

本文由 [简悦 SimpRead](#) 转码，原文地址 [kaiwu.lagou.com](#)

Vue.js 3.0 允许我们在编写组件的时候添加一个 setup 启动函数，它是 Composition API 逻辑组织的入口，本节课我们就来分析一下这个函数。

我们先通过一段代码认识它，在这里编写一个 button 组件：

```
<template>

<button @click="increment">

    Count is: {{ state.count }}, double is: {{ state.double }}

</button>

</template>

<script>

import { reactive, computed } from 'vue'

export default {

    setup() {

        const state = reactive({

            count: 0,

            double: computed(() => state.count * 2)

        })

        function increment() {

            state.count++

        }

    }

}
```

```
return {  
  
  state,  
  
  increment  
  
}  
  
}  
  
}
```

```
</script>
```

可以看到，这段代码和 Vue.js 2.x 组件的写法相比，多了一个 setup 启动函数，另外组件中也没有定义 props、data、computed 这些 options。

在 setup 函数内部，定义了一个响应式对象 state，它是通过 reactive API 创建的。state 对象有 count 和 double 两个属性，其中 count 对应一个数字属性的值；而 double 通过 computed API 创建，对应一个计算属性的值。reactive API 和 computed API 不是我们关注的重点，在后续响应式章节我会详细介绍。

这里需要注意的是，**模板中引用到的变量 state 和 increment 包含在 setup 函数的返回对象中，那么它们是如何建立联系的呢？**

我们先来回想一下 Vue.js 2.x 编写组件的时候，会在 props、data、methods、computed 等 options 中定义一些变量。在组件初始化阶段，Vue.js 内部会处理这些 options，即把定义的变量添加到了组件实例上。等模板编译成 render 函数的时候，内部通过 with(this){} 的语法去访问在组件实例中的变量。

那么到了 Vue.js 3.0，既支持组件定义 setup 函数，而且在模板 render 的时候，又可以访问到 setup 函数返回的值，这是如何实现的？我们来一探究竟。

创建和设置组件实例

首先，我们来回顾一下组件的渲染流程：创建 vnode、渲染 vnode 和生成 DOM。



其中渲染 vnode 的过程主要就是在挂载组件：

```
const mountComponent = (initialVNode, container, anchor, parentComponent,  
parentSuspense, isSVG, optimized) => {  
  
  const instance = (initialVNode.component = createComponentInstance(initialVNode,  
parentComponent, parentSuspense))  
  
  setupComponent(instance)
```

```
    setupRenderEffect(instance, initialVNode, container, anchor, parentSuspense,
    isSVG, optimized)

}
```

可以看到，这段挂载组件的代码主要做了三件事情：创建组件实例、设置组件实例和设置并运行带副作用的渲染函数。前两个流程就跟我们今天提到的问题息息相关，所以这一节课我们将重点分析它们。

先看**创建组件实例**的流程，我们要关注 `createComponentInstance` 方法的实现：

```
function createComponentInstance (vnode, parent, suspense) {

  const appContext = (parent ? parent.appContext : vnode.appContext) ||
  emptyAppContext;

  const instance = {

    uid: uid++,

    vnode,

    parent,

    appContext,

    type: vnode.type,

    root: null,

    next: null,

    subTree: null,

    update: null,

    render: null,

    proxy: null,
```

```
withProxy: null,

effects: null,

provides: parent ? parent.provides : Object.create(appContext.provides),

accessCache: null,

renderCache: [],

ctx: EMPTY_OBJ,

data: EMPTY_OBJ,

props: EMPTY_OBJ,

attrs: EMPTY_OBJ,

slots: EMPTY_OBJ,

refs: EMPTY_OBJ,

setupState: EMPTY_OBJ,

setupContext: null,

components: Object.create(appContext.components),

directives: Object.create(appContext.directives),

suspense,

asyncDep: null,

asyncResolved: false,

isMounted: false,

isUnmounted: false,
```

```
isDeactivated: false,

bc: null,

c: null,

bm: null,

m: null,

bu: null,

u: null,

um: null,

bum: null,

da: null,

a: null,

rtg: null,

rtc: null,

ec: null,

emit: null

}

instance.ctx = { _: instance }

instance.root = parent ? parent.root : instance

instance.emit = emit.bind(null, instance)
```

```
return instance  
  
}
```

