微信交流群

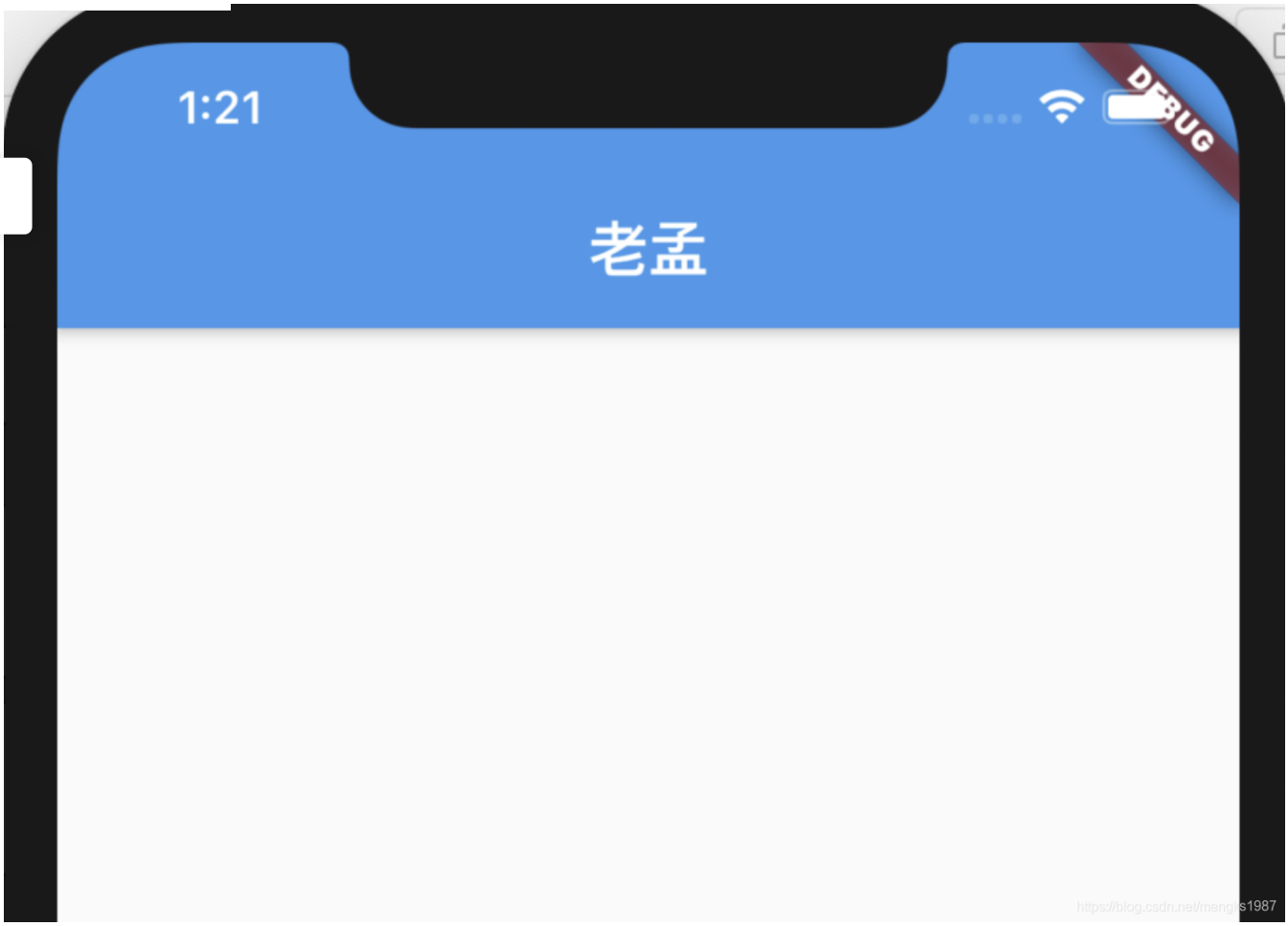
点击购买

MaterialApp

在学习Flutter的过程中我们第一个看见的控件应该就是MaterialApp，毕竟创建一个新的Flutter项目的时候，项目第一个组件就是MaterialApp，这是一个Material风格的根控件，基本用法如下：

```
MaterialApp(
  home: Scaffold(
    appBar: AppBar(
      title: Text('老孟'),
    ),
  ),
)
```

`home` 参数是App默认显示的页面，效果如下：



`title` 参数是应用程序的描述，在Android上，在任务管理器的应用程序快照上面显示，在IOS上忽略此属性，IOS上任务管理器应用程序快照上面显示的是 `Info.plist` 文件中的 `CFBundleDisplayName` 。如果想根据区域显示不同的描述使用 `onGenerateTitle` ，用法如下：

```
MaterialApp(
  title: '老孟',
  onGenerateTitle: (context) {
    var local = Localizations.localeOf(context);
    if (local.languageCode == 'zh') {
      return '老孟';
    }
    return 'laomeng';
  },
  ...
)
```

