
Table of Contents

序言	1.1
第一章. React Native介绍	1.2
第二章. React Native基础	1.3
第三章. 启动你的App	1.4
第四章. 一些一定要知道的组件	1.5
第五章. 是时候说说样式与布局了	1.6
第六章. 储存	1.7
第一节 AsyncStorage	1.7.1
第二节 Realm	1.7.2
第七章. ListView与FlatList	1.8
第八章. 导航器(React Navigation)	1.9
第九章. 网络	1.10
第十章. 打包应用	1.11
附录：样式	1.12
附录：	1.13

序言

嘿，欢迎进入React Native的世界，相信我，这会是一种酷酷的App开发方式。在过去的一段时间里，React Native成为了越来越多开发者的App开发方式，选择React Native就是选择了一个大社区，有什么问题可以较快的得到解决。

在React Native发布后，作者君特别想尝试一下这种新的开发方式，不过很不幸，那个时候只能用来开发IOS应用。所以尝鲜这种事拖了好久。使用之后发现，这确实是个好东西，至少不用为了开发个小应用而去学原生应用的开发，用些前端的知识就能搞定了。

本想做些视频来分享的，不过周围的环境总是很嘈杂，安静的地方很难找的到。所以，假期过后视频就没怎么录了。另一方面，React Native版本更新很快，做视频很容易就落后了，想来想去，还是书这种形式比较好，更新也很是方便。

React Native并不难学，不要给自己一些奇怪的暗示。

本书为入门向，所以有些更加深入的东西需要自己去探索。现在，翻到下一页，React Native之旅即将开始~

React Native介绍

虽然，你可能已经对React Native有一定的了解了，但是按照惯例，还是要简单介绍一下。

React是由Facebook的工程师们在2013年开源的一款前端框架，现在已成为最火热的前端框架之一。React Native则是使用React来开发移动应用的方式。React Native底层使用JS与原生进行通信，这使得其性能比Hybird强了不少，如果觉得Hybird使你的应用变得卡顿，那么投入React Native的怀抱是一个好的选择~

React Native在底层通过一套机制天然的支持ES6,这意味着你可以在你的应用中愉快的使用ES6语法，而不用头疼兼容问题。

使用React Native意味着更快的调试速度，当你在配置中开启一些选项时，React Native可以做到保存后自动更新，摆脱耗时巨长的编译过程。还可以在Chrome中获取调试信息，这使排除异常的过程更加轻松。

React Native具有自动更新的能力。前一阵子苹果警告了一些使用热更新的应用，不用担心，这并不是针对React Native，那些被警告的应用使用了有害的API，而React Native热更新是从网络获取JS bundle，不会影响安全性。

虽然React Native很棒，但是有些事情还是要知道的。

1.React Native抛弃了HTML，所以需要使用一种叫做JSX的东西，如果觉得有些畏惧，那么请放心，JSX还是很易于掌握的。

2.React Native并非万能，有些事情它不能做到。举个栗子，如果我想做一个桌面小部件，那么我在这个时候就需要一些原生知识了。

3.React Native不能完全取代原生应用，它们之间应当是相辅相成的。

React Native基础

本章提要

- 1.初识JSX
- 2.组件
- 3.PropTypes和State

1.初识JSX

React Native抛弃了HTML，所以只好用JSX喽，在这里，我们来简单的了解一下JSX。

JSX是一个JS的语法糖，写起来就像XML。嗯，如果你不知道什么是XML的话，就脑补HTML吧，它们都需要一些标签。比如这样：

```
<Text></Text>
```

还有这样：

```
<Image />
```

怎么样，有没有一丝熟悉的感觉？JSX就是这样简单，我们只需要一个`<`加上组件名字和`/>`就可以了（其中Text，Image就是组件名）

2.组件

在React Native中，有两种组件，一种是无状态组件一种是高阶组件。无状态组件，顾名思义，就是没有状态的组件，写一个无状态组件就和写一个函数一样简单。由于无状态组件的性能较高，我们一般会在App性能优化的时候使用无状态组件。下面是一个无状态组件的例子：

```
const Hello = () => {
  return (
    <Text>我是一个无状态组件</Text>
  )
}
```

其中，Hello是组件的名字，这里有个友情提示，在React Native中，组件的名字最好都是首字母大写，这样可以避免一些奇怪的BUG。然后在return中写组件的内容，注意，使用文字的时候，一定要在文字外面套上Text组件，否则会红屏报错。如果想要用Props(属性)，要传一个props参数，就像这样

```
const Hello = (props) => { ... }
```

如果不知道什么是Props的话，别着急，一会儿会说到的。

接下来是高阶组件。为啥叫高阶组件嘞？因为它能做的事情比无状态组件多(◦ω◦)。写起来是酱紫的，稍微复杂一点：

```

class Hello extends Component {
  constructor(props) {
    super(props);
    this.state = {};
  }
  render() {
    return (
      <View>
        <Text>Hi,很高兴认识你</Text>
      </View>
    )
  }
}

```

这是一个比较完整的组件，包含了Props和State(状态)。在高阶组件中使用state和props，我们需要使用constructor来初始化一下~这里的super(props)是为了可以在constructor使用 this.props，当然，如果不需要这些，则不用写（虽然没写，但是按照ES6规范，class需要有一个constructor，所以constructor会被自动加上）。就像这样：

```

class Hello extends Component {
  render() {
    return (
      <View>
        <Text>略略略/Text>
      </View>
    )
  }
}

```

3.Props和State

嗯哼，刚才稍微提了一下Props和State，是不是很想知道这俩是啥嘞~别着急，我这就说(◦ω◦) Props的意思是属性，在React中，我们可以实现组件的复用(毕竟不复用组件太浪费了)。为了实现组件的复用，我们希望可以对组件做些定制，这个时候，我们就需要使用Props了。往组件中传些不同的参数，从而使组件具有不同的功能。我们称这些参数为Props。如果不太理解，没关系，来看这个栗子。

设计师为衣服厂设计了一些衣服，但是为了照顾到不同的人群，所以要有不同的型号。高的，矮的，胖的，瘦的。虽然有不同的型号，但是是同一款衣服，我们可以认为高矮胖瘦是参数，衣服的款式是一个组件。

我们来看一下Props怎么用。首先写一个叫做Eat的组件：

```

class Eat extends Component {
  render() {
    return (
      <Text>我想吃</Text>
    )
  }
}

```

在组件里使用Props，我们需要一对花括号 {} (写其他的JS语句也需要花括号)就像这样:

```

return (
  <Text>我想吃{this.props.food}</Text>
)

```

在props后面跟着的是属性的名字

接下来，我们写另一个组件Dinner，并引入Eat组件：

```
class Dinner extends Component {
  render() {
    return (
      <Eat />
    )
  }
}
```

然后使用props:

```
<Eat food='鱼' />
```

这样最终会显示我想吃鱼，这里的鱼是food的值。到这里，Props的栗子就结束了，我们来看看State。

一般来说，组件是需要和用户进行交互的，组件会随着交互而发生变化，这里的变化指的是State也就是状态。

下面是一个用到了状态的组件:

```
class NeedState extends Component {
  constructor(props) {
    super(props);
    this.state = { text: '' };
  }
  render() {
    return (
      <View>
        <Text onPress={() => { this.setState({ text: '状态变了' })}}>点我！</Text>
        <Text>期待会发生的事情</Text>
      </View>
    )
  }
}
```

首先，我们需要constructor函数来初始化状态，别忘记用 this.state 写入状态的名字。onPress 可以帮我们在点了某个组件之后执行一定的动作。我们在这里用它来触发 setState 来改变状态。

如果没有奇怪的错误的话，点击 点我 这个文本之后，下面的文字会变成 状态变了。

State大概就是这么用的，没什么难度。在使用React Native的过程中，我们会时常用到Props和State，所以记下它们的用法还是很有必要的。

启动你的App

本章提要

- 1.搭建React Native环境
- 2.启动App

1. 搭建React Native环境

啊哈，我们即将近距离接触React Native了。不过，我们得在这之前安装一下React Native环境。

首先，我们来安装Node.js环境。如果你的系统是Windows，那么到Node.js官网上下载安装包，一路next就行了。如果是Linux或MacOS，那么作者君推荐使用神奇的nvm。nvm的地址是: <https://github.com/creationix/nvm> 按照说明安装即可。

然后执行

```
nvm install x.xx.x(要安装的版本号)
```

这样Node.js就安装完毕了。

接下来，我们来安装Java环境。去Oracle的官网上下载安装

包<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html> 然后安装。

同样的，Windows用户一路next然后设置JAVA_HOME环境变量即可。对于Linux和MacOS用户来说，会稍稍麻烦一些。首先把安装包解压到opt目录，然后在/etc/profile里加上

```
export JAVA_HOME=/opt/(这里是安装包解压后的路径, 别填错)
export JRE_HOME=${JAVA_HOME}/jre
export CLASSPATH=.:${JAVA_HOME}/lib:${JRE_HOME}/lib
export PATH=${JAVA_HOME}/bin:$PATH
```

最后别忘了执行一下 `source /etc/profile`

如果执行 `java -version` 可以正常输出的话，那么恭喜啦，对很多人来说不怎么好装的Java环境被你安装好了哟

然后安装安卓环境，我们先去Google的开发者网站<https://developer.android.google.cn/studio/index.html> 上下载Android Studio。安装好Android Studio，我们需要安装SDK及SDK Tools。首先，我们来安装SDK。在SDK Platforms，选择Show Package Details，然后勾选Android 6.0下的Google APIs，Android SDK Platform 23，Intel x86 Atom_64 System Image还有Google APIs Intel x86 Atom_64 System Image。接下来，在SDK Tools窗口中选择Show Package Details，然后选中有23.0.1的选项并下载。最后，我们需要在/etc/profile中写入环境变量

```
export ANDROID_HOME='/home/elven/Android/Sdk'
```

