**VUE3.0特性**

**vue3.0六大亮点：**

-performance:性能比vue2.x快1.2-2倍

-tree shaking support:按需编译，体积比vue2.x更小

-composition API:组合api（类似于react hooks）

-better ts:更好的ts支持

-custom renderer API:暴露了自定义渲染api

-fragment,teleport,suspense:更先进的组件

**Vue3.0创建项目的方式？**

**-Vue-CLI**

Npm install -g @vue/cli

Vue create projectName

Cd projectName

Vue add vue-next

Npm run serve

**-Webpack**

Git clone

<https://github.com/vuejs/vue-next-webpack-preview.git> projectName

Cd projectName

Npm install

Npm run dev

**-Vite**

vite是vue作者开发的一款意图替代webpack的工具；

原理是利用import会发送请求去加载文件的特性，拦截这些请求，做一些预编译，省去webpack冗长的打包时间；

Npm install -g create-vite-app

Cva projectName / create-vite-app projectName

Cd projectName

Yarn install

Yarn run dev

**Vue 3.0是如何变快的？**

1. **Diff算法优化**

Vue 2.x ：虚拟dom是进行全局比较的

Vue 3.0 ：新增了静态标记（patchflag）

在创建虚拟dom的时候,会根据dom中的内容会不会发生变化，添加静态标记

在与上次虚拟节点进行比较的时候，只对比带有patch flag的节点，并且可通过flag的信息得知当前节点要对比的具体内容（eg: flag=1 动态文本 flag=2 动态class flag=4 动态style....）

1. **hoistStatic 静态提升**

Vue2.x：无论元素是否参与更新，每次都会被创建，然后再渲染

Vue3.0：对于不参与更新的元素做静态提升，只会被创建一次，在渲染时直接复用

1. **Cache Handlers 事件侦听器缓存**

默认情况下on Click会被视为动态绑定，所以每次都会去追踪他，

但是因为是同一个函数，所以可以直接缓存起来复用

1. **ssr 渲染**





