electron-react学习手册

# 环境安装

## 安装过程

1. 配置node
2. 安装create-react-app

npm install -g create-react-app

1. 创建项目

create-react-app react-demo

1. 展开项目

cd react-demo

npm run eject

1. 安装"@babel/plugin-proposal-decorators"

npm install @babel/plugin-proposal-decorators

1. 安装mobx

npm install mobx mobx-react

1. 修改package.json，红色部分为添加

"babel": {

"plugins": [

[

"@babel/plugin-proposal-decorators",

{

"legacy": true

}

]

],

"presets": [

"react-app"

]

}

}

1. npm i --安装依赖
2. 将package.json中dependes都移到devDependencies中，这个是把create-react-app得配置移到dev中。
3. 再根据需要安装依赖的库

## Electron下载慢的问题解决方案

安装Electron时会判断缓存中是否有要下载的zip包，如果没有的话就去下载这个zip包。但是往往下载这个zip包时非常慢，总是下载不成功。下面给出我的解决办法：

首先要知道缓存位置在哪，根据 [**electron-download**](https://github.com/electron-userland/electron-download)的描述,缓存的位置取决于操作系统，默认值为：  
Linux：$XDG\_CACHE\_HOME或~/.cache/electron/  
苹果系统：~/Library/Caches/electron/  
Windows：$LOCALAPPDATA/electron/Cache或~/AppData/Local/electron/Cache/

然后，[下载](https://npm.taobao.org/mirrors/electron)需要的zip版本的包,放到上面提到的缓存地址中。

最后，在命令窗口中执行npm install electron -g,执行成功

使用npm install [electron@6.1.3](mailto:electron@6.1.3) -g 安装特定版本的electron

问题描述

在运行官网示例的过程中，一个安装包（electron-v1.8.6-darwin-x64.zip）下载特别慢，基本下载不下来。更改npm的安装源到taobao的镜像，也没有效果。

解决方案

所以，可以先在这里下载安装包：

https://npm.taobao.org/mirrors/electron/

然后，将安装包（.zip文件）拷贝到以下路径（Mac）：

作者：iOSnow

链接：https://www.jianshu.com/p/d4a8768e0617

来源：简书

著作权归作者所有。商业转载请联系作者获得授权，非商业转载请注明出处。

# electron

## Electron工作原理

Eletron appliactions consist of two types of processes: the main process and zero or more renderer processes. Each process plays a different role in the appliaction. The electron runtime includes different modules to assist you in building your application. Certain modules, such as the ability to read and write from the system’s clipboard, are available in both types of processes. Others, such as the ability to access an operating system’s APIs, are limited to the main process.

* The main process

The main process has a few important responsibilites. It can respond to application lifecycle events such as starting up, quitting, preparing to quit, going to the background, coming to the foreground, and more. The main process is also responsible for communicating to native operating system APIs. If you want to display a dialog box to open or save a file, you do it from the main process.

* Renderer processes

The main process can create and destroy renderer processes using Electron’s BrowserWindow module. Renderer processes can load web pages to display a GUI. Each process takes advantage of Chromiums’multiprocess architecture and runs on its own thread.

## Electron主要API

### app

应用程序的本身，提供控制应用程序的生命周期，提供事件。

### BrowserWindow

创建和控制浏览器窗口

选项

* webPreferences 网页功能的设置
  + nodeIntegration – 是否集成Node,默认为false
  + nodeIntegrationInWorker – 是否再Web工作器中启用了Node集成，默认为false
  + webSecurity – 当设置为false，它将禁用同源策略，如果此选项不是由开发者设置的，还会把allowRunningInsecureContent设置为true.默认为true.
  + allowRunningInsecureContent – 允许一个https页面运行http url里的资源，包括JavaScript,CSS或plugins，默认为false。
  + preload 在页面运行其他脚本之前预先加载指定的脚本。无论页面是否集成Node，此脚本都可以访问所有Node API脚本路径的文件的绝对路径。当node integration关闭时，预加载的脚本将从全局范围重新引入node的全局引用标准。

### ipcMain

从主进程到渲染进程的异步通信，是EventEmitter类的一个实例。当在主进程使用时，它处理从渲染进程（网页）发送出来的异步和同步信息。从渲染进程发送的消息将被发送到该模块。

### WebContents

渲染和控制 BrowserWindow 实例的内容。webContents 是 EventEmitter 的实例， 负责渲染和控制网页, 是 BrowserWindow 对象的一个属性。

### ipcRenderer

从渲染器进程到主进程的异步通信。

进程: Renderer

ipcRenderer 是一个 EventEmitter 的实例。 你可以使用它提供的一些方法从渲染进程 (web 页面) 发送同步或异步的消息到主进程。 也可以接收主进程回复的消息。

### remote

在渲染进程中使用主进程模块。在渲染进程中，它代表主进程。使用remote模块，可以调用main进程对象的方法。

### webFrame

在渲染进程中使用，表示当前BrowserWindow的top frame。子框架可以通过属性和方法获得

# 组件的显示和隐藏

## 原理

html5的元素显示属性，在react中可以使用

display属性：

block

块级元素的默认值，元素会被显示为块级元素，该元素前后会带有换行符

inline

内联元素的默认值。元素会被显示为内联元素，该元素前后没有换行符

inline-block

行内块元素，元素既具有内联元素的特性，也具有块元素的特性

none

设置元素不会被显示

## react中使用

在react中使用style={{'display':'block'}}设置。

# 第一个electron应用

使用nodejs 12.13.0, electron6.1.4

const electron = require('electron');

const {app, BrowserWindow} = require('electron');

function createWindow(){

let win = new BrowserWindow({

width:800,

height: 600,

webPreferences: {

nodeIntegration: true

}

})

win.loadFile('index.html');

win.webContents.openDevTools()

win.on('closed',()=> {

win = null;

})

}

app.on('ready',createWindow);

app.on('window-all-closed', () => {

// 在 macOS 上，除非用户用 Cmd + Q 确定地退出，

// 否则绝大部分应用及其菜单栏会保持激活。

if (process.platform !== 'darwin') {

app.quit()

}

})

app.on('activate', () => {

// 在macOS上，当单击dock图标并且没有其他窗口打开时，

// 通常在应用程序中重新创建一个窗口。

if (win === null) {

createWindow()

}

})