从上述代码中可以看到，组件实例 instance 上定义了很多属性，你千万不要被这茫茫多的属性吓到，因为其中一些属性是为了实现某个场景或者某个功能所定义的，你只需要通过我在代码中的注释大概知道它们是用来做什么的即可。

Vue.js 2.x 使用 new Vue 来初始化一个组件的实例，到了 Vue.js 3.0，我们直接通过创建对象去创建组件的实例。这两种方式并无本质的区别，都是引用一个对象，在整个组件的生命周期中去维护组件的状态数据和上下文环境。

创建好 instance 实例后，接下来就是设置它的一些属性。目前已完成了组件的上下文、根组件指针以及派发事件方法的设置。我们在后面会继续分析更多 instance 实例属性的设置逻辑。

接着是**组件实例的设置流程**，对 setup 函数的处理就在这里完成，我们来看一下 setupComponent 方法的实现：

```
function setupComponent (instance, isSSR = false) {  
  
  const { props, children, shapeFlag } = instance.vnode  
  
  const isStateful = shapeFlag & 4  
  
  initProps(instance, props, isStateful, isSSR)  
  
  initSlots(instance, children)  
  
  const setupResult = isStateful  
  
    ? setupStatefulComponent(instance, isSSR)  
  
    : undefined  
  
  return setupResult  
  
}
```

可以看到，我们从组件 vnode 中获取了 props、children、shapeFlag 等属性，然后分别对 props 和插槽进行初始化，这两部分逻辑在后续的章节再详细分析。根据 shapeFlag 的值，我们可以判断这是否是一个有状态组件，如果是则要进一步去设置有状态组件的实例。

接下来我们要关注到 setupStatefulComponent 函数，它主要做了三件事：创建渲染上下文代理、判断处理 setup 函数和完成组件实例设置。它代码如下所示：

```
function setupStatefulComponent (instance, isSSR) {

  const Component = instance.type

  instance.accessCache = {}

  instance.proxy = new Proxy(instance.ctx, PublicInstanceProxyHandlers)

  const { setup } = Component

  if (setup) {
    const setupContext = (instance.setupContext =
      setup.length > 1 ? createSetupContext(instance) : null)

    const setupResult = callWithErrorHandling(setup, instance, 0, [instance.props,
      setupContext])

    handleSetupResult(instance, setupResult)
  }

  else {
    finishComponentSetup(instance)
  }
}
```

创建渲染上下文代理

首先是创建渲染上下文代理的流程，它主要对 `instance.ctx` 做了代理。在分析实现前，我们需要思考一个问题，这里为什么需要代理呢？

其实在 Vue.js 2.x 中，也有类似的数据代理逻辑，比如 `props` 求值后的数据，实际上存储在 `this.props` 上，而 `data` 中定义的数据存储在 `this.data` 上。举个例子：

```
<template>
```

```
<p>{{ msg }}</p>
```

```
</template>
```

```
<script>
```

```
export default {
```

```
  data() {
```

```
    msg: 1
```

```
  }
```

```
}
```

```
</script>
```

在初始化组件的时候，`data` 中定义的 `msg` 在组件内部是存储在 `this.data` 上的，而模板渲染的时候访问 `this.msg`，实际上访问的是 `this.data.msg`，这是因为 Vue.js 2.x 在初始化 `data` 的时候，做了一层 proxy 代理。

到了 Vue.js 3.0，为了方便维护，我们把组件中不同状态的数据存储到不同的属性中，比如存储到 `setupState`、`ctx`、`data`、`props` 中。我们在执行组件渲染函数的时候，为了方便用户使用，会直接访问渲染上下文 `instance.ctx` 中的属性，所以我们要做一层 proxy，对渲染上下文 `instance.ctx` 属性的访问和修改，代理到对 `setupState`、`ctx`、`data`、`props` 中的数据的访问和修改。

