

# 1. Vue3简介

- 2020年9月18日，`vue.js`发布版3.0版本，代号：`One Piece` (n)
- 经历了：4800+次提交、40+个RFC、600+次PR、300+贡献者
- 官方发版地址：[Release v3.0.0 One Piece · vuejs/core](#)
- 截止2023年10月，最新的公开版本为：`3.3.4`

## 1.1. 【性能的提升】

- 打包大小减少41%。
- 初次渲染快55%，更新渲染快133%。
- 内存减少54%。

## 1.2. 【源码的升级】

- 使用`Proxy`代替`defineProperty`实现响应式。
- 重写虚拟`DOM`的实现和`Tree-Shaking`。

## 1.3. 【拥抱TypeScript】

- `vue3`可以更好的支持`TypeScript`。

## 1.4. 【新的特性】

### 1. Composition API (组合 API) :

- `setup`
- `ref`与`reactive`
- `computed`与`watch`

.....

### 2. 新的内置组件:

- `Fragment`
- `Teleport`
- `Suspense`

.....

### 3. 其他改变:

- 新的生命周期钩子
- `data`选项应始终被声明为一个函数
- 移除`keyCode`支持作为`v-on`的修饰符

.....

## 2. 创建Vue3工程

### 2.1. 【基于 vue-cli 创建】

点击查看[官方文档](#)

备注：目前 **vue-cli** 已处于维护模式，官方推荐基于 **vite** 创建项目。

```
## 查看@vue/cli版本，确保@vue/cli版本在4.5.0以上
vue --version

## 安装或者升级你的@vue/cli
npm install -g @vue/cli

## 执行创建命令
vue create vue_test

## 随后选择3.x
## Choose a version of Vue.js that you want to start the project with (Use
arrow keys)
## > 3.x
##   2.x

## 启动
cd vue_test
npm run serve
```

### 2.2. 【基于 vite 创建】(推荐)

**vite** 是新一代前端构建工具，官网地址：<https://vitejs.cn>，**vite** 的优势如下：

- 轻量快速的热重载（**HMR**），能实现极速的服务启动。
- 对 **TypeScript**、**JSX**、**CSS** 等支持开箱即用。
- 真正的按需编译，不再等待整个应用编译完成。
- **webpack** 构建与 **vite** 构建对比图如下：
- 具体操作如下（点击查看[官方文档](#)）

```
## 1. 创建命令
npm create vue@latest

## 2. 具体配置
## 配置项目名称
✓ Project name: vue3_test
## 是否添加TypeScript支持
✓ Add TypeScript? Yes
## 是否添加JSX支持
✓ Add JSX Support? No
## 是否添加路由环境
✓ Add Vue Router for Single Page Application development? No
## 是否添加pinia环境
✓ Add Pinia for state management? No
## 是否添加单元测试
✓ Add Vitest for Unit Testing? No
```

```
## 是否添加端到端测试方案
✓ Add an End-to-End Testing Solution? > No
## 是否添加ESLint语法检查
✓ Add ESLint for code quality? Yes
## 是否添加Prettier代码格式化
✓ Add Prettier for code formatting? No
```

自己动手编写一个App组件

```
<template>
  <div class="app">
    <h1>你好啊! </h1>
  </div>
</template>

<script lang="ts">
  export default {
    name: 'App' //组件名
  }
</script>

<style>
  .app {
    background-color: #ddd;
    box-shadow: 0 0 10px;
    border-radius: 10px;
    padding: 20px;
  }
</style>
```

安装官方推荐的 **vscode** 插件：

总结：

- **vite** 项目中，**index.html** 是项目的入口文件，在项目最外层。
- 加载**index.html**后，**vite** 解析 **<script type="module" src="xxx">** 指向的 **JavaScript**。
- **Vue3** 中是通过 **createApp** 函数创建一个应用实例。

