内容概述

Electron 是什么? 具体应用

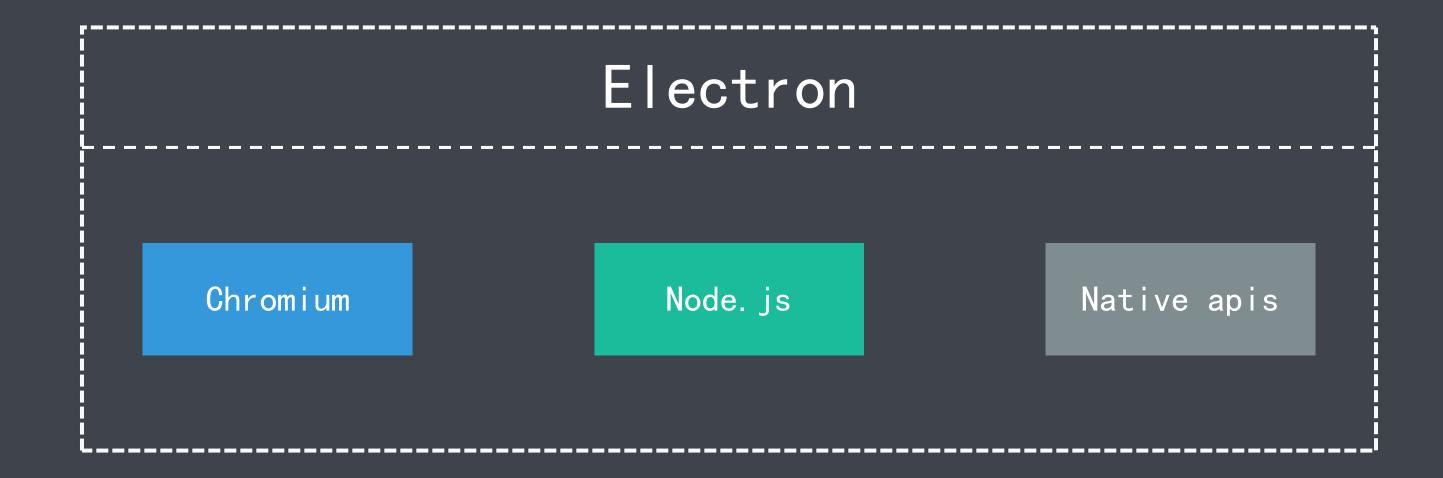
Electron 组成架构

Electron 核心模块及 API

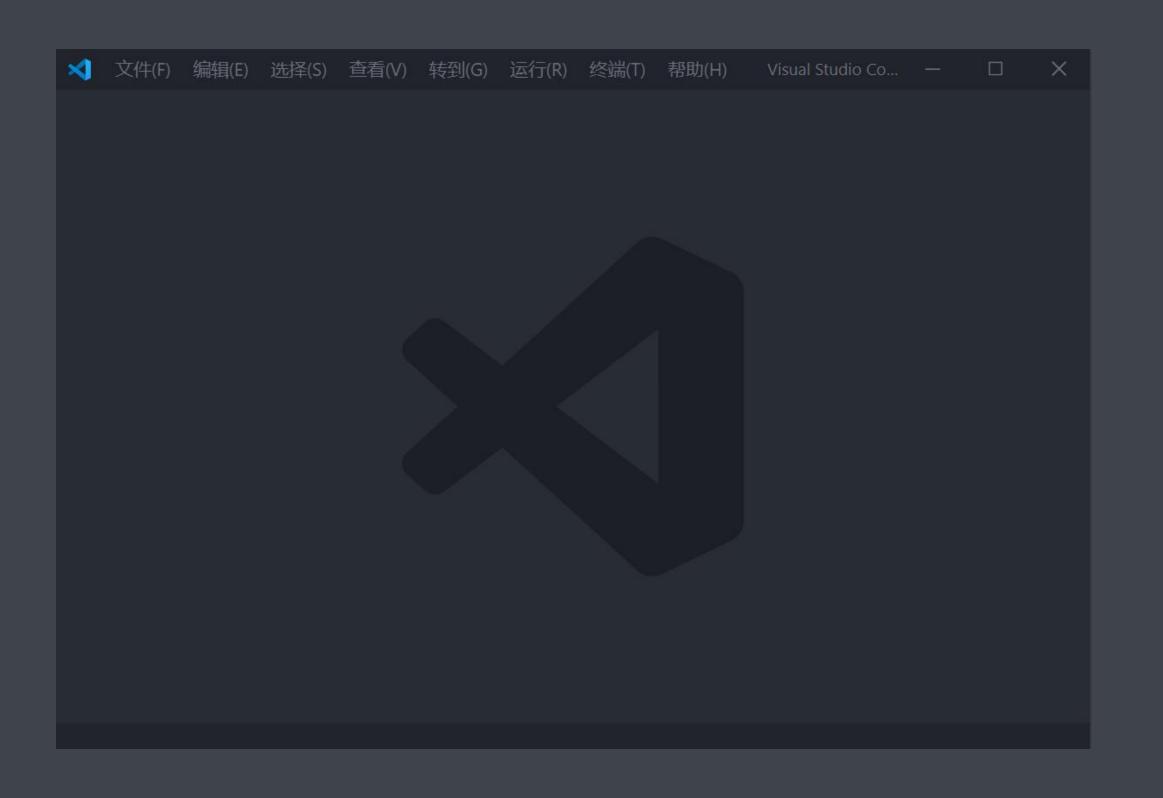
基于 Electron 开发桌面应用

Electron 技术染构

_ 互联网人实战大学 _



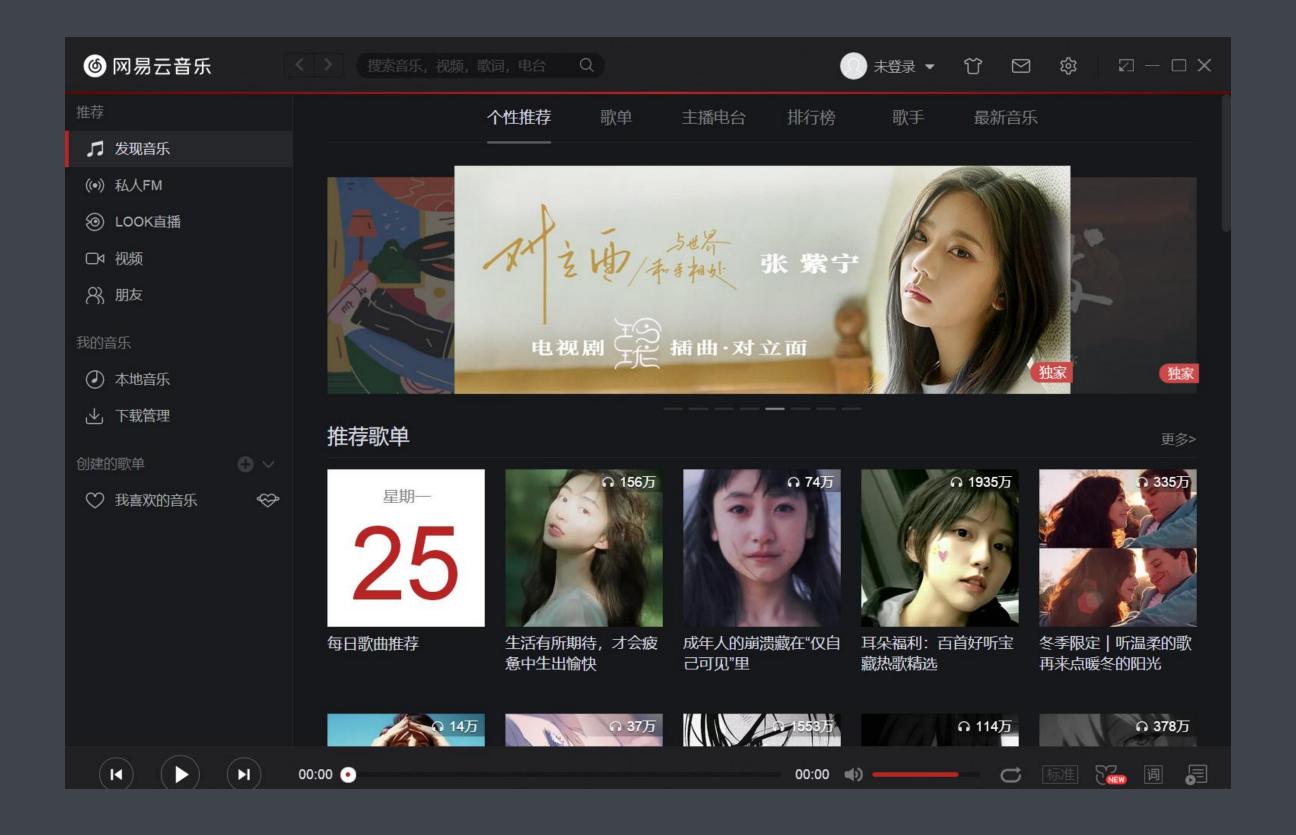
- 互 联 网 人 实 战 大 学 -



/ **G** / **O**

拉勾教育

一 互 联 网 人 实 战 大 学 一

