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。

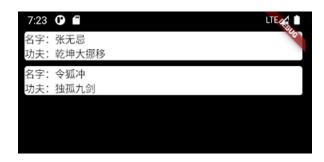
在构建期间,flutter会将asset放置到称为asset bundle的文档中,应用程序可以在运行时读取它们。

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

```
classJsonWidgetextendsStatefulWidget{
constJsonWidget({Key?key}):super(key:key);
@override
_JsonWidgetStatecreateState()=>_JsonWidgetState();
class_JsonWidgetStateextendsState<JsonWidget>{
@override
Widgetbuild(BuildContextcontext){
returnFutureBuilder(
future:DefaultAssetBundle.of(context).loadString("assets/swordsmen.json")
builder:(context, snapshot){
if(!snapshot.hasData){
returnCenter(child:CircularProgressIndicator(),);
List<dynamic>data=json.decode(snapshot.data.toString());
returnListView.builder(
itemCount:data.length,
itemBuilder:(BuildContextcontext,intindex){
returnCard(
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