## 2.3. 【一个简单的效果】

**Vue3** 向下兼容 **Vue2** 语法，且 **Vue3** 中的模板中可以没有根标签

```
<template>
  <div class="person">
    <h2>姓名: {{name}}</h2>
    <h2>年龄: {{age}}</h2>
    <button @click="changeName">修改名字</button>
    <button @click="changeAge">年龄+1</button>
    <button @click="showTel">点我查看联系方式</button>
  </div>
</template>

<script lang="ts">
  export default {
    name: 'App',
    data() {
      return {
        name: '张三',
        age: 18
      }
    }
  }
</script>
```

```

        age:18,
        tel:'13888888888'
    },
},
methods:{
    changeName(){
        this.name = 'zhang-san'
    },
    changeAge(){
        this.age += 1
    },
    showTel(){
        alert(this.tel)
    }
}
</script>

```

## 3. Vue3核心语法

### 3.1. 【OptionsAPI 与 CompositionAPI】

- vue2 的 API 设计是 Options (配置) 风格的。
- vue3 的 API 设计是 Composition (组合) 风格的。

#### Options API 的弊端

Options 类型的 API，数据、方法、计算属性等，是分散在：data、methods、computed 中的，若想新增或者修改一个需求，就需要分别修改：data、methods、computed，不便于维护和复用。

#### Composition API 的优势

可以用函数的方式，更加优雅的组织代码，让相关功能的代码更加有序的组织在一起。

说明：以上四张动图原创作者：大帅老猿

### 3.2. 【拉开序幕的 setup】

#### setup 概述

setup 是 vue3 中一个新的配置项，值是一个函数，它是 Composition API “表演的舞台”，组件中所用到的：数据、方法、计算属性、监视……等等，均配置在 setup 中。

特点如下：

- setup 函数返回的对象中的内容，可直接在模板中使用。
- setup 中访问 this 是 undefined。
- setup 函数会在 beforeCreate 之前调用，它是“领先”所有钩子执行的。

```

<template>
  <div class="person">
    <h2>姓名: {{name}}</h2>
    <h2>年龄: {{age}}</h2>
    <button @click="changeName">修改名字</button>
    <button @click="changeAge">年龄+1</button>
    <button @click="showTel">点我查看联系方式</button>
  </div>
</template>
<script>
  export default {
    data() {
      return {
        name: 'zhangsan',
        age: 18,
        tel: '13888888888'
      }
    },
    methods: {
      changeName() {
        this.name = 'zhang-san'
      },
      changeAge() {
        this.age += 1
      },
      showTel() {
        alert(this.tel)
      }
    }
  }
</script>

```

```

        </div>
    </template>

<script lang="ts">
    export default {
        name: 'Person',
        setup() {
            // 数据，原来写在data中（注意：此时的name、age、tel数据都不是响应式数据）
            let name = '张三'
            let age = 18
            let tel = '13888888888'

            // 方法，原来写在methods中
            function changeName() {
                name = 'zhang-san' //注意：此时这么修改name页面是不变的
                console.log(name)
            }

            function changeAge() {
                age += 1 //注意：此时这么修改age页面是不变的
                console.log(age)
            }

            function showTel() {
                alert(tel)
            }

            // 返回一个对象，对象中的内容，模板中可以直接使用
            return {name, age, tel, changeName, changeAge, showTel}
        }
    }
</script>

```

## setup 的返回值

- 若返回一个**对象**：则对象中的：属性、方法等，在模板中均可以直接使用（**重点关注**）。
- 若返回一个**函数**：则可以自定义渲染内容，代码如下：

```

setup(){
    return ()=> '你好啊！'
}

```

## setup 与 Options API 的关系

- **Vue2** 的配置（`data`、`methods`……）中**可以访问到** `setup` 中的属性、方法。
- 但在 `setup` 中**不能访问到** **Vue2** 的配置（`data`、`methods`……）。
- 如果与 **Vue2** 冲突，则 `setup` 优先。

## setup 语法糖

`setup` 函数有一个语法糖，这个语法糖，可以让我们把 `setup` 独立出去，代码如下：

```

<template>
    <div class="person">
        <h2>姓名: {{name}}</h2>
        <h2>年龄: {{age}}</h2>
        <button @click="changName">修改名字</button>
        <button @click="changAge">年龄+1</button>
        <button @click="showTel">点我查看联系方式</button>
    </div>
</template>