Windows用户也需要设置 `ANDROID_HOME` 这个环境变量。

如果是老司机的话，Android Studio是不需要安装的，不过为了及时，方便的更新SDK，还是装上吧。

再来三步，环境就安装好啦，如果感觉有些焦灼，给自己冲杯茶，咖啡或果汁是很好的选择~

接下来，我们需要安装React Native。在终端中执行

```
npm install react-native-cli -g
```

然后安装Yarn

```
npm install yarn -g
```

最后安装Watchman，按照这里(<https://facebook.github.io/watchman/docs/install.html#build-install>)的说明一步步安装。如果有报错的话，多半是有什么没装，按照报错里的信息装一下就Ok了。另外，Windows系统不需要安装Watchman（其实是Watchman不能在在这个系统运行）
到这里，开发环境就搭建好了。

2. 启动App

在启动App之前，我们得创建一个新的项目（啥都没有拿什么启动，哈哈）在终端输入

```
react-native init 项目名
```

等待一会儿，进入项目目录。好了，拿出你的小手机和数据线并与电脑相连。新开一个终端，然后进入项目目录，执行

```
react-native start
```

回到原来的终端，执行

```
react-native run-android
```

如果是Windows的话，只要执行 `run-android` 这条命令就可以，packager可以自行启动，这里分开是为了保证App可以正常启动。

闭一会儿眼睛，稍稍休息下之后，你就会在手机上看到启动好的App了！

作者君猜，你可能不知道项目中的`index.android.js`里的最后一句是什么意思，所以就在代码里小小的解释一下：

```
AppRegistry.registerComponent('项目名称', () => 组件名称);
```

一些一定要知道的组件

本章提要

- View组件
- Text组件
- Button组件
- Image组件
- 第三方组件

很多组件是开发应用的基石，如果没有这些组件，那么是写不出来一个应用的，在这一章，我们来学习一些一定要知道的组件。

在使用组件的时候，忘记引入组件是不行的，我们来看一下怎么引入组件。

```
import {  
  Text,  
  View,  
  Button,  
  ...其它的组件名字  
} from 'react-native';
```

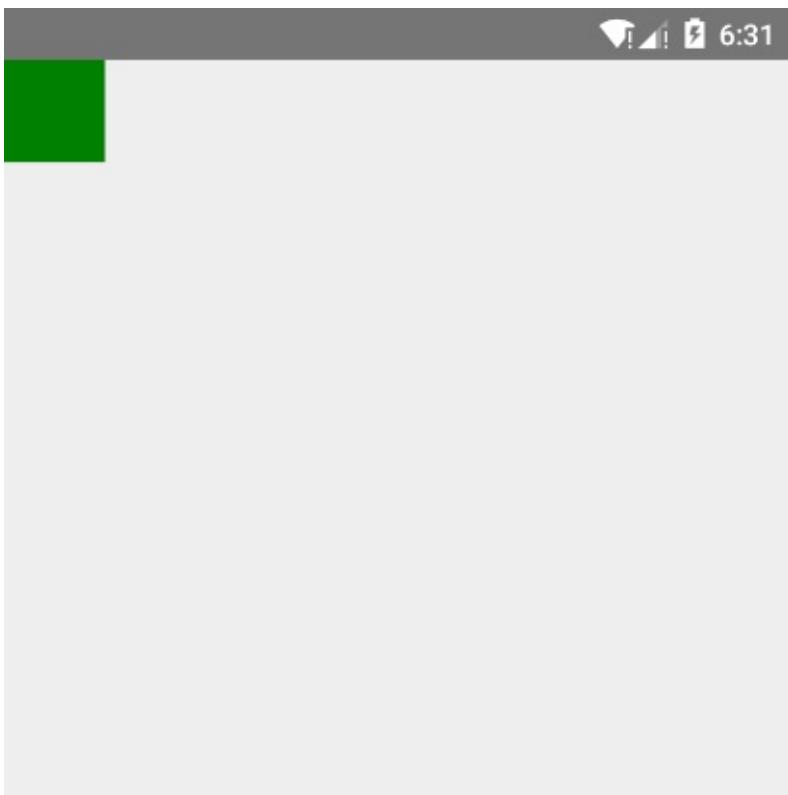
这样就可以依次引入Text，View和Button组件了~

View组件

这么说吧，第一个就介绍View组件是有原因的。View组件可是最基础的组件，我们经常需要拿View组件当容器使用~ View自己没有固定的样式，我们需要自己为它定义样式。

```
<View style={{ backgroundColor:'green', height:50, width:50 }}></View>
```

这样，在屏幕上便可以出现一个绿色的，边长为50dp的正方形



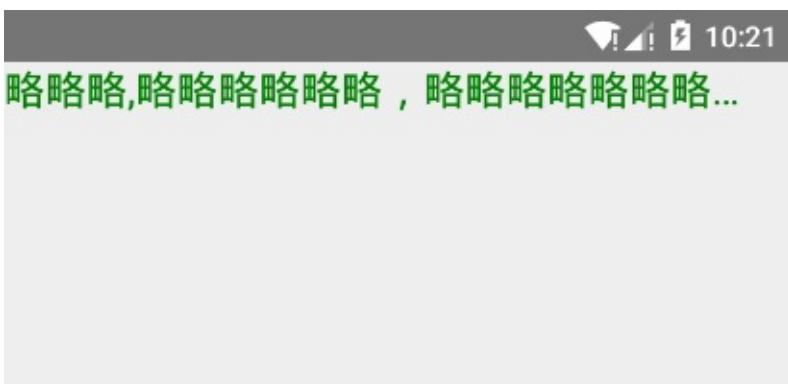
样式什么的，我们会在下一章讲到，在这里简单看看就好。

Text组件

一般来说，一个应用总是离不开文字的，在React Native中，文字外面需要套上Text组件才可以， 我们可以通过Text组件控制文字大小及颜色，文字行数，还可以通过点击Text组件来触发一些动作（函数）。栗子如下：

```
<Text numberOfLines={ 1 } style={{ fontSize:20, color:'green' }}>  
略略略,略略略略略略, 略略略略略略略略略略略略  
</Text>
```

我们通过numberOfLines来控制行数，超过设定的行数便会在设定好的最后一行显示省略号。通过fontSize和color设定了文字的大小及颜色。效果如下：



Button组件

Button组件大概是在0.37版加入的，在那之前按钮什么的要自己写，如果对官方出的这个不满意的话，那就自己写或找一些第三方组件吧~ 我们写两个按钮当作栗子：

```
<View>
  <Button color="green" title="我是一个正常的按钮"/>
  <Button disabled={true} title="我是一个不可用的按钮"/>
</View>
```



由于写了两个组件，所以要在外面包裹一层容器，这里我们用View。这两个按钮一个是正常状态，一个是不可用状态，我们通过控制disabled属性来控制是否可用(默认false)。按钮中的文字写在title里，color属性可以控制颜色。由于按钮需要和onPress一起用，所以会有一个这样的警告：

Warning: Failed prop type: The prop `onPress` is marked as required in `Button`, but its value is `undefined`....

不过暂时没什么问题，咱先不用管，以后用到的时候再写~

Image组件

在以前，用React Native引用组件总是很坑，不过现在比以前好多了。由于作者君木有苹果电脑，所以不怎么清楚IOS版是怎么用的，我们就只说安卓的吧。图片的来源有两种，一种是本地图片，一种是网络图片，这两种图片在引入的时候稍稍有些差别，我们先看引入本地图片的例子：

```
<Image source={require('./images/avatar.png')} style={{ height:50, width:50 }} />
```

我们在项目根目录创建一个叫images的文件夹，并在里面放一个叫avatar的图片。然后require图片地址，使用图片组件要给它宽和高，不然无法正常显示。还有，如果图片没显示的话，记得重新执行

```
react-native run-android
```

然后是网络图片：

```
<Image source={{uri: 'http://qiniu.com/xxx/png'}} style={{ height:50, width:50 }} />
```

在使用网络图片的时候，要将require改成uri，而且不写高度和宽度也没问题~

第三方组件

当你觉得官方组件有限，自己写又心好累，这时该怎么办呢？

当然是使用第三方组件啦~React Native社区越来越大，我们可以用的组件也越来越多，在这里，作者君推荐两个搜索组件的地方：

- js.coach(<https://js.coach/react-native>)
- GitHub(<https://github.com/>)

其实js.coach的组件来源也是GitHub 23333

是时候说说样式与布局了

本章提要

- 样式
- 布局
- Dimensions

样式

在前几章说了一些样式，是不是有点懵了呢？没关系，我们一起看看样式在React Native中的使用。

在React Native中，写样式和写CSS差不多，只不过是把`-`的连接方式换成了小驼峰式。又把`;`换成了`,`，有的时候要把值加上分号，比如这样：

```
background-color: green; ---> backgroundColor: 'green',
```

实际上，React Native的样式算是CSS的一个子集，当发现有些样式不能用的话不要惊讶，试着换用别的方式来实现就好~

作者君总结了一些常用的样式放到了附录里，可以作为写样式时的参考。

我们知道，代码总是会越写越多，样式也一样。所以为了效率，为了样式的整洁，我们写样式用`StyleSheet.create`比较好，不过只是写着玩玩的话，怎么写都好。下面我们来看看这种定义样式的方法

```
const styles = StyleSheet.create({
  content: {
    backgroundColor: '#fff',
    height: 50,
    width: 100
  },
  text: {
    color: 'blue',
    textAlign: 'center'
  }
})
```

然后在组件中这样使用即可：

```
<View style={styles.content}>
  <Text style={styles.text}>哈，我是小整洁</Text>
  ....
</View>
```

这样写后，你的代码可读性会提高不少，毕竟样式都像：

```
<Text style={{ fontStyle:'italic', fontSize: 20, ... }}>
```

就会变得乱糟糟一团团了。

布局

Flexbox

在React Native中，你可以愉快的使用Flexbox布局，完全不用考虑兼容性（放心，绝对不需要考虑IE6），如果在浏览器端写过的话，在React Native上继续写这种布局会很是得心应手的。如果没接触过也没关系，这里会很详细的讲的（毕竟很重要）。