明确了代理的需求后，我们接下来就要分析 proxy 的几个方法：`get`、`set` 和 `has`。

当我们访问 **`instance.ctx` 渲染上下文中的属性**时，就会进入 **`get` 函数**。我们来看一下它的实现：

```
const PublicInstanceProxyHandlers = {
```

```
  get ({ _: instance }, key) {
```

```
    const { ctx, setupState, data, props, accessCache, type, appContext } = instance
```

```
    if (key[0] !== '$') {
```

```
      const n = accessCache[key]
```

```
      if (n !== undefined) {
```



```
switch (n) {

case 0:

return setupState[key]

case 1 :

return data[key]

case 3 :

return ctx[key]

case 2:

return props[key]

    }

}

else if (setupState !== EMPTY_OBJ && hasOwn(setupState, key)) {

    accessCache[key] = 0

return setupState[key]

}

else if (data !== EMPTY_OBJ && hasOwn(data, key)) {

    accessCache[key] = 1

return data[key]

}
```

```
else if (

    type.props &&

    hasOwn(normalizePropsOptions(type.props)[0], key)) {

        accessCache[key] = 2

    return props[key]

    }

else if (ctx !== EMPTY_OBJ && hasOwn(ctx, key)) {

    accessCache[key] = 3

    return ctx[key]

    }

else {

    accessCache[key] = 4

    }

}

const publicGetter = publicPropertiesMap[key]

let cssModule, globalProperties

if (publicGetter) {

    return publicGetter(instance)

    }
```

```
else if (

    (cssModule = type.__cssModules) &&

    (cssModule = cssModule[key])) {

return cssModule

    }

else if (ctx !== EMPTY_OBJ && hasOwn(ctx, key)) {

    accessCache[key] = 3

return ctx[key]

    }

else if (

    ((globalProperties = appContext.config.globalProperties),

    hasOwn(globalProperties, key))) {

return globalProperties[key]

    }

else if ((process.env.NODE_ENV !== 'production') &&

    currentRenderingInstance && key.indexOf('__v') !== 0) {

if (data !== EMPTY_OBJ && key[0] === '$' && hasOwn(data, key)) {

    warn(`Property ${JSON.stringify(key)} must be accessed via $data because
it starts with a reserved ` +

        `character and is not proxied on the render context.`)
```

```
    }

    else {

        warn(`Property ${JSON.stringify(key)} was accessed during render ` +

            `but is not defined on instance.`)

    }

}

}

}

}
```

可以看到，函数首先判断 key 不以 \$ 开头的情况，这部分数据可能是 setupState、data、props、ctx 中的一种，其中 data、props 我们已经很熟悉了；setupState 就是 setup 函数返回的数据，稍后我们会详细说；ctx 包括了计算属性、组件方法和用户自定义的一些数据。

如果 key 不以 \$ 开头，那么就依次判断 setupState、data、props、ctx 中是否包含这个 key，如果包含就返回对应值。**注意这个判断顺序很重要，在 key 相同时它会决定数据获取的优先级**，举个例子：

```
<template>

<p>{{msg}}</p>

</template>

<script>

import { ref } from 'vue'

export default {

    data() {

    return {

msg: 'msg from data'
```

```
    }

    },

    setup() {

const msg = ref('msg from setup')

return {

    msg

}

}

}

}

</script>
```

我们在 data 和 setup 中都定义了 msg 变量，但最终输出到界面上的是 "msg from setup"，这是因为 setupState 的判断优先级要高于 data。

