

Sunday • 更新于 2022-10-19

◀ 上一节 26: 总结      02: 源码阅读: ...      下一节 ▶

在本章中，我们将要关注于 `component` 组件的渲染逻辑。对于组件而言，本身就比较复杂所以我们单独拿出来一章来进行讲解。

在学习本章之前，我们需要需要先来回忆一下在学习 `h` 函数时，我们所学习到的内容。

组件本身是一个对象（仅考虑对象的情况，忽略函数式组件）。它必须包含一个 `render` 函数，该函数决定了它的渲染内容。

如果我们想要定义数据，那么需要通过 `data` 选项进行注册。`data` 选项应该是一个函数，并且 `return` 一个对象，对象中包含了所有的响应性数据。

除此之外，我们还可以定义例如 生命周期、计算属性、`watch` 等对应内容。

以上是关于组件的一些基本概念，这些是需要大家首先能够明确的。

组件的处理非常复杂，所以我们依然会采用和之前一样的标准：**没有使用就当做不存在、最少代码的实现逻辑**。来实现我们的组件功能。

26: 总结 ◀ 上一节      下一节 ▶ 02: 源码阅读: 无状态基础组件挂载逻辑

 我要提出意见反馈