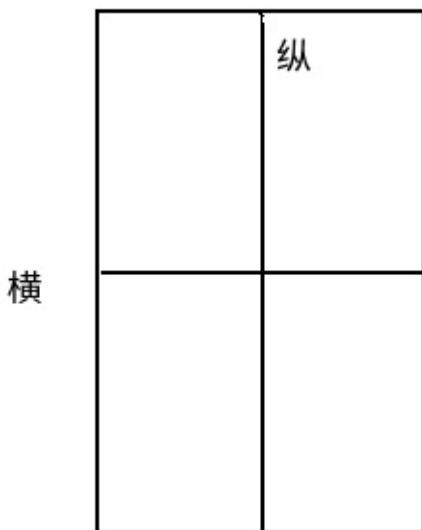
首先，我们先瞅瞅Flexbox布局需要用到什么样式：

```
flex, flexDirection, justifyContent, alignItems, alignSelf, flexWrap, flexShrink, flexGrow
```

嗯，先把这些列在这里，有个大概印象就成，我们一会儿再说。

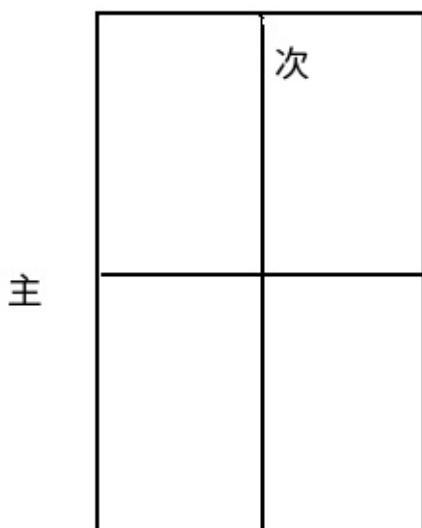
对于Flexbox来说，有一个很重要的概念——轴。理解了轴的概念，使用Flexbox也不会有什么问题了。

对于一个平面来说，它有两个轴，横轴和纵轴，就是下面这样：

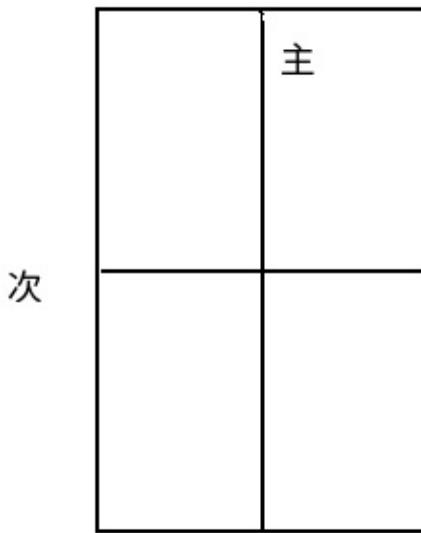


Flexbox用操作这两个轴的方式来完成布局，不过不叫横纵而是叫主次。

当横轴为主轴时，次轴是纵轴：



当纵轴为主轴时，次轴是横轴：



看完预备知识，我们可以看看Flexbox是怎么用的了。

首先，要有一个flex容器，如果不指定高度和宽度，它会占满能够占领的最大空间，如果给了高度和宽度，那么会占满你给它的空间。

我们用 `flex` 告诉React Native说这是一个使用了弹性布局的组件，就像这样：

```
<View style={{ flex:1 }}></View>
```

`flex`后面的数字可以简单的理解为比例

不过呢，我们一般不会只写个 `flex: 1`，我们还得写一些别的东西，就像下面这样：

```
<View style={{ flex: 1, flexDirection: 'column', justifyContent:'center', alignItems:'flex-end' }}>
</View>
```

除了 `flex: 1`，剩下的其实就是用来操作横纵轴的。用 `flexDirection` 声明主轴是纵轴，次轴是横轴，用 `justifyContent` 声明元素处在主轴的中心位置，用 `alignItems` 声明元素处在次轴的末尾。

我们在 `View` 容器里填充一些元素进去，就可以很直观的看到效果：

```
<View style={{ flex: 1, flexDirection: 'column', justifyContent:'center', alignItems:'flex-end' }}>
  <Text style={{ backgroundColor:'blue'}} >1</Text>
  <Text style={{ backgroundColor:'red' }}>2</Text>
  <Text style={{ backgroundColor:'green' }}>3</Text>
</View>
```

效果是这样（虽然比较建议你自己敲一下代码，但是还是把图放在这里比较好）：

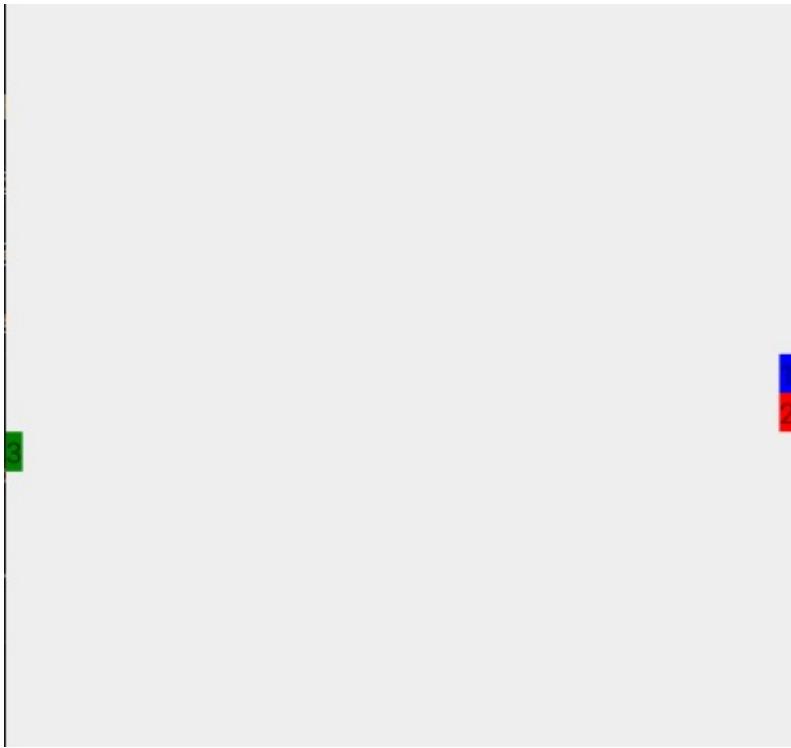


至于为啥这个图看起来有些大，是因为作者君把整个模拟器的屏幕截过来了，毕竟要突出元素在主轴中间的效果嘛。

这些还不是全部，毕竟不可能每个整体都是统一的，内部总是要有些不一样的。拿上面的那个例子来说：如果我不想让每个元素都在次轴的末尾，那该怎么办呢？很简单，这个时候我们就可以使用 `alignSelf` 了。`alignSelf` 可以使容器里的元素和父样式不一样，我们来简单的改造一下上面的例子：

```
<Text style={{ backgroundColor:'green', alignSelf:'flex-start' }}>3</Text>
```

这样就可以使第三个 `Text` 在前面了。就像这样：



我们再说回 `flex`。我们知道，`flex` 后面是接数字的，数字是这个容器所占的比例，也就是说，后面的数字越大，容器所占比例也就越大。

不过，如果只有 `flex: 1` 的话，它会自己占领所有地盘，谁叫没有其它的容器和它抢地盘呢。

position

对于一个App来说，不可能只用到Flexbox，还得用到其他的布局方式。

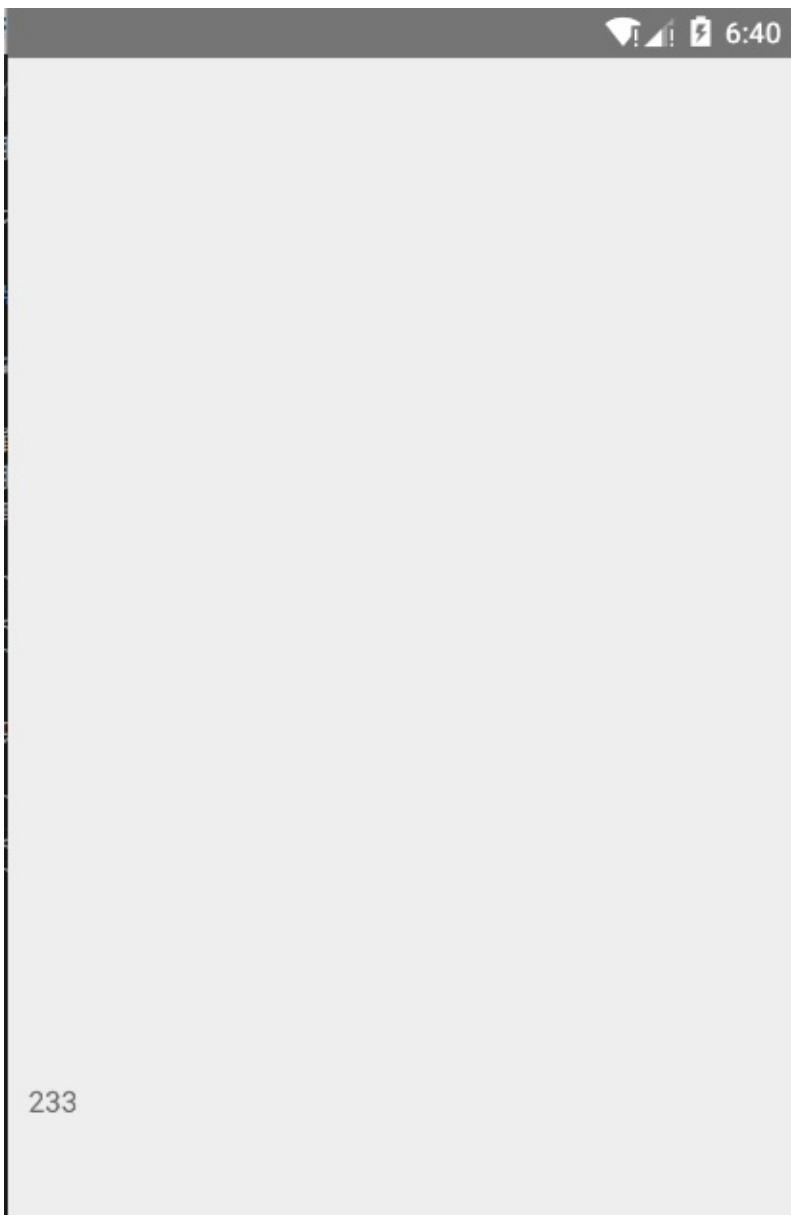
首先来看绝对布局`absolute`，绝对布局这名字听起来挺霸气的，实际上也确实霸气，规定元素在那里，那元素就得在那里待着。我们使用 `top, bottom, left, right` 来声明元素的上下左右距容器有多少距离，从而将元素定在那个位置。我们在用绝对布局的时候需要告诉元素它的布局方式是绝对布局，就像这样：

```
<Text style={{ position: 'absolute', width: 50, height: 50 }}></Text>
```