再回到 get 函数中，我们可以看到这里定义了 accessCache 作为渲染代理的属性访问缓存，它具体是干什么的呢？组件在渲染时会经常访问数据进而触发 get 函数，这其中最昂贵的部分就是多次调用 hasOwn 去判断 key 在不在某个类型的数据中，但是在普通对象上执行简单的属性访问相对要快得多。所以在第一次获取 key 对应的数据后，我们利用 accessCache[key] 去缓存数据，下一次再次根据 key 查找数据，我们就可以直接通过 accessCache[key] 获取对应的值，就不需要依次调用 hasOwn 去判断了。这也是一个性能优化的小技巧。

如果 key 以 \$ 开头，那么接下来又会有一系列的判断，首先判断是不是 Vue.js 内部公开的 \$xxx 属性或方法（比如 \$parent）；然后判断是不是 vue-loader 编译注入的 css 模块内部的 key；接着判断是不是用户自定义以 \$ 开头的 key；最后判断是不是全局属性。如果都不满足，就剩两种情况了，即在非生产环境下就会报两种类型的警告，第一种是在 data 中定义的数据以 \$ 开头的警告，因为 \$ 是保留字符，不会做代理；第二种是在模板中使用的变量没有定义的警告。

接下来是 set 代理过程，当我们**修改 instance.ctx 渲染上下文中的属性**的时候，就会**进入 set 函数**。我们来看一下 set 函数的实现：

```
const PublicInstanceProxyHandlers = {

    set ({ _: instance }, key, value) {

const { data, setupState, ctx } = instance
```

```
if (setupState !== EMPTY_OBJ && hasOwn(setupState, key)) {

  setupState[key] = value

}

else if (data !== EMPTY_OBJ && hasOwn(data, key)) {

  data[key] = value

}

else if (key in instance.props) {

  (process.env.NODE_ENV !== 'production') &&

  warn(`Attempting to mutate prop "${key}". Props are readonly.`, instance)

return false

}

if (key[0] === '$' && key.slice(1) in instance) {

  (process.env.NODE_ENV !== 'production') &&

  warn(`Attempting to mutate public property "${key}". ` +

    `Properties starting with $ are reserved and readonly.`, instance)

return false

}

else {

  ctx[key] = value

}
```

```
    }

    return true

  }

}
```

结合代码来看，函数主要做的事情就是对渲染上下文 instance.ctx 中的属性赋值，它实际上是代理到对应的数据类型中去完成赋值操作的。这里仍然要注意顺序问题，和 get 一样，优先判断 setupState，然后是 data，接着是 props。

我们对之前的例子做点修改，添加一个方法：

```
<template>

<p>{{ msg }}</p>

<button @click="random">Random msg</button>

</template>

<script>

import { ref } from 'vue'

export default {

  data() {

    return {

      msg: 'msg from data'

    }

  },

  setup() {
```

```
const msg = ref('msg from setup')
```

```
return {
```

```
  msg
```

```
}
```

```
},
```

```
methods: {
```

```
  random() {
```

```
    this.msg = Math.random()
```

```
  }
```

```
}
```

```
}
```

```
</script>
```

我们点击按钮会执行 random 函数，这里的 this 指向的就是 instance.ctx，我们修改 this.msg 会触发 set 函数，所以最终修改的是 setupState 中的 msg 对应的值。

注意，如果我们直接对 props 中的数据赋值，在非生产环境中会收到一条警告，这是因为直接修改 props 不符合数据单向流动的设计思想；如果对 Vue.js 内部以 \$ 开头的保留属性赋值，同样也会收到一条警告。

如果是用户自定义的数据，比如在 created 生命周期内定义的数据，它仅用于组件上下文的共享，如下所示：

```
export default {
```

```
  created() {
```

```
    this.userMsg = 'msg from user'
```

```
  }
```



```
}
```

当执行 `this.userMsg` 赋值的时候，会触发 `set` 函数，最终 `userMsg` 会被保留到 `ctx` 中。

最后是 `has` 代理过程，当我们**判断属性是否存在于 `instance.ctx` 渲染上下文中**时，**就会进入 `has` 函数**，这个在平时项目中用的比较少，同样来举个例子，当执行 `created` 钩子函数中的 `'msg' in this` 时，就会触发 `has` 函数。

```
export default {  
  
  created () {  
  
    console.log('msg' in this)  
  
  }  
  
}
```