`routes` 、 `initialRoute` 、 `onGenerateRoute` 、 `onUnknownRoute` 是和路由相关的4个属性，路由简单的理解就是页面，路由的管理通常是指页面的管理，比如跳转、返回等。

MaterialApp按照如下的规则匹配路由：

1. 路由为 `/` ， `home` 不为null则使用 `home` 。
2. 使用 `routes` 指定的路由。
3. 使用 `onGenerateRoute` 生成的路由，处理除 `home` 和 `routes` 以外的路由。
4. 如果上面都不匹配则调用 `onUnknownRoute` 。

是不是还是比较迷糊，不要紧，看下面的例子就明白了：

```
MaterialApp(
  routes: {
    'container': (context) => ContainerDemo(),
    'fitted': (context) => FittedBoxDemo(),
    'icon': (context) => IconDemo(),
  },
  initialRoute: '/',
  home: Scaffold(
    appBar: AppBar(
      title: Text('老孟'),
    ),
  ),
  onGenerateRoute: (RouteSettings routeSettings){
        print('onGenerateRoute:$routeSettings');
        if(routeSettings.name == 'icon'){
          return MaterialPageRoute(builder: (context){
            return IconDemo();
          });
        }
      },
      onUnknownRoute: (RouteSettings routeSettings){
        print('onUnknownRoute:$routeSettings');
        return MaterialPageRoute(builder: (context){
          return IconDemo();
        });
      },
  ...
)
```

`initialRoute` 设置为 `/` ，那么加载 `home` 页面。

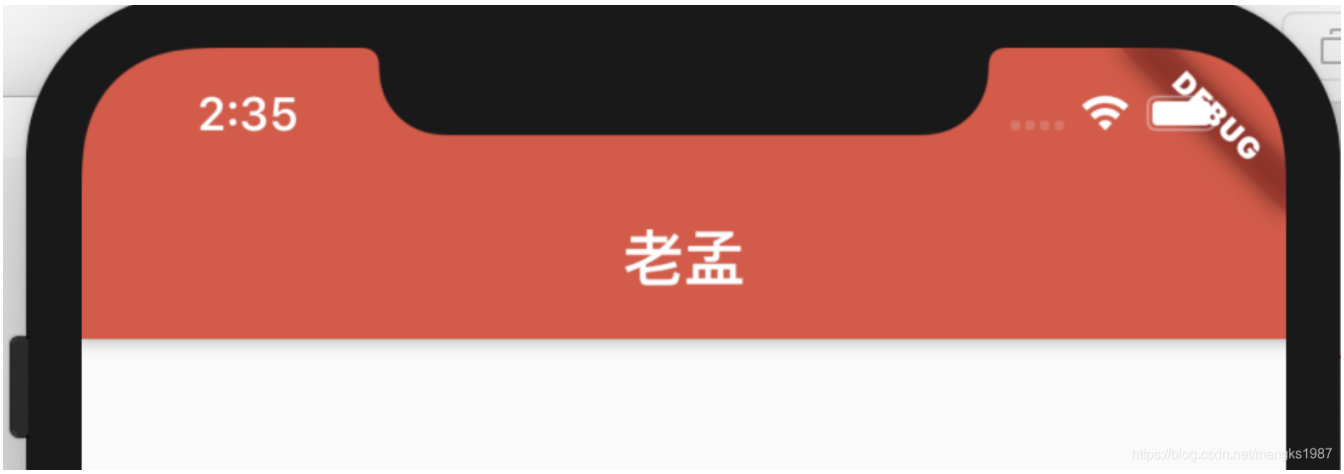
如果 `initialRoute` 设置为 `icon` ，在 `routes` 中存在，所以加载 `routes` 中指定的路由，即IconDemo页面。

如果 `initialRoute` 设置为 `icons1` ,此时 `routes` 中并不存在名称为 `icons1` 的路由，调用 `onGenerateRoute` ，如果 `onGenerateRoute` 返回路由页面，则加载此页面，如果返回的是null，且 `home` 不为null，则加载 `home` 参数指定的页面，如果 `home` 为null，则回调 `onUnknownRoute` 。

`theme` 、 `darkTheme` 、 `themeMode` 是关于主题的参数，设置整个App的主题，包括颜色、字体、形状等，修改主题颜色为红色用法如下：

```
MaterialApp(
  theme: ThemeData(
    primaryColor: Colors.red
  ),
  darkTheme: ThemeData(
      primaryColor: Colors.red
  ),
  themeMode: ThemeMode.dark,
```

