慕课网首页 免费课 慕课教程 专栏 实战课 体系课 手记 企业服务 我的课程



Q

从所有教程的词条中查询…

首页 > 慕课教程 > Vue3源码分析与构建方案 > 05: 运行时核心设计原则

全部开发者教程 Ξ

第八章: runtime 运行时 -运行时核心设计原则

01: 前言

02: HTML DOM 节点树与虚 拟 DOM 树

03: 挂载与更新

04: h 函数与 render 函数

05: 运行时核心设计原则

06: 总结

第九章: runtime 运行时 -构建 h 函数,生成 Vnode

01: 前言

02: 阅读源码: 初见 h 函数, 跟踪 Vue 3 源码实现基础逻辑

03: 框架实现: 构建 h 函数, 处理 ELEMENT + TEXT_CHILDREN 场景

04:源码阅读: h 函数, 跟踪 ELEMENT +

Sunday • 更新于 2022-10-19

◆ 上一节 04: h 函数 与 r...

06: 总结 下一节)

索引目录

05: 运行时核心设

runtime-core = 渲染时,挂载和

05: 运行时核心设计原则

那么到这里为止,我们已经了解了在学习 运行时之前的需要掌握的前置知识。

那么在本小节中, 我们就需要来看一下 vue 3 运行时的一些设计原则, 这样可以帮助我们更好地整体了 解 runtime。

需要大家在本小节中了解的设计原则分为两个:

- 1. runtime-core 与 runtime-dom 的关系, 为什么要这么设计
- 2. 渲染时, 挂载和更新的逻辑处理

runtime-core 与 runtime-dom 的关系, 为什么要这么设计

在 vue 源码中,关于运行时的包主要有两个:

1. packages/runtime-core: 运行时的核心代码

2. packages/runtime-dom: 运行时关于浏览器渲染的代码

其中第一个 runtime-core 的概念比较好理解, 但是 runtime-dom 它是干什么的呢? 为什么要单独分出 来这样的一个包呢?

我们来看一下 runtime-dom 的代码, 查看 packages/runtime-dom/src/nodeOps.ts 中的代码。

从 nodeOps.ts 中的代码可知, 该处主要为 浏览器的 web api。

我们知道 vue 的渲染主要分为两种:

1. SPA: 单页应用。即: 浏览器显然

2. SSR: 服务端渲染

即: Vue 中需要处理两种不同宿主环境,将来还有可能会处理更多,比如 windows 、android、ios应用 程序 等等。 在这些不同的宿主环境中, 渲染 DOM 的方式是 **完全不同**的。

所以 vue 就对运行时进行了处理,把所有的浏览器 dom 操作,放到了 runtime-dom 中,而把整个运行 时的 核心代码 都放入到了 runtime-core 之中。

通过 参数 的形式 (详见 packages/runtime-core/src/renderer.ts 第 336 行) , 把 DOM 操作传递给 了 renderer 渲染器 , 已达到 不同的宿主环境 , 可以使用不同的 API 的目的

渲染时, 挂载和更新的逻辑处理

packages/runtime-core/src/renderer.ts 中的 baseCreateRenderer 是整个渲染的核心函数, 我们可 以利用该函数得到一个 渲染器 renderer 对象。

renderer 中包含了一个函数 render 叫做 渲染函数, 我们在前面使用的 render 函数就是它。

它接收三个参数 vnode, container, isSVG, 我们这里不去处理 isSVG 这种 边缘情况。所以就把它当做 只有前两个参数即可。

通过代码我们可以发现,当 vnode 虚拟节点存在时,会触发 patch 函数,即 挂载函数

在 patch 中,根据 type 的类型进行了 switch 操作,这里的 type 代表的就是 节点类型,是 dom 节 点 还是 文本节点。

▶ 意见反馈

♡ 收藏教程

□ 标记书签

②

··

根据 switch 的结果,可以触发不同的方法。我们可以随便查看几个方法,可以发现这些方法中的代码处理逻辑都差不多:

```
// 代码块

if (n1 == null) {
    // 挂载
    } else {
    // 更新
}
```

所以说由此我们可以得到一个 render 的大致逻辑:

- 1. renderer 渲染器对象提供 render 渲染函数
- 2. render 渲染函数在 vnode 存在时, 触发 patch
- 3. patch 中根据 type 的类型, 渲染不同的节点
- 4. 节点的渲染分为 挂载 和 更新

明确好了以上逻辑之后,那么下面我们去实现 runtime 时,将会更加轻松。

04: h 函数 与 render 函数 ◆ 上一节 下一节 ▶ 06: 总结

▶ 我要提出意见反馈

企业服务 网站地图 网站首页 关于我们 联系我们 讲师招募 帮助中心 意见反馈 代码托管

6 6 **4**

Copyright © 2022 imooc.com All Rights Reserved | 京ICP备 12003892号-11 京公网安备11010802030151号





