语法不检查类型

dart 强语言 语法检查类型 (直接或推测)

promise/future 允诺结构 对象体 研究分析 异步操作的结果

允诺结构的 实例.then(回调函数实例)

Widget/function 事件实例 正常 出现于类型中 / 外层事件的回调处

基本支撑架：基架事件 scaffold 绑定着 window 窗口的 view 视图渲染基层

显(隐)示坑位行参元 // 第几个坑位区

显示:繁杂 自由性高 可用配置属性

非可选型显示配置属性必须存在默认配置值 (应对语法校验检测)

隐示：简洁 自由性低

seedColor 默认基色

inversePrimary 尚未手动指定色彩时则默认 seedColor 对应的色彩值；

inversePrimary 若被手动指定色彩时则手动写入的色彩值为准

Scaffold

内容数据资源 + 渲染层逻辑

vm /state 中转桥

元/器/组/插 件

状态的逻辑 > 状态的实物插件

?? 双目运算符 (空值运算符:前面为 null 时后面对应整个空值表达式对外呈现值)

堆内存区：命令式 复杂编写 alloc 业务层 / 应用层开发人员工作量高 项目周期长公司
成本高

引用API 事件/标签对: 声明式 结构体构造器 简洁编写 快速理解(已封装) 业务层/应用层开发人员工作量低 项目周期短公司成本低

可选 形参 坑位标识符 待配置属性 待配置次级公开属性

flutter UI布局 声明性业务框架 视图区 插件Widget实例树(系) 轻量级画布RO 状态之间RenderObjects列表中新增全新的RenderObject元素, 界面才会刷新更改

插件Widget树结构构造器

RenderObjects状态之间变更 帧之间不变

UI布局: 命令性框架和声明性框架异同???

二方库Flutter/二方库RN

业务工作量:
Flutter<RN<原生

层次结构 渲染构建块 widget 插件子树

内部自调用/外部远程调用

tabnine 补全插件 (tab键 接受补全) AndroidStudio 工具平台

GestureDetector

pubspec.yaml项目特性的配置文件

退出应用退出工程, 重新启动(销毁垃圾痕迹)

组件/标签 引用别名

更加复杂的结构 module

shadowsocks 中介辅助工具/中转(域)器节点

中转域节点的 购买

中转域节点 正常 布设于香港、境外(大陆外)

近的中转域节点 网络 更快更稳定

翻墙 虚拟专用网络 中转域节点提供商

函数/类 级 构造器

VScode 官网 (Google 外网翻墙下载)

<https://code.visualstudio.com/>

<#函数式组件名#>

<#业务需求部分#>