下面我们来看一下 `has` 函数的实现：

```
const PublicInstanceProxyHandlers = {  
  
  has  
  
  ({ _: { data, setupState, accessCache, ctx, type, appContext } }, key) {  
  
    return (accessCache[key] !== undefined ||  
  
      (data !== EMPTY_OBJ && hasOwn(data, key)) ||  
  
      (setupState !== EMPTY_OBJ && hasOwn(setupState, key)) ||  
  
      (type.props && hasOwn(normalizePropsOptions(type.props)[0], key)) ||  
  
      hasOwn(ctx, key) ||  
  
      hasOwn(publicPropertiesMap, key) ||  
  
      hasOwn(appContext.config.globalProperties, key))
```

```
}  
  
}
```

这个函数的实现很简单，依次判断 key 是否存在于 accessCache、data、setupState、props、用户数据、公开属性以及全局属性中，然后返回结果。

至此，我们就搞清楚了创建上下文代理的过程，让我们回到 setupStatefulComponent 函数中，接下来分析第二个流程——判断处理 setup 函数。

判断处理 setup 函数

我们看一下整个逻辑涉及的代码：

```
const { setup } = Component  
  
if (setup) {  
  
  const setupContext = (instance.setupContext =  
  
    setup.length > 1 ? createSetupContext(instance) : null)  
  
  const setupResult = callWithErrorHandling(setup, instance, 0, [instance.props,  
    setupContext])  
  
  handleSetupResult(instance, setupResult)  
  
}
```

如果我们在组件中定义了 setup 函数，接下来就是处理 setup 函数的流程，主要是三个步骤：创建 setup 函数上下文、执行 setup 函数并获取结果和处理 setup 函数的执行结果。接下来我们就逐个来分析。

首先判断 setup 函数的参数长度，如果大于 1，则创建 setupContext 上下文。

```
const setupContext = (instance.setupContext =  
  
  setup.length > 1 ? createSetupContext(instance) : null)
```

举个例子，我们有个 HelloWorld 子组件，如下：

```
<template>
```

```
<p>{{ msg }}</p>

<button @click="onClick">Toggle</button>

</template>

<script>

export default {

  props: {

    msg: String

  },

  setup (props, { emit }) {

    function onClick () {

      emit('toggle')

    }

    return {

      onClick

    }

  }

}

</script>
```

我们在父组件引用这个组件：

```
<template>

<HelloWorld @toggle="toggle" :msg="msg"></HelloWorld>

</template>

<script>

import { ref } from 'vue'

import HelloWorld from "../components/HelloWorld";

export default {

  components: { HelloWorld },

  setup () {

    const msg = ref('Hello world')

    function toggle () {

      msg.value = msg.value === 'Hello world' ? 'Hello vue' : 'Hello world'

    }

    return {

      toggle,

      msg

    }

  }

}

</script>
```

可以看到，HelloWorld 子组件的 setup 函数接收两个参数，第一个参数 props 对应父组件传入的 props 数据，第二个参数 emit 是一个对象，实际上就是 setupContext。

下面我们来看一下用 createSetupContext 函数来创建 setupContext：

```
function createSetupContext (instance) {  
  
  return {  
  
    attrs: instance.attrs,  
  
    slots: instance.slots,  
  
    emit: instance.emit  
  
  }  
  
}
```

这里返回了一个对象，包括 attrs、slots 和 emit 三个属性。setupContext 让我们在 setup 函数内部可以获取到组件的属性、插槽以及派发事件的方法 emit。

可以预见的是，这个 setupContext 对应的就是 setup 函数第二个参数，我们接下来看一下 setup 函数具体是如何执行的。

我们通过下面这行代码来**执行 setup 函数并获取结果**：

```
const setupResult = callWithErrorHandling(setup, instance, 0 , [instance.props,  
setupContext])
```

