前端渲染框架

问题描述文档

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [√] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件标识： |  |
| 当前版本： | 1.0 |
| 作 者： | 杨武 |
| 完成日期： | 2022/11 |

目录

[1. 组件渲染问题 3](#_Toc152022672)

[1.1.组件是什么 3](#_Toc152022673)

[1.2.组件是怎么渲染的 3](#_Toc152022674)

[1.3.组件如何传值的 3](#_Toc152022675)

[1.4.组件是如何修改的 3](#_Toc152022676)

[1.5.组件是如何卸载的 3](#_Toc152022677)

[2. 框架接口 3](#_Toc152022678)

[2.1.开发者如何在不同时期操控组件 3](#_Toc152022679)

[2,2,开发者如何确认组件渲染情况 4](#_Toc152022680)

[3. 音乐平台 4](#_Toc152022681)

[2.1.何处理音频传输时延过大问题 4](#_Toc152022682)

# 组件渲染问题

## 1.1.组件是什么

组件是一个类，采用可面向对象的思想。我们在使用组件时，根据需要，生成不同的对象。每个对象拥有独立的数据，共用组件的函数。

## 1.2.组件是怎么渲染的

编辑器先读取组件，将其编译为js数据树，然后js数据树进行数据绑定生成proxy同时生生成节点，将节点挂载在父节点上。

## 1.3.组件如何传值的

组件传值的方式包括了父子传值，不同的组件传值。

1. 父子组件各有各的数据体。父组件的参数是写在子组件调用标签上的。在子组件生成时，数据会补上子组件中数据中props空位。同时生成proxy绑定关系，修改子组件属性是，会通过proxy修改父组件对应属性。

2. 不同组件传值，不同组件传值主要是用到了第三方proxy。

## 1.4.组件是如何修改的

Proxy中保留这组件渲染函数，绑定数据修改时会自动出发渲染函数。因为此时父节点有节点，判定为修改节点。此时对比组件数据和标签数据，有差异则修改。

## 1.5.组件是如何卸载的

组件的卸载组要是自定义指令v-if 和 v-for，v-if 和v-for 节点对比修改数据时发现节点消失，则会出发卸载函数unmount函数。

# 框架接口

## 2.1.开发者如何在不同时期操控组件

框架为开发者提供了一系列生命函数，在路由跳转前，路由跳转后，组件绑定数值前，组件绑定数值后，组件渲染后，组件更新后，组件卸载后等一系列生命周期函数。

## 2,2,开发者如何确认组件渲染情况

框架提供了报错、警告等一系列信息。在控制台，开发者可以得知组件渲染中信息。

# 音乐平台

## 2.1.何处理音频传输时延过大问题

采用音频切片，上传时音频切片。用户收听时一个个发过来。