只不过我们得事先声明元素的宽度和高度，不然样式会变得很奇怪，然后来定位元素的位置：

```
<Text style={{ position: 'absolute', width:50, height: 50, bottom: 20, left:10 }}>233</Text>
```

就像这样：

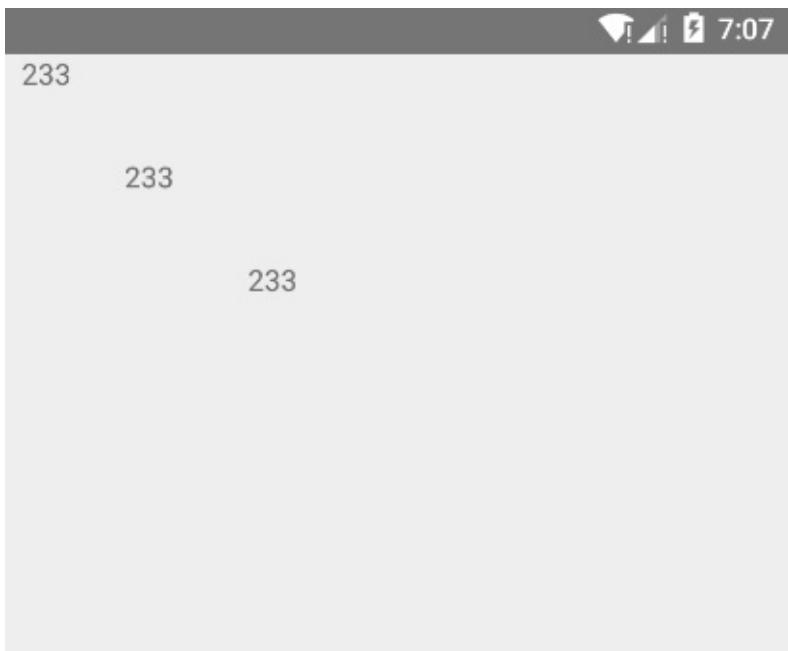


还有一点得注意，我们需要给父容器一个合适的高度和宽度，比如这样：

```
<View style={{ height:500,width:500 }}>
  <Text style={{ position: 'absolute', bottom: 20, left:10, width:50, height: 50 }}>233</Text>
  <Text style={{ position: 'absolute', bottom: 20, left:80, width:50, height: 50 }}>233</Text>
</View>
```

既然有绝对布局，就有相对布局，只不过可能会有些难用。你可以把相对布局理解成一个流，只不过 `bottom, right` 不能用。可以使用 `top, left` 更改元素在流中的上，左偏移大小（`top, left` 初始值为 0）。下面是个例子：

```
<View style={{height:500,width:500}}>
  <Text style={{ position: 'relative', left:10, width:50, height: 50 }}>233</Text>
  <Text style={{ position: 'relative', left:60, width:50, height: 50 }}>233</Text>
  <Text style={{ position: 'relative', left:120, width:50, height: 50 }}>233</Text>
</View>
```



Dimensions

在React Native中，我们不能用 `width: 60%` 之类的方式来进行布局，那该怎么办嘞？嗯，我们可以换个方式，那就是 `Dimensions`，我们来请Dimensions出场：

```
import {  
  Dimensions  
} from 'react-native';
```

然后获取宽度和高度，这里我们用解构赋值的方式：

```
const { width, height } = Dimensions.get("window");
```

然后就可以在样式中使用喽：

```
<View style={{ width: width * 0.5 ,height: height * 0.5 }}></View>
```

储存

本章提要

- AsyncStorage
- Realm 一个应用总是要存些东西的，我们要怎么做才能把数据存起来呢？我们这里有两个选择，一个是使用官方提供的 AsyncStorage 另一个是使用小型数据库。

当数据量不大，结构很简单的时候，我们来使用 AsyncStorage 这个 key-value 储存系统，当数据量较大的时候，我们就需要使用小型数据库了，这里我们会学习一个叫做 Realm 的数据库。

首先，我们来看看 AsyncStorage 吧~

AsyncStorage

与数据打交道，免不了对数据进行增加，删除，更改和查找。我们来看看如何用 AsyncStorage 实现这些。

增加数据：

```
save(key, value) {
  AsyncStorage.setItem(key,value).then(
    (errs)=>{
      if (!errs) {
        //xxx
      }else {
        //xxx
      }
    })
}
```

在这里，我们使用了 promise，这样会使代码看起来舒服很多。虽然看起来很多，实际上，只要知道

```
AsyncStorage.setItem(key,value)
```

就可以了，我们用 `setItem` 来将 key 和 value 存储起来，看到这里想必你已经知道了为什么 AsyncStorage 是 key-value 系统了。

由于有了 key，所以我们可以用 key 进行查询：

```
get(key) {
  AsyncStorage.getItem(key)
    .then(
      (result)=> {
        if (!result) {
          //xxx
        }
        //返回结果
      })
    .catch((error)=> {
      //错误处理
    })
}
```

数据我们存完了，但是如果数据没用了怎么办？删掉呗。和查询数据很像，删除也需要用到 key：

```
del(key) {
  AsyncStorage.removeItem(key).
    then(
      ()=>{
        //删除成功
      })
    .catch((error)=> {
      //错误处理
    })
}
```

至于修改数据，其实写法和增加数据一样，当你需要修改一项数据的时候，直接传入 key 和一个新的值就可以了。

Realm

前面的AsyncStorage只能存些小东西，数据量一大就开始捉襟见肘了，到了这种时候就该用Realm了。其实用SQLite也行，不过不怎么好用，索性就不用了。当初作者君在用Realm的时候版本号才是0.14转眼间就到1.0.0了，所以请放心的使用Realm吧。

Realm并不是React Native自己就有的，所以我们需要安装Realm：

```
npm install --save realm
```

安装好后大概是这样：

```
> realm@1.2.0 install /home/elven/Work/book/node_modules/realm
> node-pre-gyp install --fallback-to-build

[realm] Success: "/home/elven/Work/book/node_modules/realm/compiled/node-v48_linux_x64/realm.node" is installed via remote
book@0.0.1 /home/elven/Work/book
└── realm@1.2.0
    ├── extract-zip@1.6.0
    ├── concat-stream@1.5.0
    ├── readable-stream@2.0.6
    │   ├── isarray@1.0.0
    │   ├── typedarray@0.0.6
    │   ├── debug@0.7.4
    │   ├── mkdirp@0.5.0
    │   ├── minimist@0.0.8
    │   ├── yauzl@2.4.1
    │   └── fd-slicer@1.0.1
    ├── pend@1.2.0
    ├── ini@1.3.4
    ├── nan@2.6.0
    ├── node-pre-gyp@0.6.34
    │   ├── nopt@4.0.1
    │   ├── abbrev@1.1.0
    │   ├── osenv@0.1.4
    │   ├── npmlog@4.0.2
    │   └── console-control-strings@1.1.0
    ├── gauge@2.7.3
    └── aproba@1.1.1
        └── signal-exit@3.0.2
```

然后执行

```
react-native link realm
```

```
Scanning 584 folders for symlinks in /home/elven/Work/book/node_modules (16ms)
rnpm-install info Linking realm android dependency
rnpm-install info Android module realm has been successfully linked
rnpm-install info Linking realm ios dependency
rnpm-install warn ERRGROUP Group 'Frameworks' does not exist in your XCode project. We have created it automatically for you
rnpm-install info iOS module realm has been successfully linked
```

装完Realm之后得重新构建一下App：

```
react-native run-android
```

Tips：由于网络的问题呢，可能会构建失败，多试几次就可以构建完成了

接下来测试一下Realm是不是安装成功了，先是引入Realm：

```
import Realm from 'realm';
```

下面是Realm官方文档的例子的：

```

export default class <project-name> extends Component {
  render() {
    let realm = new Realm({
      schema: [{name: 'Dog', properties: {name: 'string'}}]
    });

    realm.write(() => {
      realm.create('Dog', {name: 'Rex'});
    });
    return (
      <View style={styles.container}>
        <Text style={styles.welcome}>
          Count of Dogs in Realm: {realm.objects('Dog').length}
        </Text>
      </View>
    );
  }
}

```

<project-name> 是你的项目名称，别弄错了。然后刷新一下，界面上的数字就会加1。如果程序可以顺利运行，Realm就已经安装好了。

先简单的解释一下上面的代码，首先我们新建了一个叫做Dog的Schema，下面的 write 是写入数据，组件中的 realm.objects('Dog').length 会返回Dog中的数据个数。每次刷新App，都会写入一条数据，所以数字会加一。

有了一个简单的认识之后，让我们来详细的了解Realm吧！

Schema

在使用Realm的时候离不开Schema，一个大些的App一般会用到多个Schema，所以在正式使用Realm的时候不能像上面的例子一样敷衍，我们需要进行一个简单的封装。新建一个叫Schema.js文件，它可以在app文件夹下（没有app文件夹就自己新建一个），

在文件头部引入Realm：

```
import Realm from 'realm';
```

然后创建一个叫Todo的class：

```
class Todo extends Realm.Object {}
```

不喜欢这个名字的话，你可以自己随便起一个名字。

然后来写Schema：

```

Todo.schema = {
  name:'Todo',
  primaryKey: 'id',
  properties: {
    title: {type: 'string'},
    id: {type: 'string', indexed: true},
  }
}

```

这里我们用id来作为主键，由于这个id具有唯一性，我们一会儿会写一个小程序来生成id。

然后导出模块：

```
export default new Realm({schema: [Todo]})
```

如果你需要多个Schema，在后面加上就好：

```
export default new Realm({schema: [Todo, Category, xxx, xxx]})
```