我们具体来看一下 callWithErrorHandling 函数的实现：

```
function callWithErrorHandling (fn, instance, type, args) {  
  
  let res  
  
  try {  
  
    res = args ? fn(...args) : fn()  
  
  }  
  
}
```

```
catch (err) {  
  
    handleError(err, instance, type)  
  
}  
  
return res  
  
}
```

可以看到，它其实就是对 fn 做的一层包装，内部还是执行了 fn，并在有参数的时候传入参数，所以 setup 的第一个参数是 instance.props，第二个参数是 setupContext。函数执行过程中如果有 JavaScript 执行错误就会捕获错误，并执行 handleError 函数来处理。

执行 setup 函数并拿到了返回的结果，那么接下来就要用 **handleSetupResult** 函数来处理结果。

```
handleSetupResult(instance, setupResult)
```

我们详细看一下 handleSetupResult 函数的实现：

```
function handleSetupResult(instance, setupResult) {  
  
    if (isFunction(setupResult)) {  
  
        instance.render = setupResult  
  
    }  
  
    else if (isObject(setupResult)) {  
  
        instance.setupState = reactive(setupResult)  
  
    }  
  
    finishComponentSetup(instance)  
  
}
```

可以看到，当 `setupResult` 是一个对象的时候，我们把它变成了响应式并赋值给 `instance.setupState`，这样在模板渲染的时候，依据前面的代理规则，`instance.ctx` 就可以从 `instance.setupState` 上获取到对应的数据，这就在 `setup` 函数与模板渲染间建立了联系。

另外 `setup` 不仅仅支持返回一个对象，也可以返回一个函数作为组件的渲染函数。我们可以改写前面的示例，来看一下这时的情况：

```
<script>

import { h } from 'vue'

export default {

  props: {

    msg: String

  },

  setup (props, { emit }) {

    function onClick () {

      emit('toggle')

    }

    return (ctx) => {

      return [

        h('p', null, ctx.msg),

        h('button', { onClick: onClick }, 'Toggle')

      ]

    }

  }

}
```

```
}  
  
</script>
```

这里，我们删除了 HelloWorld 子组件的 template 部分，并把 setup 函数的返回结果改成了函数，也就是说它会作为组件的渲染函数，一切运行正常。

在 handleSetupResult 的最后，会执行 finishComponentSetup 函数完成组件实例的设置，其实这个函数和 setup 函数的执行结果已经没什么关系了，提取到外面放在 handleSetupResult 函数后面执行更合理一些。

另外当组件没有定义的 setup 的时候，也会执行 finishComponentSetup 函数去完成组件实例的设置。

完成组件实例设置

接下来我们来看一下 finishComponentSetup 函数的实现：

```
function finishComponentSetup (instance) {  
  
  const Component = instance.type  
  
  if (!instance.render) {  
  
    if (compile && Component.template && !Component.render) {  
  
      Component.render = compile(Component.template, {  
  
        isCustomElement: instance.appContext.config.isCustomElement || NO  
  
      })  
  
      Component.render._rc = true  
  
    }  
  
    if ((process.env.NODE_ENV !== 'production') && !Component.render) {  
  
      if (!compile && Component.template) {  
  
        warn(`Component provided template option but ` +
```



```
`runtime compilation is not supported in this build of vue.` +

    (` Configure your bundler to alias "vue" to "vue/dist/vue.esm-
bundler.js".`)

    ))

}

else {

    warn(`Component is missing template or render function.`)

}

}

instance.render = (Component.render || NOOP)

if (instance.render._rc) {

    instance.withProxy = new Proxy(instance.ctx,
RuntimeCompiledPublicInstanceProxyHandlers)

}

}

{

    currentInstance = instance

    applyOptions(instance, Component)

    currentInstance = null

}

}
```

