

资源与图片

2021年7月1日 14:20

常见的asset类型包括静态数据（例如JSON文件）、配置文件、图标和图片。

一、制定assets

在根目录中的pubspec.yaml中定义资源。

在构建期间，flutter会将asset放置到称为asset bundle的文档中，应用程序可以在运行时读取它们。

二、加载文本

每个flutter应用程序都有一个rootBundle对象，可以用来访问主资源包，即利用全局静态的rootBundle对象加载asset。

首先，在根目录下创建一个assets文件夹，在其中创建一个资源文件，比如一个JSON文件
然后，在pubspec.yaml配置该asset文件

```
class JsonWidget extends StatefulWidget {
  const JsonWidget({Key? key}): super(key: key);

  @override
  _JsonWidgetState createState() => _JsonWidgetState();
}

class _JsonWidgetState extends State<JsonWidget> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return FutureBuilder(
      future: DefaultAssetBundle.of(context).loadString("assets/swordsmen.json"),
      builder: (context, snapshot) {
        if (!snapshot.hasData) {
          return Center(child: CircularProgressIndicator(),);
        } else {
          List<dynamic> data = json.decode(snapshot.data.toString());
          return ListView.builder(
            itemCount: data.length,
            itemBuilder: (BuildContext context, int index) {
              return Card(
                child: Column(
                  crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.stretch,
                  children: <Widget>[
                    Text("名字: ${data[index]["name"]}"),
                    Text("功夫: ${data[index]["gongfu"]}"),
                  ],
                ),
              );
            },
          );
        }
      },
    );
  },
}
```

```
);  
}  
}
```



加载配置文件中，使用到了FutureBuilder，通过这个异步模型，可以根据加载数据显示不同的内容