然后在你需要使用储存的地方引入Schema.js。

比如这样引入：

```
import realm from './Schema';
//注意文件位置
```

然后写一个生成id(为了不生成重复的id，我们使用guid，别管这是啥，只要知道这东西一般不会重复就好了)的函数：

```
const guid = () => {
  return 'xxxxxxxx-xxxx-4xxx-yxxx-xxxxxxxxxxxx'
    .replace(/[xy]/g, (c) => {
      var r = Math.random() * 16 | 0, v = c == 'x' ? r : (r & 0x3 | 0x8);
      return v.toString(16);
    });
}
```

接下来，我们来看如何去用Realm（也就是增删改查）。

我们来写一个输入框来收集数据：

```
<TextInput
  style={{ height: 80, width: 200, marginBottom: -20 }}
  placeholder="输入"
  onChangeText={(title) => this.setState({title})}
/>
<Button title="添加" />
```



不出意外的话，下边会有一个黄色的提示（前边的章节有说过），先不要管它，我们一会儿解决。为了储存数据，我们需要把输入的文字放到state里面，上面的 `onChangeText` 就是干这个的，对了，别忘记加一个叫`title`的状态：

```
constructor(props){
  super(props);
  this.state = {
    text: null
  };
}
```

Ok，搞定这些后我们来写一个写入数据的方法，我们起名叫write，write应该写在constructor下边：

```
write(){
  realm.write(()=>{
    realm.create('Todo',{ title: this.state.title, id: guid() });
  });
}
```

写入数据需要用到 `realm.write()` 和 `realm.create()`，`Todo`是Schema，后边跟着的是要写入的数据，`title`是从 `state`中取出来的，然后我们调用 `guid()` 来生成一个不重复的id。接下来把这个方法绑到按钮上，实现点击添加数据：

```
<Button title="添加" onPress={ ()=> this.write() }/>
```

别忘记写this哦，write是内部的方法，不用this会引用不到的。

我们可以在下边写一个文本来显示Todo中数据的条数，就和上面的例子一样，我们在Button下面写个换行符：

```
<Text>{\'\n'}</Text>
```

然后把数据放到state里：

```
this.state = {
  text: null,
  data: realm.objects('Todo')
};
```

在换行符下面继续写：

```
<Text>{ this.state.data.length }</Text>
```

然后才是重点，Realm是可以使数据实时更新的，只要增加一个监听就好了，我们把这个监听写在构造里面：

```
this.state = {...}
realm.addListener('change', () => {
  this.forceUpdate()
});
```

然后输入一个数据，保存，下面的数字就可以实时的变化了~

然后我们来看查询是怎样的，界面的话把上面的代码复制过去，改几个字就好：

```
<TextInput
  style={{ height: 80, width: 200, marginBottom: -20 }}
  placeholder="输入"
  onChangeText={(find) => this.setState({find})}
/>
<Button title="查询" />
```

然后把find放到state里，正如我们之前做过的一样：

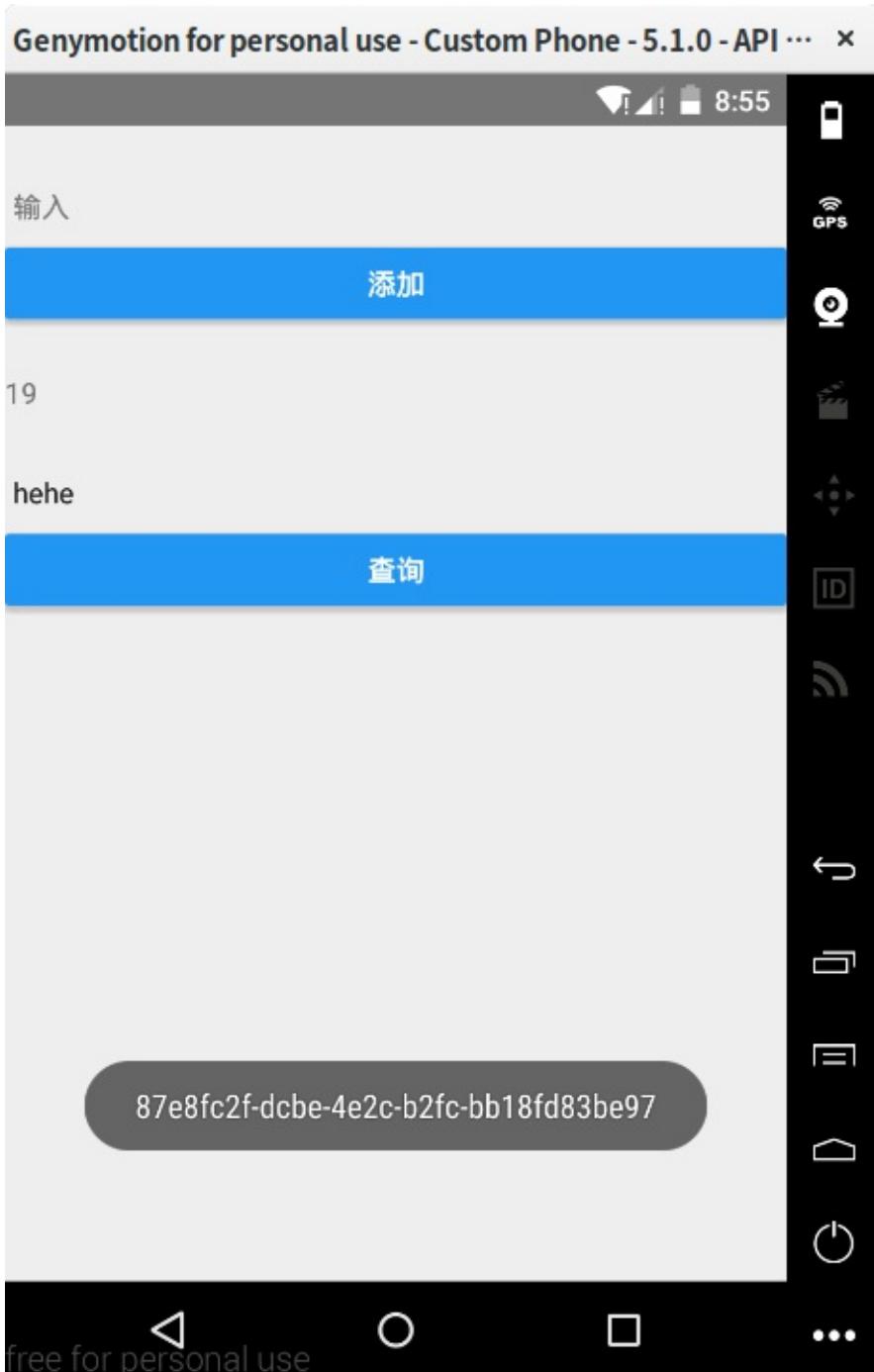
```
this.state = {  
  text: null,  
  find: null,  
  data: realm.objects('Todo')  
};
```

然后我们写一个叫find的方法,这个方法稍稍有些复杂：

```
find () {  
  realm.objects('Todo')  
    .filtered('title = ' + '"' + this.state.find + '"')  
    .forEach(result => ToastAndroid.show(result.id, ToastAndroid.SHORT));  
}
```

我们借助了一个叫做 `ToastAndroid` 的组件来实现显示查找结果的id，所以别忘记引入这个组件。`filtered` 是一个过滤器，我们在里面写查询代码，注意喽，查询的值应该是一个字符串所以在外面包裹了双引号。由于返回的结果稍稍有些复杂，所以我们用 `forEach` 来处理一下，使其获得id。

效果应该是这个样子的：



至于修改和删除就很简单了，所以这里只给出核心代码，作者君知道你很聪明，所以来想想具体怎么用把~

修改：

```
realm.write(() => {
    realm.create('Todo', { id: xxx, title: xxx }, true);
});
```

删除：

```
realm.write(() => {
    const todo = realm.objects('Todo.filtered("id = xxxxx")');
    realm.delete(todo);
});
```

小提示：

唔？ID真的没有用吗？具体可以起到什么作用呢？

想明白这两点，修改和删除就没问题了。另外，有没有发现修改，增加，删除都是在write中进行的呢？

ListView与FlatList

当你需要给用户在一个页面展示一堆数据的时候，一个一个去渲染对性能来说真的不好，所以我们使用React Native内置的列表来渲染数据。在0.43版本之前，我们一直使用ListView来渲染数据，不过它的性能经常被人吐槽，社区里也不断提出解决方案。就连Realm都内置了一个性能更好些的ListView。不过自从官方发布了0.43版之后，这种局面应该会离我们远去了，因为官方给出了更好的方案FlatList。不过，ListView虽然老旧了一些，但依然还有学习的必要，所以我们从ListView开始学起

ListView

对于ListView来说，我们需要一个数据源，这样ListView才有渲染视图的原料。这些数据可以放到一个数组里面(从Realm取出的数据可以直接用ListView渲染)，首先定义取值策略，我们一般采用这种方式(上下数据不相等时更新数据)：

```
const ds = new ListView.DataSource({ rowHasChanged: (r1, r2) => r1 !== r2 });
```

然后我们来创建一个数组来储存数据：

```
const data = [
  {
    id: 1,
    name: 'meow'
  },
  {
    id: 2,
    name: 'meow2'
  },
  {
    id: 3,
    name: 'meow3'
  },
  {
    id: 4,
    name: 'meow4'
  }
]
```

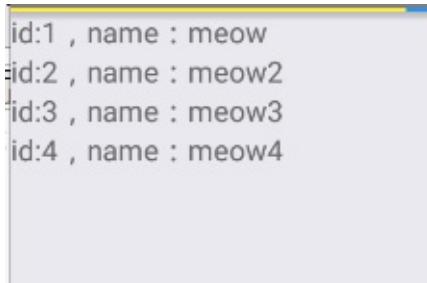
准备好后，我们开始使用ListView，别忘记引用它：

```
import {
  ...
  ListView
} from 'react-native';
```

然后随便找个视图丢个ListView进去，然后用刚才初始化好的ds来接受数据并使用renderRow渲染数据：

```
<ListView
  dataSource={ds.cloneWithRows(data)}
  renderRow={(rowData) => <Text>id:{rowData.id}, name:{rowData.name}</Text>}
/>
```