函数主要做了两件事情：**标准化模板或者渲染函数和兼容 Options API**。接下来我们详细分析这两个流程。

标准化模板或者渲染函数

在分析这个过程之前，我们需要了解一些背景知识。组件最终通过运行 render 函数生成子树 vnode，但是我们很少直接去编写 render 函数，通常会使用两种方式开发组件。

第一种是使用 SFC (Single File Components) 单文件的开发方式来开发组件，即通过编写组件的 template 模板去描述一个组件的 DOM 结构。我们知道 .vue 类型的文件无法在 Web 端直接加载，因此在此 webpack 的编译阶段，它会通过 vue-loader 编译生成组件相关的 JavaScript 和 CSS，并把 template 部分转换成 render 函数添加到组件对象的属性中。

另外一种开发方式是不借助 webpack 编译，**直接引入 Vue.js**，开箱即用，我们直接在组件对象 template 属性中编写组件的模板，然后在运行阶段编译生成 render 函数，这种方式通常用于有一定历史包袱的古老项目。

因此 Vue.js 在 Web 端有两个版本：runtime-only 和 runtime-compiled。我们更推荐用 runtime-only 版本的 Vue.js，因为相对而言它体积更小，而且在运行时不用编译，不仅耗时更少而且性能更优秀。遇到一些不得已的情况比如上述提到的古老项目，我们也可以选择 runtime-compiled 版本。

runtime-only 和 runtime-compiled 的主要区别在于是否注册了这个 compile 方法。

在 Vue.js 3.0 中，compile 方法是通过外部注册的：

```
let compile;

function registerRuntimeCompiler(_compile) {

  compile = _compile;

}
```

回到标准化模板或者渲染函数逻辑，我们先看 instance.render 是否存在，如果不存在则开始标准化流程，这里主要需要处理以下三种情况。

1. **compile 和组件 template 属性存在，render 方法不存在的情况**。此时，runtime-compiled 版本会在 JavaScript 运行时进行模板编译，生成 render 函数。
2. **compile 和 render 方法不存在，组件 template 属性存在的情况**。此时由于没有 compile，这里用的是 runtime-only 的版本，因此要报一个警告来告诉用户，想要运行时编译得使用 runtime-compiled 版本的 Vue.js。
3. **组件既没有写 render 函数，也没有写 template 模板**，此时要报一个警告，告诉用户组件缺少了 render 函数或者 template 模板。

处理完以上情况后，就要把组件的 render 函数赋值给 instance.render。到了组件渲染的时候，就可以运行 instance.render 函数生成组件的子树 vnode 了。

另外对于使用 with 块运行时编译的渲染函数，渲染上下文的代理是 RuntimeCompiledPublicInstanceProxyHandlers，它是在之前渲染上下文代理 PublicInstanceProxyHandlers 的基础上进行的扩展，主要对 has 函数的实现做了优化：

```
const RuntimeCompiledPublicInstanceProxyHandlers = {
```

```
...PublicInstanceProxyHandlers,  
  
get(target, key) {  
  
  if (key === Symbol.unscopables) {  
  
    return  
  
    }  
  
  return PublicInstanceProxyHandlers.get(target, key, target)  
  
  },  
  
  has(_, key) {  
  
    const has = key[0] !== '_' && !isGloballyWhitelisted(key)  
  
    if ((process.env.NODE_ENV !== 'production') && !has &&  
      PublicInstanceProxyHandlers.has(_, key)) {  
  
      warn(`Property ${JSON.stringify(key)} should not start with _ which is a  
        reserved prefix for vue internals.`)  
  
    }  
  
    return has  
  
  }  
  
}
```