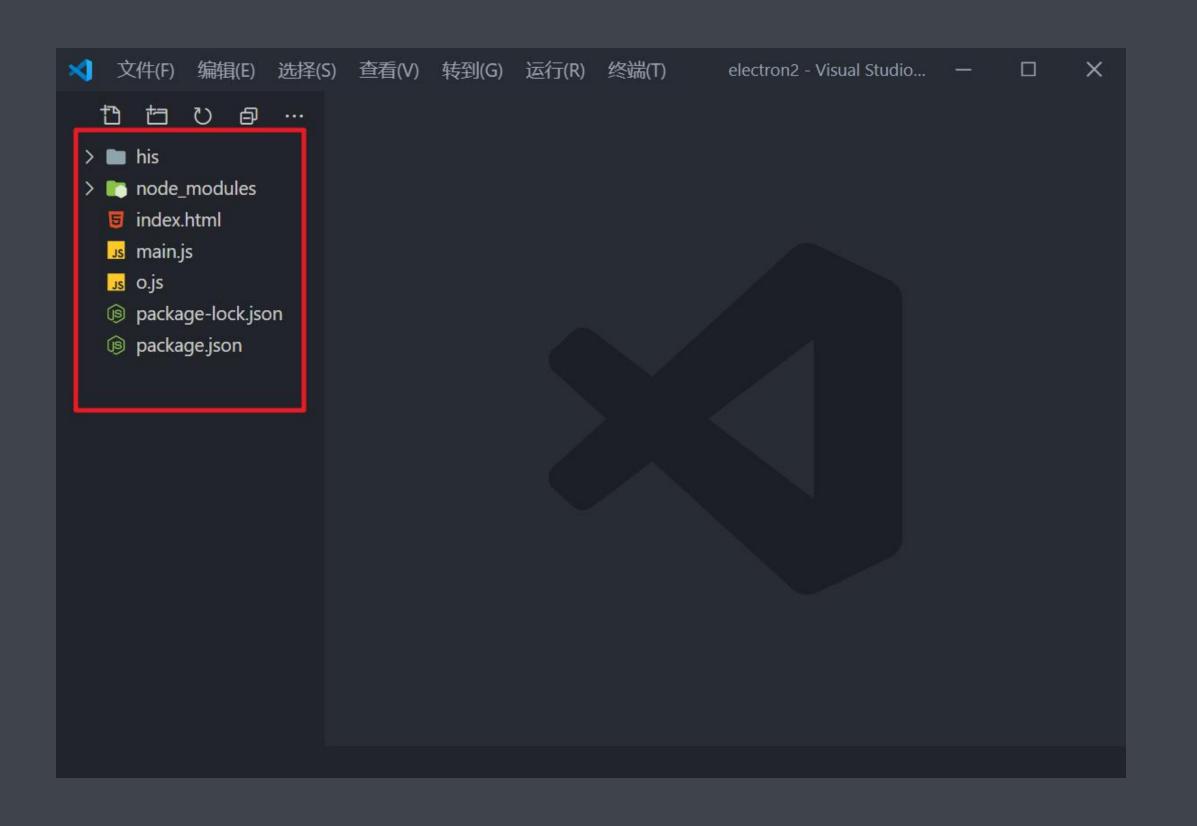


Α /

G / O

拉勾教育

- 互 联 网 人 实 战 大 学 -



/ A / G / O

Electron 集成了 chromium 与 Node. js

技术架构

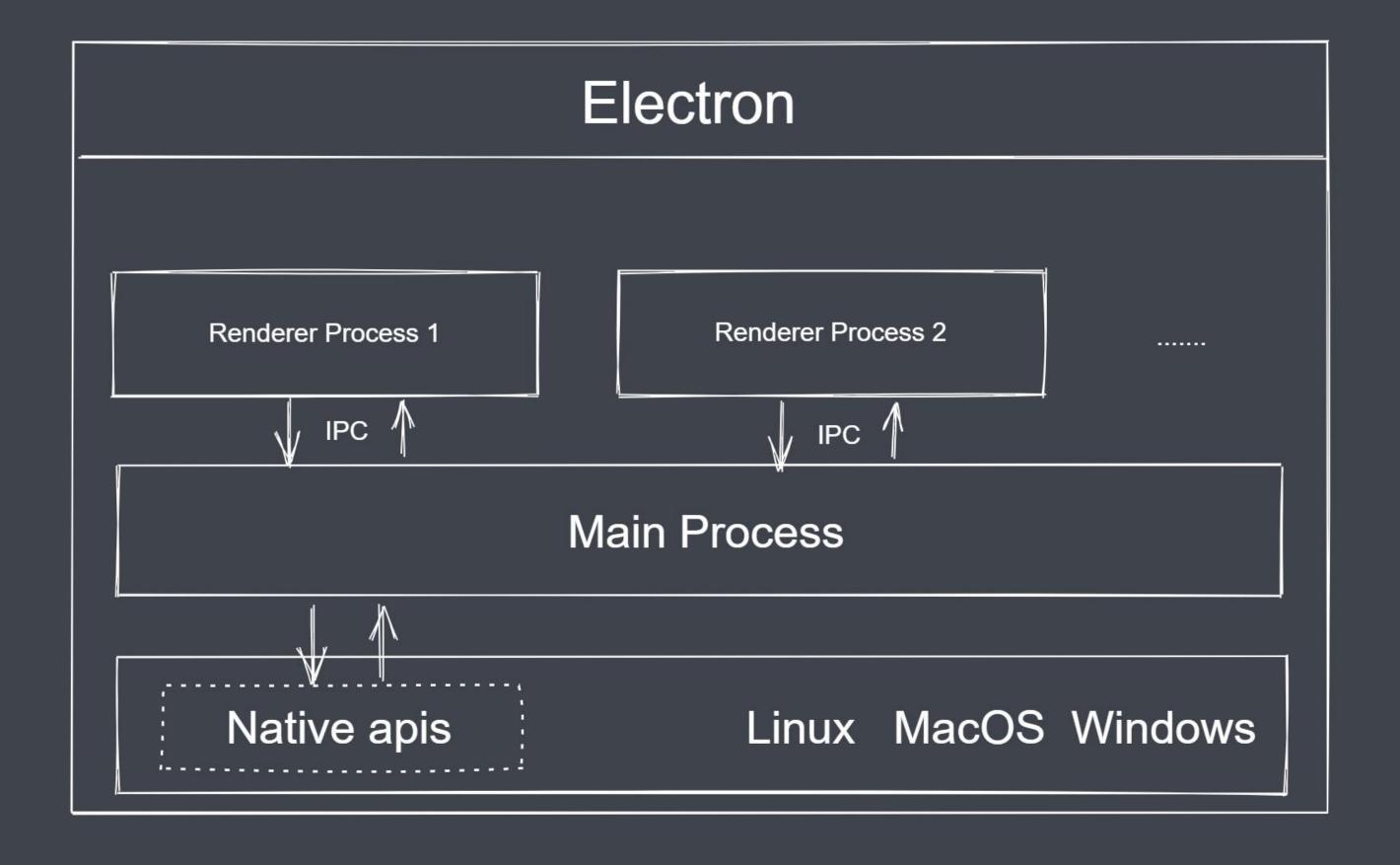
• Chromium: 支持最新特性的浏览器

• Node. js: javascript 运行时,可实现文件读写等

• Native APIs: 提供统一的原生界面能力

Electron 工作流程

