# **VUE中的slot插槽**

插槽的概念很简单，下面通过分三部分来讲，这三部分也是按照VUE说明文档的顺序来写的。

进入这三部分之前，先让还没接触过插槽的同学对什么是插槽有一个简单的概念：插槽，也就是槽，是组件的一块HTML模板，这块模板显示不显示，以及怎样显示由父组件来决定。但是插槽显示的位置却由子组件自身决定，槽写在组件模板的什么位置，父组件传过来的模板将来就显示在什么位置。

## 单个插槽| 默认插槽| 匿名插槽

首先是单个插槽，单个插槽的英文VUE的官方叫法，但是其实也可以叫它默认插槽，或者与具名插槽相对，我们可以叫它匿名插槽。因为它不用设置名称属性。

单个插槽可以放置在组件的任意位置，但是就像它的名字一样，一个组件中只能有一个该类插槽。相对应的，具名插槽就可以有很多个，只要名字（名称属性）不同就可以了。

## 具名插槽

匿名插槽没有名称属性，所以是匿名插槽，那么，插槽加了名称属性，就变成了具名插槽。具名插槽可以在一个组件中出现Ñ次，出现在不同的位置。

## 作用域插槽| 带数据的插槽

最后，就是我们的作用域插槽。这个稍微难理解一点。官方叫它作用域插槽，实际上，对比前面两种插槽，我们可以叫它带数据的插槽