没加任何样式，不过数据愉快的渲染出来了：



我们可以用列表渲染文字，图片，在列表里嵌套组件等等，还可以像寻常组件一样为其添加各种样式。因为写样式就像寻常组件一样，所以这里就不再说了。

除了传递 `rowData`，还可以传递 `sectionID`, `rowID` 来获取section id和 row id，如果对这两个参数感兴趣就自己动手做下试验。

再提一个和性能有关的属性 `initialListSize`，这个属性可以指定首屏渲染多少数据，避免造成性能损耗。

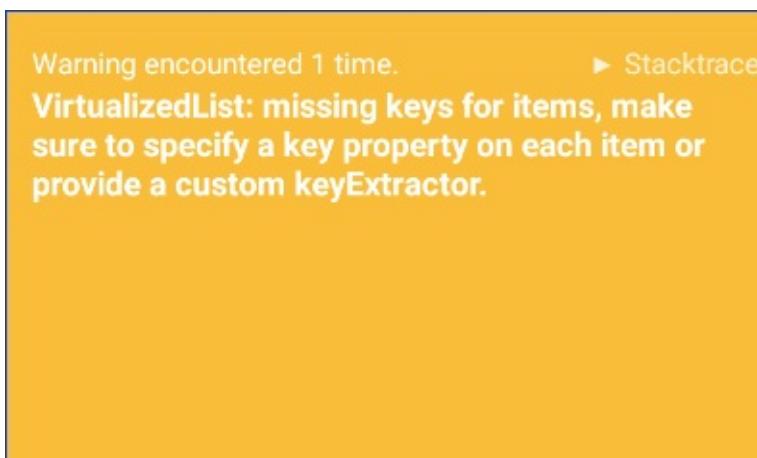
```
<ListView
  ...
  initialListSize={123}
/>
```

FlatList

FlatList是一个高性能的列表，为什么要使用它我们在开篇介绍已经讲过，下面我们来看一个简单的例子：

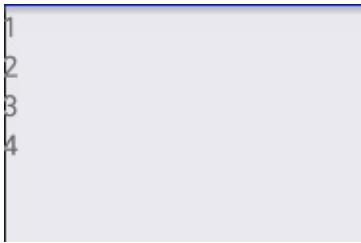
```
<FlatList
  data={data}
  renderItem={({ item }) => <Text>{item.id}</Text> }
/>
```

这里的data是在ListView例子中用过的data，不过呢，这段代码并不能运行，因为FlatList需要每行都有一个不同的key，所以我们需要炮制一下data。至于这个提示，先看前半句：



之前在创建data的时候我们用了`const`，为了后边能够修改data，我们将`const`改成`let`。然后写一小段代码为data添加key：

```
for (let i = 0; i < data.length; i++) {
  data[i].key = i
}
```



然后data就可以丢到FlatList中使用了(使用新组件别忘记引入)。另外，在现在的版本中data只能是一个普通数组，不可以是别的复杂数据结构(为了简单)。

接下来，我们来看FlatList支持的属性。

FlatList默认竖式布局，但是只要设置 `horizontal` 属性为true，列表就会变成横的：

```
horizontal={true}
```

刚才为data添加key的那一步其实并没有必要，因为有 `keyExtractor` 属性，我们可以通过这一属性来指定key，拿刚才的data来举例：

```
keyExtractor={(item, index) => item.id }
```

然后是三个比较像的组件 `ListHeaderComponent`，`ItemSeparatorComponent`，`ListFooterComponent`，在这三个属性中，我们向其中分别会放头部组件，分隔组件，尾部组件。举一个简单的例子：

```
ListHeaderComponent={()=>{return <Text>我是头部</Text>}}
ItemSeparatorComponent={()=>{return <Text>我是分隔组件</Text>}}
ListFooterComponent={()=>{return <Text>我是尾部</Text>}}
```



实际使用的时候记得把组件单独拿出来，这里这么写只是为了方便。FlatList为了优化内存占用并保证流畅滑动会在屏幕外异步绘制列表内容（看不到的地方用空白代替items），所以如果用户滑动过快就会看到空白内容，对于这个问题，我们可以使用 `getItemLayout` 属性来优化，不过你得知道内容的行高才能用：

```
//xxx是行高
getItemLayout={(data, index) =>
  { length: xxx, offset: xxx * index, index }
)}
```

介绍的最后一个组件在当前版本（0.43）有点小问题 `onEndReached` 有时候会不触发，所以只好期待下一个版本喽

`onEndReached` 是当列表滑到尾部会调用的一个属性（距离尾部不足这个 `onEndReachedThreshold` 的大小），我们可以用它来更新列表数据什么的：

```
onEndReached={()=>{
//更新数据
}}
```

与 `onEndReachedThreshold` 是个好基友，我们在里边放些数字，如果滑动列表正好触发 `onEndReached` 的话，我们需要设置 `onEndReachedThreshold` 的值为0

```
onEndReachedThreshold={0}
```

导航器

一个应用（普通的那种），总是有好多个界面，只有一个界面的应用怎么能留住用户呢？（虽然有很多界面的也不一定留得住）所以说，做应用一般不会只做一个页面。我们知道，网页之间可以自由跳转，通过一个 `<a>` 就可以搞定了，但是开发应用不是写网页，React Native中也没有 `<a>`，那当我们需要做界面跳转的时候该怎么办呢？答案是使用 `Navigator` 组件。哈哈，逗你的，在0.42版本前使用 `Navigator` 来实现导航效果没问题，不过呢，自从0.43版本之后React Native将停止维护这个组件了，因为出现了更好用的 `React Navigation`。

首先我们来安装它：

```
npm install --save react-navigation
```

然后重新启动你的应用

作者君在安装这个库的时候，它的版本是beta7,有一个小bug需要处理一下，删掉 `node_modules/react-navigation/src/views/Header.js` 的第12行，

```
import ReactComponentWithPureRenderMixin from 'react/lib/ReactComponentWithPureRenderMixin';
```

不然直接红屏报错。

安装完毕后，我们来一个简单的例子，首先我们需要引入它：

```
import { StackNavigator } from 'react-navigation';
```

然后写两个组件，一个叫 `HelloScreen`，一个叫 `UserScreen`：

```
class HelloScreen extends Component {
  static navigationOptions = {
    title: 'Hello',
  };
  render() {
    const { navigate } = this.props.navigation;
    return (
      <View>
        <Text>{\'\n'}</Text>
        <Text>按下边的按钮</Text>
        <Button
          onPress={() => navigate('User')}
          title="Go"
        />
      </View>
    );
  }
}

class UserScreen extends Component {
  static navigationOptions = {
    title: '这里是~',
  };
  render() {
    return (
      <View>
        <Text>{\'\n'}</Text>
        <Text>嘿，猜猜这里是誰？</Text>
      </View>
    );
  }
}
```

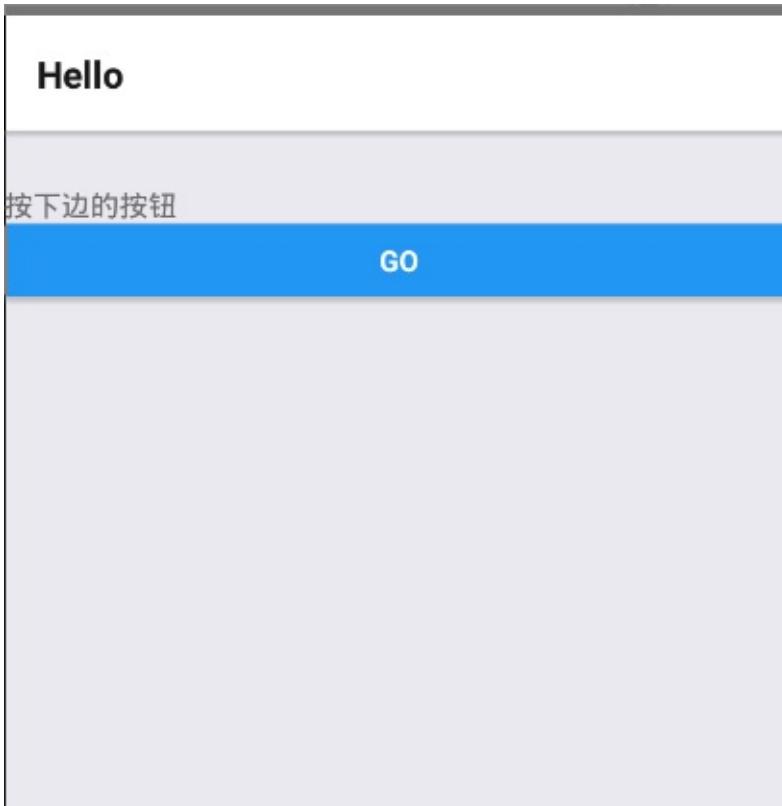
这两个组件和正常的组件差不多，不过是多了些东西罢了。其中，`navigationOptions` 数组里可以放些配置信息，一般用来配置Header部分。HelloScreen里的`const { navigate } = this.props.navigation`是为了可以在组件中使用`navigate`方法。`navigate(...)`理解成跳转到那个界面就好。不过，光有这两个组件可看不出来什么，我们还需要一个`StackNavigator`来使导航可以正常运作。（可以把这个当成一个特殊的组件，更好理解）：

```
const MyApp = StackNavigator({
  Home: { screen: HelloScreen },
  User: { screen: UserScreen },
});
```

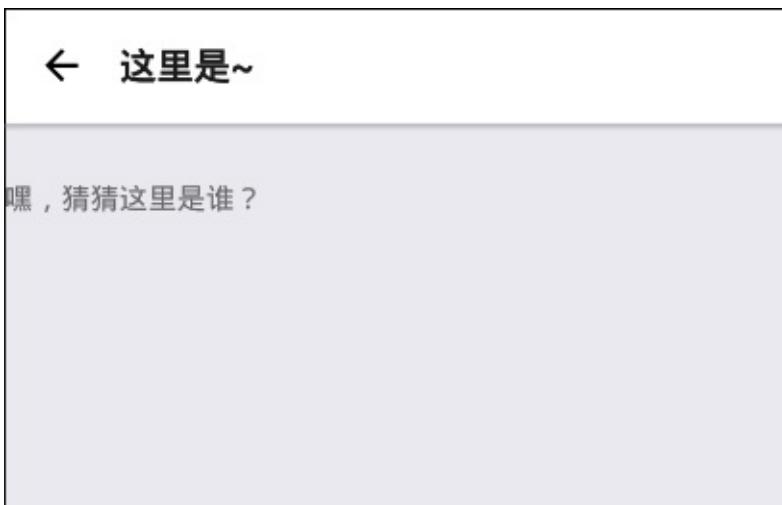
这里的`Home`和`User`是路由别名，在使用`navigate`时需要用到。然后改一下注册的组件，就像下边那样：

```
AppRegistry.registerComponent('AppName', () => MyApp);
```