这里如果 key 以 _ 开头，或者 key 在全局变量的白名单内，则 has 为 false，此时则直接命中警告，不用再进行之前那一系列判断了。

了解完标准化模板或者渲染函数流程，我们来看完成组件实例设置的最后一个流程——兼容 Vue.js 2.x 的 Options API。

Options API: 兼容 Vue.js 2.x

我们知道 Vue.js 2.x 是通过组件对象的方式去描述一个组件，之前我们也说过，Vue.js 3.0 仍然支持 Vue.js 2.x Options API 的写法，这主要就是通过 applyOptions 方法实现的。

```
function applyOptions(instance, options, deferredData = [], deferredWatch = [],
  asMixin = false) {

  const {

    mixins, extends: extendsOptions,

    props: propsOptions, data: dataOptions, computed: computedOptions, methods,
    watch: watchOptions, provide: provideOptions, inject: injectOptions,

    components, directives,

    beforeMount, mounted, beforeUpdate, updated, activated, deactivated,
    beforeUnmount, unmounted, renderTracked, renderTriggered, errorCaptured } =
    options;

    const publicThis = instance.proxy;

    const ctx = instance.ctx;

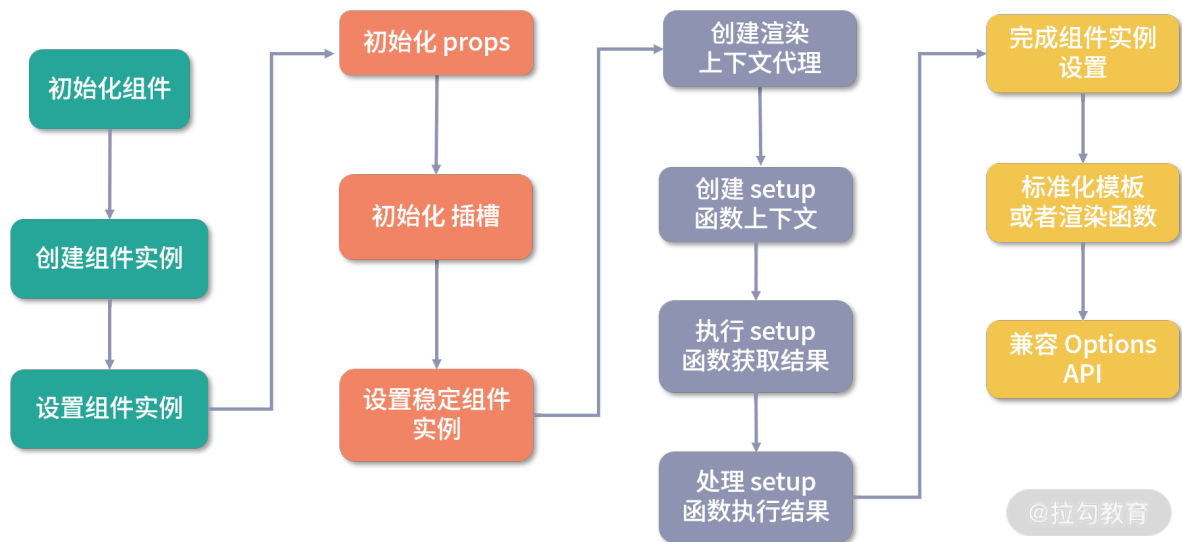
  }
```

由于 applyOptions 的代码特别长，所以这里我用注释列出了它主要做的事情，感兴趣的同学可以去翻阅它的源码。

总结

这节课我们主要分析了组件的初始化流程，主要包括创建组件实例和设置组件实例。通过进一步细节的深入，我们也了解了渲染上下文的代理过程；了解了 Composition API 中的 setup 启动函数执行的时机，以及如何建立 setup 返回结果和模板渲染之间的联系；了解了组件定义的模板或者渲染函数的标准化过程；了解了如何兼容 Vue.js 2.x 的 Options API。

我们通过一张图再直观感受一下 Vue.js 3.0 组件的初始化流程：



最后，给你留一道思考题目，在执行 setup 函数并获取结果的时候，我们使用 `callWithErrorHandling` 把 setup 包装了一层，它有哪些好处？欢迎你在留言区与我分享。

本节课的相关代码在源代码中的位置如下：

- `packages/runtime-core/src/renderer.ts`
- `packages/runtime-core/src/component.ts`
- `packages/runtime-core/src/componentProxy.ts`
- `packages/runtime-core/src/errorHandling.ts`