效果如下：



`locale` 、 `localizationsDelegates` 、 `localeListResolutionCallback` 、 `localeResolutionCallback` 、 `supportedLocales` 是区域设置和国际化相关的参数，如果App支持多国语言，那么就需要设置这些参数，默认情况下，Flutter仅支持美国英语，如果想要添加其他语言支持则需要指定其他MaterialApp属性，并引入flutter_localizations 包，到2019年4月，flutter_localizations包已经支持52种语言，如果你想让你的应用在iOS上顺利运行，那么你还必须添加“flutter_cupertino_localizations”包。

在 `pubspec.yaml` 文件中添加包依赖：

```
dependencies:
  flutter:
```

```
    sdk: flutter
  flutter_localizations:
    sdk: flutter
  flutter_cupertino_localizations: ^1.0.1

```

设置如下：

```
MaterialApp(
  localizationsDelegates: [
    GlobalMaterialLocalizations.delegate,
    GlobalWidgetsLocalizations.delegate,
    GlobalCupertinoLocalizations.delegate
  ],
  supportedLocales: [
    const Locale('zh', 'CH'),
    const Locale('en', 'US'),
  ],
  ...
)
```

- GlobalMaterialLocalizations.delegate ： 为Material Components库提供了本地化的字符串和其他值。
- GlobalWidgetsLocalizations.delegate：定义widget默认的文本方向，从左到右或从右到左。
- GlobalCupertinoLocalizations.delegate：为Cupertino（ios风格）库提供了本地化的字符串和其他值。

`supportedLocales` 参数指定了当前App支持的语言。

`localeResolutionCallback` 和 `localeListResolutionCallback` 都是对语言变化的监听，比如切换系统语言等， `localeResolutionCallback` 和 `localeListResolutionCallback` 的区别是 `localeResolutionCallback` 返回的第一个参数是当前语言的Locale，而 `localeListResolutionCallback` 返回当前手机支持的语言集合，在早期的版本手机没有支持语言的集合，只显示当前语言，在设置->语言和地区的设置选项效果如下：

在早期是没有红色区域的。

因此我们只需使用 `localeListResolutionCallback` 即可，通过用户手机支持的语言和当前App支持的语言返回一个语言选项。

通常情况下，如果用户的语言正好是App支持的语言，那么直接返回此语言，如果不支持，则返回一个默认的语言，用法如下：

```
MaterialApp(
  localeListResolutionCallback:
      (List<Locale> locales, Iterable<Locale> supportedLocales) {
    if (locales.contains('zh')) {
      return Locale('zh');
    }
```

```
      return Locale('en');
    },
    ...
  )
```

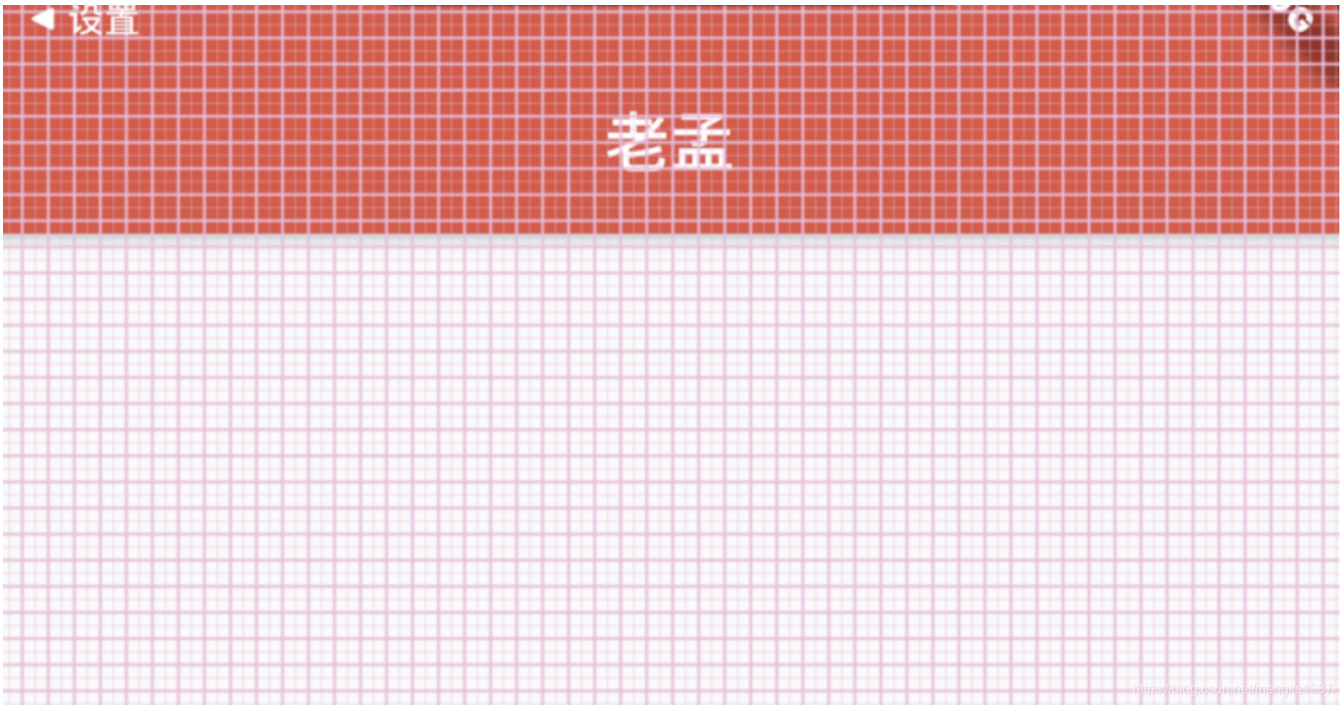
在App中也可以通过如下方法获取区域设置：

```
Locale myLocale = Localizations.localeOf(context);
```