好啦，我们刷新一下应用：



然后点一下Go按钮：



就像这样，几行代码轻轻松松便实现了导航效果，甚至连头部都帮你做好了~

参数传递

很多时候，我们需要像要跳转的界面传递些参数，比如，某条数据的id，用户的名字。我们只需要把上边的例子小小的修改一下就可以传递参数了：

```
//修改navigate方法
navigate('User', { id: '233333333', name: 'nico' });
```

然后接受参数：

```
render() {
  const { params } = this.props.navigation.state;
  return (
    <View>
      <Text>{\'\n'}</Text>
      <Text>嘿，这里是{params.name}，id是：{params.id}</Text>
    </View>
  );
}
```

这样就实现参数的传递啦，快刷新一下看看效果吧~

定制头部

前边说过，`navigationOptions` 里面会放些配置信息，我们可以用这个来定制头部，比如说在右边加一个按钮：

```
static navigationOptions = {
  title: 'hahaha',
  headerRight: <Button title="你好" />,
}
```

理论上来说，它会在右边显示一个按钮，但是并不行，一脸茫然的作者君去翻了下GitHub，发现别人也遇到了这些问题，然后默默的更新了一下`react-navigation`，从beta7升到了beta9：

```
npm update react-navigation
```

然后刷新一下应用就可以发现按钮乖乖的显示在那里了：



除了按钮，你还可以丢个之类的过去，都是可以的。

Tab Navigator

如果需要Tab导航，我们使用其内置的 `TabNavigator` 即可，用法和 `StackNavigator` 差不多，只要在最后使用 `TabNavigator` 即可就像这样：

```
const XXX = TabNavigator({
  .....
})
```

如果想要混用 `StackNavigator` 和 `TabNavigator` 则稍稍麻烦一点，首先，我们写两个新的组件：

```
class HiScreen extends Component {
  render() {
    return <Text>Hi</Text>
  }
}

class WorldScreen extends Component {
  render() {
    return <Text>World</Text>
  }
}
```

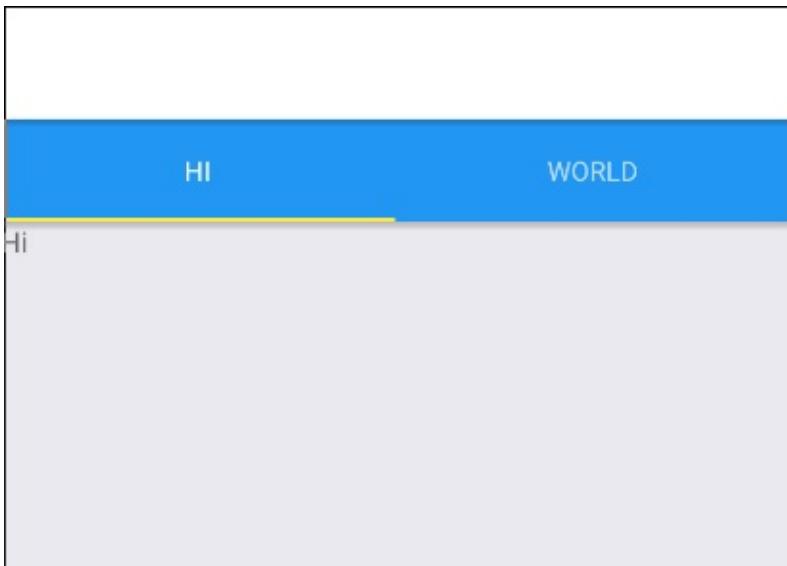
然后使用 `TabNavigator`：

```
const TabScreen = TabNavigator({ Hi: { screen: HiScreen }, World: { screen: WorldScreen }, });
```

这里的 `Hi`，`world` 会被作为选项卡 (Tab) 的名字，然后修改MyApp:

```
const MyApp = StackNavigator({
  Home: { screen: TabScreen },
  User: { screen: UserScreen },
});
```

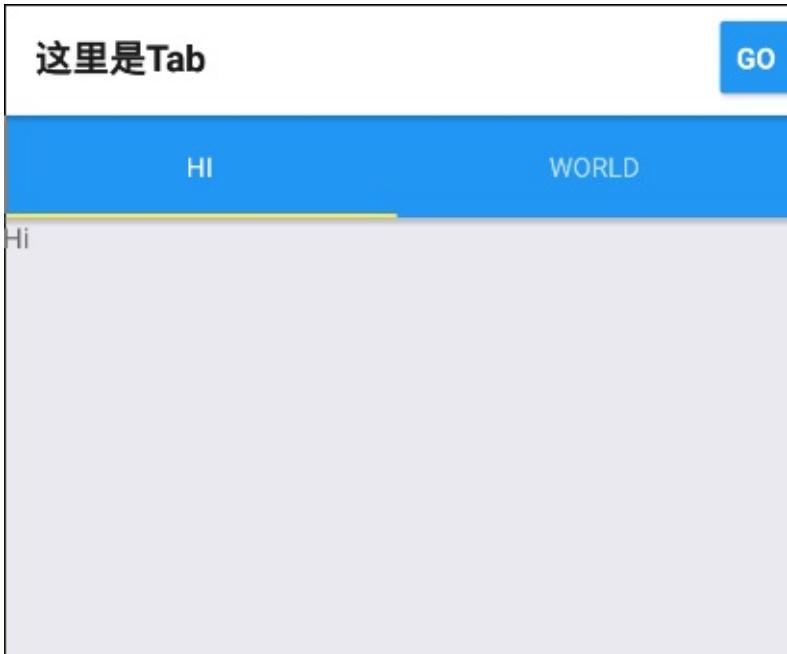
刷新一下应用，会发现公用的头部是空白的：



没关系，我们来添加一下：

```
TabScreen.navigationOptions = {  
  title: '这里是Tab'  
};
```

和别的导航组件，你也可以丢个按钮进去：



最后，我们来写一个可以跳转到UserScreen的按钮(别忘记navigate)：

```
//HiScreen  
const { navigate } = this.props.navigation;  
return (  
  <View>  
    <Text>Hi</Text>  
    <Button  
      onPress={() => navigate('User', { id: '233333333', name: 'nico' })}  
      title="Go"  
    />  
  </View>  
)
```

然后刷新一下看看是否成功吧~

网络

这一章呢，不会只讲网络哦~

Mock Api

Mock Api是一项非常棒的服务，它可以帮助我们快速的模拟后端的REST API并且不需要你自己的服务器，甚至代码都不用写，它的网址是 <http://www.mockapi.io/>，可以注册也可以使用GitHub帐号登陆。

点击  来创建一个项目：



填写项目名称和Api前缀(随便写就行)：

 New Mock Project

Mock Project Name
Ex: Todoapp, github, secretproject.

React-Native

API Prefix (optional)
Add API prefix to all endpoints in this project (Ex: /api/v1)

/api

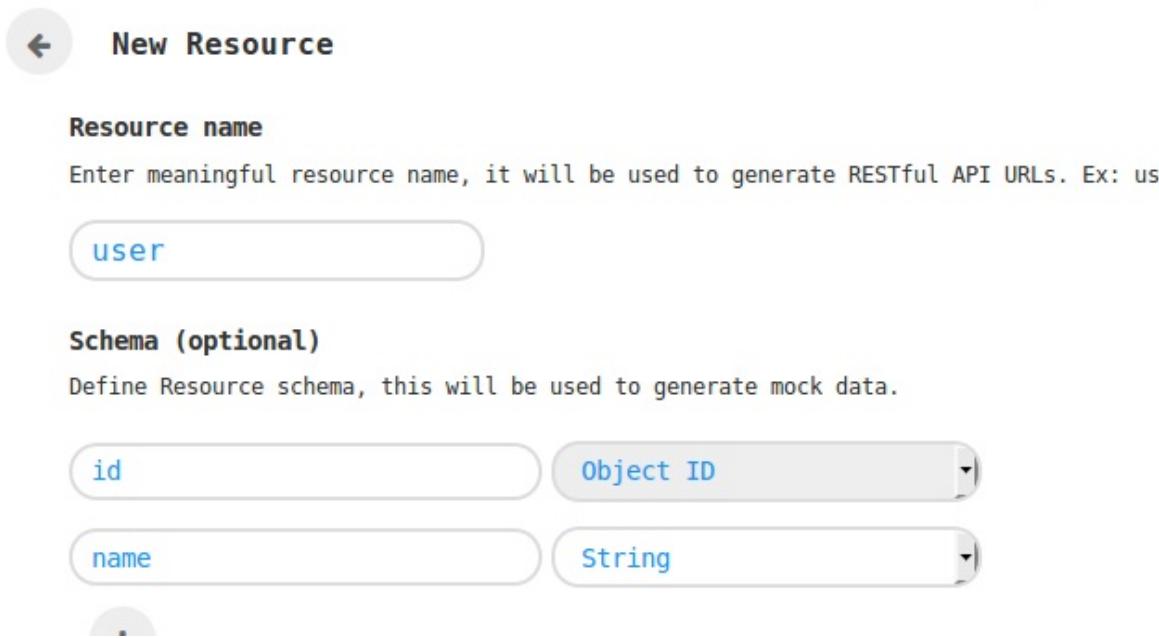
Access
Others can search for this mock project and clone it.

