慕课网首页 免费课 体系课 慕课教程 专栏 手记 企业服务 实战课

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 > 01: 前言

全部开发者教程 \equiv

11: 框架实现: 完成虚拟节点 下的 class 和 style 的增强

12: 总结

第十章: runtime 运行时 -构建 renderer 渲染器

01: 前言

02: 源码阅读: 初见 render 函数, ELEMENT 节点的挂载, 操作

03: 框架实现: 构建 renderer 基本架构

04: 框架实现: 基于 renderer 完成 ELEMENT 节点挂载

05: 框架实现: 合并渲染架 构,得到可用的 render 函数

06:源码阅读:渲染更新, ELEMENT 节点的更新操作

07: 框架实现: 渲染更新, ELEMENT 节点的更新实现

08. 源码阅读:新旧节占不同

Sunday • 更新于 2022-10-19

◆ 上一节 12: 总结02: 源码阅读: ... 下一节 →

索引目录

01: 前言

从本章开始我们将要在 VNode 的基础上构建 renderer 渲染器。

根据上一章中的描述我们知道,在 packages/runtime-core/src/renderer.ts 中存放渲染器相关的内

Vue 提供了一个 baseCreateRenderer 的函数,该函数会返回一个对象,我们把返回的这个对象叫做 re nderer 渲染器。

对于该对象而言,提供了三个方法:

1. render: 渲染函数

2. hydrate: 服务端渲染相关 3. createApp:初始化方法

查看 baseCreateRenderer 的代码,我们也可以发现整个 baseCreateRenderer 中包含了 2000 行代码, 可见整个渲染器是非常复杂的。

所以说,对于我们的实现而言,还是和之前一样,我们将谨遵 **没有使用就当做不存在**和 **最少代码的实现** 逻辑 这两个核心思想,来构建整个 render 的过程。

在实现 render 的过程中,我们也会和学习 h 函数时一样,利用 h 函数时的测试实例,配合上 render 函数来分类型进行依次处理。

那么明确好了这些内容之后,我们下面就来进入 渲染器的世界吧。

12: 总结 上一节 下一节 ▶ 02: 源码阅读: 初见 render 函数, ELEME...

▶ 我要提出意见反馈

01: 前言

?

 \odot

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

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

