Sunday • 更新于 2022-10-19

上一节 13：总结 02：HTML DO… 下一节

# 01：前言

从本章开始我们将要进入到 **渲染系统** 的学习，也就是 **运行时** `runtime` 。

在之前我们明确过什么是 **运行时**，看下面的代码（第二章运行时使用过该代码）：

代码块

```
<body>
  <div id="app"></div>
</body>
<script>
  const { render, h } = Vue
  // 生成 VNode
  const vnode = h('div', {
    class: 'test'
  }, 'hello render')

  // 承载的容器
  const container = document.querySelector('#app')

  // 渲染函数
  render(vnode, container)
</script>
```

以上代码代表了一个基本的 **运行时**。即：**把** `VNode` **渲染到页面中**。所以大家可以简单的把运行时理解为 **渲染系统**。

根据以上代码我们可以知道，整个 `runtime` ，包含了两个主要的环节：

1. `h` 函数：生成 `VNode`
2. `render` 函数：渲染 `VNode`

这也是 **正式讲解** `runtime` 的时候主要要去讲解的两大块内容。

但是在正式讲解 `runtime` 之前，我们还需要了解一些 `runtime` 的基本概念和设计原则，比如： `VNode` 是什么？它在干嘛？为什么需要它？里面传递的参数又是干什么的？为什么要传递它们？等等…

而这些就是我们本章所需要讲解的主要内容。

13：总结 上一节 下一节 02：HTML DOM 节点树与虚拟 DOM 树

我要提出意见反馈

索引目录

01：前言