 Public

接下来点击Create Resource来创建资源：



然后填写资源名称，以及修改Schema，为了方便，我们就留下id和name：



然后点击next按钮，这一步完了之后，我们就可以通过 `xxxxxx.mockapi.io/api/user` 使用REST Api了。

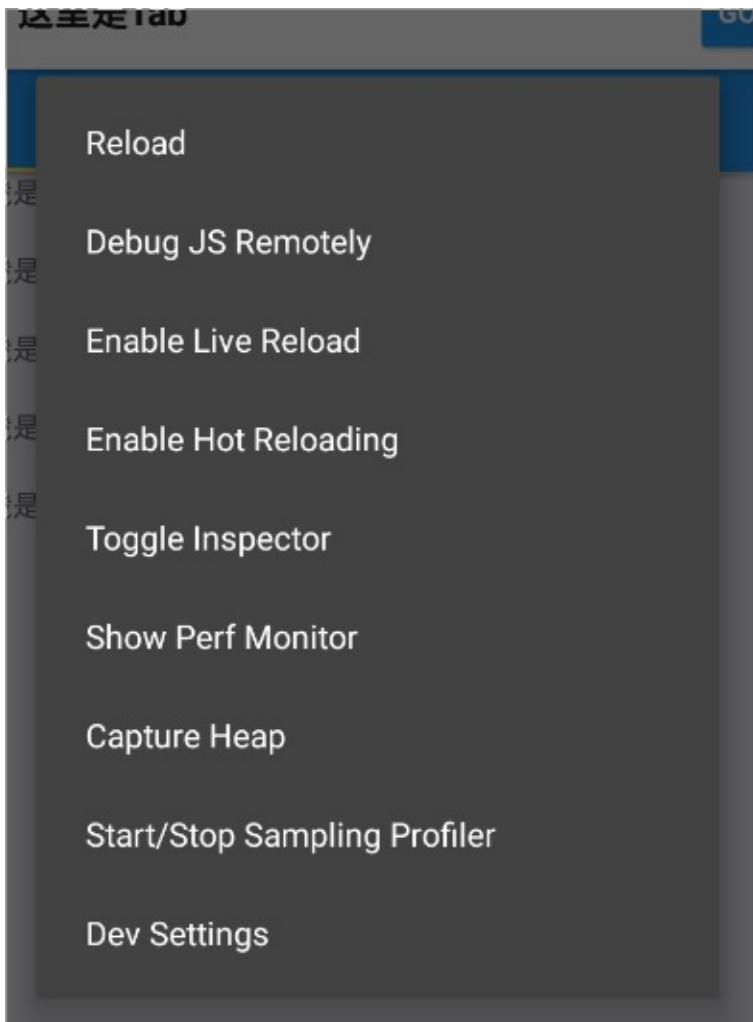
Fetch

在React Native中，我们可以使用Fetch来进行网络请求，由于Fetch API天然支持Promise规范，所以我们的代码可以变得很优雅。

执行Get操作应该是最为简单的了，我们看下代码：

```
fetch('http://xxx.mockapi.io/api/user')
  .then((response) => {
    console.log(response);
  })
  .catch((err) => console.error(err));
```

这样便可以在控制台打印出user下的所有内容。你可能会想：喵喵喵？React Native还有控制台？当然有啦，不过我们得打开远程调试，首先打开菜单：



然后选择Debug Js Remotely，之后便会自动打开Chrome。自己打开Chrome的控制台便可以看到 console.log 的内容了。

实际应用中，我们会在组件渲染的时候把数据丢到状态或别的地方，然后使用这些数据(一般会用作列表渲染)。不管怎么说，不会直接console就是了。

然后是Post：

```
fetch('http://xxxx.mockapi.io/api/user', {
  method: 'POST',
  headers: {
    'Accept': 'application/json',
    'Content-Type': 'application/json',
  },
  body: JSON.stringify({
    name: 'meow',
  })
})
.then((xxxx))
.catch((err) => console.error(err))
```

我们可以加个then来处理在Post过程中要做的事情，并用catch来获取异常。

至于Put和Delete参考Post就好啦~

打包应用

假设你的应用做完了，总不能还在后台开着packager就把应用发布出去吧。很明显，我们需要让应用可以离线，下边所要讲的就是一个让应用脱离packager的过程

生成签名

没签名直接打包应用是不行的，我们需要实现生成一个签名。在Linux下，我们执行这条命令：

```
keytool -genkey -v -keystore RN-key.keystore -alias RN-key-alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000
```

然后会让你设置最少6位的密码，密码一定要记好，作者君的建议是两个密码最好不要设置成一样的~

至于Windows，我们得进到JDK目录下执行此命令，或者使用一些傻瓜式的签名生成软件。

修改gradle变量

将生成的RN-key.keystore放到android/app文件夹中，然后修改在android目录下的gradle.properties，

```
MYAPP_RELEASE_STORE_FILE=RN-key.keystore
MYAPP_RELEASE_KEY_ALIAS=RN-key-alias
MYAPP_RELEASE_STORE_PASSWORD=your password
MYAPP_RELEASE_KEY_PASSWORD=your password
```

添加配置

修改android/app目录下的build.gradle，在 defaultConfig 代码块下增加：

```
signingConfigs {
    release {
        storeFile file("RN-key.keystore")
        storePassword your password
        keyAlias RN-key-alias
        keyPassword your password
    }
}
```

在buildTypes中的release下添加：

```
signingConfig signingConfigs.release
```

整体就像这样：

```

signingConfigs {
    release {
        storeFile file("RN-key.keystore")
        storePassword "your password"
        keyAlias "RN-key-alias"
        keyPassword "your password"
    }
}
splits {
    abi {
        reset()
        enable enableSeparateBuildPerCPUArchitecture
        universalApk false // If true, also generate a universal APK
        include "armeabi-v7a", "x86"
    }
}
buildTypes {
    release {
        minifyEnabled enableProguardInReleaseBuilds
        proguardFiles getDefaultProguardFile("proguard-android.txt"), "proguard-rules.pro"
        signingConfig signingConfigs.release
    }
}

```

打包应用

进入项目所在目录，执行以下命令（packger应该处于开启状态）：

```
cd android && ./gradlew assembleRelease
```

Windows用户不用写`./`，漫长的等待过后，我们便可以在`android/app/build/outputs/apk`下找到我们的应用了，并且这个可以发布到各大应用市场。

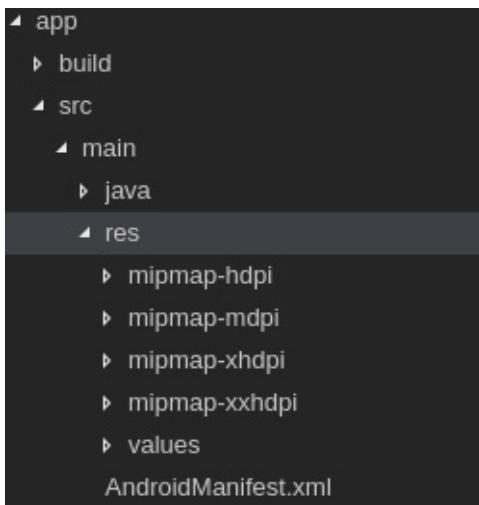
混淆及安全

为了安全（也为了缩小apk大小），我们需要启用代码混淆。进入`android/app`目录，然后修改`build.gradle`文件，将`def enableProguardInReleaseBuilds = false`改为`def enableProguardInReleaseBuilds = true`

如果不准备同时支持ARM和X86，那么将`enableSeparateBuildPerCPUArchitecture`改为`true`可以给安装包减少4mb大小~

修改icon

进入`android/app/src/main/res`目录，我们可以看到有这么几个子目录：



然后把这四个目录下的图片换成别的就可以啦，尺寸要对上哟~

修改应用名称

假设我们想将应用的名字换成 茄蒂 要怎么办呢？很简单，还是在res目录，我们进入values目录，修改strings.xml即可：

```
<resources>
  <string name="app_name">茄蒂</string>
</resources>
```

边框：

```
颜色
borderColor: color
borderBottomColor: color
borderLeftColor: color
borderTopColor: color
borderRightColor: color
圆角
borderRadius: number
borderBottomLeftRadius: number
borderBottomRightRadius: number
borderTopLeftRadius: number
borderTopRightRadius: number

宽度
borderWidth: number
borderBottomWidth: number
borderLeftWidth: number
borderRightWidth: number
borderTopWidth: number
样式
borderStyle: enum('solid', 'dotted', 'dashed')
```

边距：

```
内边距
padding: number
paddingBottom: number
paddingLeft: number
paddingRight: number
paddingTop: number
paddingHorizontal: number (左右内边距)
paddingVertical: number (上下内边距)

外边距
margin: number
marginBottom: number
marginLeft: number
marginRight: number
marginTop: number

marginHorizontal: number (左右内边距)
marginVertical: number (上下外边距)
```

文字

```
color: color
fontFamily: string
fontSize: number
fontWeight: enum('normal', 'italic')
fontStyle: enum('normal', 'bold', '100', '200', '300', '400', '500', '600', '700', '800', '900')
textDecorationColor: color (文本修饰颜色)
textDecorationLine: enum('none', 'underline', 'line-through', 'underline line-through')
textDecorationStyle: enum('solid', 'double', 'dashed', 'dotted')
letterSpacing: number
lineHeight: number
textAlign: enum('auto', 'left', 'right', 'center', 'justify')
```

布局

```
backgroundColor: color  
  
flex: number  
flexDirection: enum('row', 'row-reverse', 'column', 'column-reverse')  
flexWrap: enum('wrap', 'nowrap')  
justifyContent: enum('flex-start', 'flex-end', 'center', 'space-between', 'space-around')  
alignItems: enum('flex-start', 'flex-end', 'center', 'stretch')  
alignSelf: enum('auto', 'flex-start', 'flex-end', 'center', 'stretch')  
  
position: enum('absolute', 'relative')  
right: number  
left: number  
top: number  
bottom: number  
width: number  
height: number
```

图形变换

```
scaleX: 水平方向缩放  
scaleY: 垂直方向缩放  
rotation: 旋转  
translateX: 水平方向平移  
translateY: 水平方向平移
```

阴影

说个悲惨的故事，阴影只能在**ios**用

```
shadowColor: color  
shadowOffset: {width: number, height: number}  
shadowOpacity: number  
shadowRadius: number
```