— 互 联 网 人 实 战 大 学 -



- 互 联 网 人 实 战 大 学 -

启动 APP

L / A / G / O / U

启动 APP

主进程创建window

- <u>5</u> 软 网 八 关 Ll 八 于 -

启动 APP

主进程创建window

Win加载界面

_ 万 联 网 人 实 战 大 学 -

启动 APP

主进程创建window

L / A / G / O

Win加载界面

点击新增歌曲

主进程

- 可以看做是 package. json 中 main 属性对应的文件
- 一个应用只会有一个主进程
- 只有主进程可以进行 GUI 的 API 操作

渲染进程

- Windows 中展示的界面通过渲染进程表现
- 一个应用可以有多个渲染进程

Electron 环境搭建

Electron 生命周期

生命周期事件

- ready: app 初始化完成
- dom-ready: 一个窗口中的文本加载完成
- did-finsh-load: 导航完成时触发
- window-all-closed: 所有窗口都被关闭时触发
- before-quit: 在关闭窗口之前触发
- will-quit: 在窗口关闭并且应用退出时触发
- quit: 当所有窗口被关闭时触发
- closed: 当窗口关闭时触发,此时应删除窗口引用

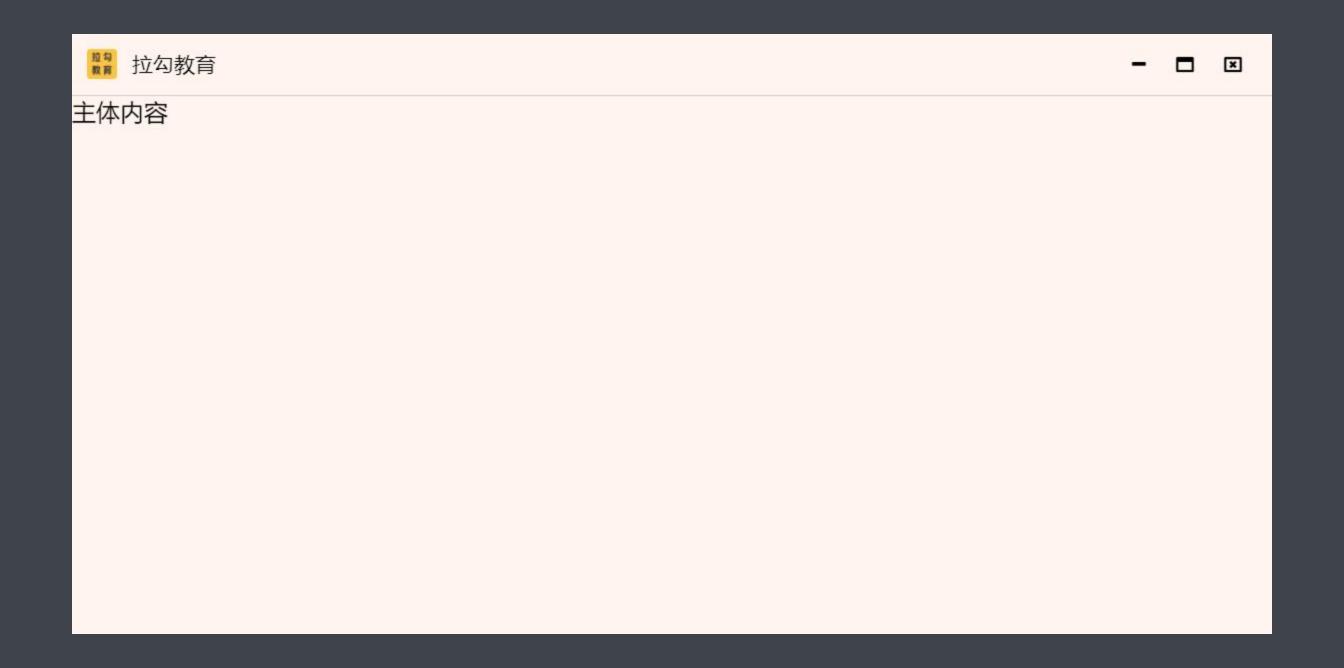
窗口尺寸

窗口标题

自定义窗口实现

拉勾教育

- 互 联 网 人 实 战 大 学 -



L / A / G / O / U

阻止窗口关闭

父子及模态窗口

自定义菜单

菜单角色及类型

动态创建菜单

右键菜单

L / A / G / O

主进程与渲染进程通信

渲染进程间通信

基于主进程的进程通信

Dialog 模块

shell 与 iframe

消息通知

_ 万 联 网 人 实 战 大 学 .

全局快捷键

一旦 联 网 人 实 战 大 字 ·

剪切板操作