还有几个方便调试的选项，debugShowMaterialGrid：打开网格调试

```
MaterialApp(
  debugShowMaterialGrid: true,
```

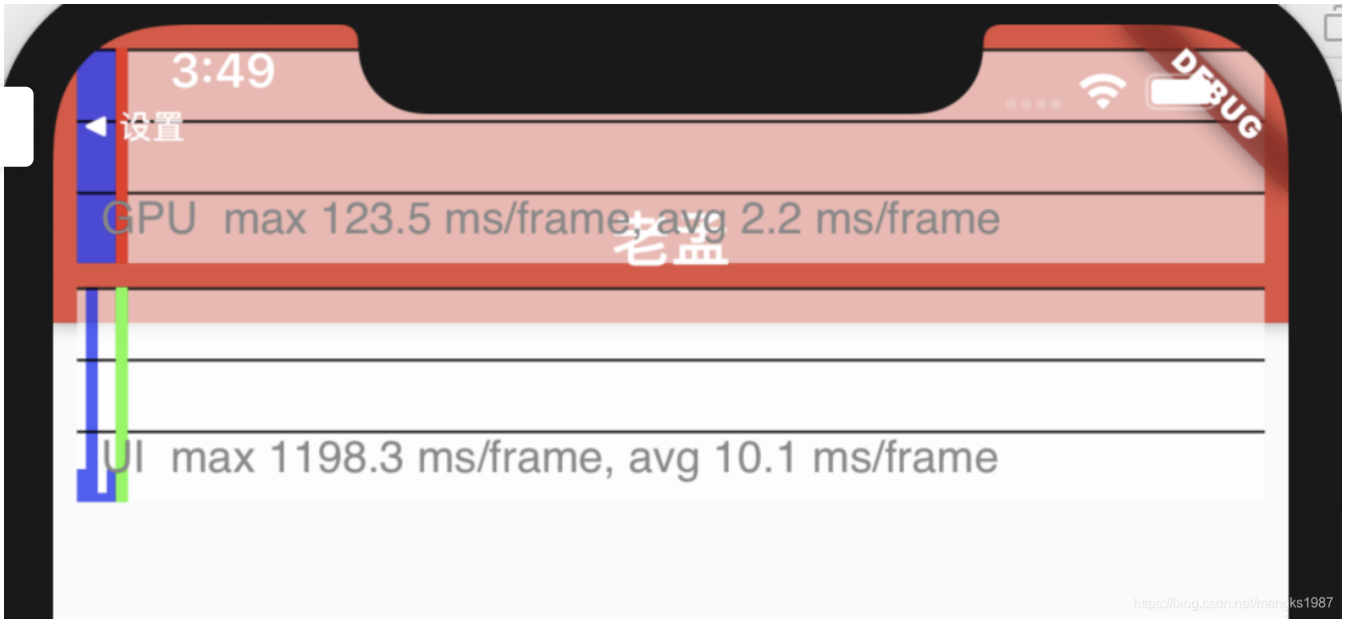
效果如下：



showPerformanceOverlay：打开性能检测

```
MaterialApp(
  showPerformanceOverlay: true,
```

效果如下：



右上角有一个DEBUG的标识，这是系统在debug模式下默认显示的，不显示的设置如下：

```
MaterialApp(
  debugShowCheckedModeBanner: true,
  ...
)
```

喜欢作者

< 9.9 缩放、平移组件

10.2 脚手架-Scaffold >