```

```

        </div>
    </template>

<script lang="ts">
    export default {
        name:'Person',
    }
</script>

<!-- 下面的写法是setup语法糖 -->
<script setup lang="ts">
    console.log(this) //undefined

    // 数据（注意：此时的name、age、tel都不是响应式数据）
    let name = '张三'
    let age = 18
    let tel = '13888888888'

    // 方法
    function changName(){
        name = '李四'//注意：此时这么修改name页面是不变的
    }
    function changAge(){
        console.log(age)
        age += 1 //注意：此时这么修改age页面是不变的
    }
    function showTel(){
        alert(tel)
    }
</script>

```

扩展：上述代码，还需要编写一个不写 `setup` 的 `script` 标签，去指定组件名字，比较麻烦，我们可以借助 `vite` 中的插件简化

1. 第一步：`npm i vite-plugin-vue-setup-extend -D`
2. 第二步：`vite.config.ts`

```

import { defineConfig } from 'vite'
import vueSetupExtend from 'vite-plugin-vue-setup-extend'

export default defineConfig({
    plugins: [ vueSetupExtend() ]
})

```

3. 第三步：`<script setup lang="ts" name="Person">`

### 3.3. 【ref 创建：基本类型的响应式数据】

- **作用：**定义响应式变量。
- **语法：**`let xxx = ref(初始值)`。
- **返回值：**一个 `RefImpl` 的实例对象，简称 `ref对象` 或 `ref`，`ref` 对象的 `value` 属性是响应式的。
- **注意点：**
  - JS 中操作数据需要：`xxx.value`，但模板中不需要 `.value`，直接使用即可。
  - 对于 `let name = ref('张三')` 来说，`name` 不是响应式的，`name.value` 是响应式的。

```

<template>
    <div class="person">

```

```

<h2>姓名: {{name}}</h2>
<h2>年龄: {{age}}</h2>
<button @click="changeName">修改名字</button>
<button @click="changeAge">年龄+1</button>
<button @click="showTel">点我查看联系方式</button>
</div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Person">
  import {ref} from 'vue'
  // name和age是一个RefImpl的实例对象，简称ref对象，它们的value属性是响应式的。
  let name = ref('张三')
  let age = ref(18)
  // tel就是一个普通的字符串，不是响应式的
  let tel = '13888888888'

  function changeName(){
    // JS中操作ref对象时候需要.value
    name.value = '李四'
    console.log(name.value)

    // 注意：name不是响应式的，name.value是响应式的，所以下面代码并不会引起页面的更新。
    // name = ref('zhang-san')
  }
  function changeAge(){
    // JS中操作ref对象时候需要.value
    age.value += 1
    console.log(age.value)
  }
  function showTel(){
    alert(tel)
  }
</script>

```

### 3.4. 【reactive 创建：对象类型的响应式数据】

- 作用：**定义一个**响应式对象**（基本类型不要用它，要用**ref**，否则报错）
- 语法：**`let 响应式对象= reactive(源对象)`。
- 返回值：**一个**Proxy**的实例对象，简称：响应式对象。
- 注意点：**`reactive`定义的响应式数据是“深层次”的。

```

<template>
  <div class="person">
    <h2>汽车信息：一台{{ car.brand }}汽车，价值{{ car.price }}万</h2>
    <h2>游戏列表：</h2>
    <ul>
      <li v-for="g in games" :key="g.id">{{ g.name }}</li>
    </ul>
    <h2>测试：{{obj.a.b.c.d}}</h2>
    <button @click="changeCarPrice">修改汽车价格</button>
    <button @click="changeFirstGame">修改第一游戏</button>
    <button @click="test">测试</button>
  </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import { reactive } from 'vue'

```

```
// 数据
let car = reactive({ brand: '奔驰', price: 100 })
let games = reactive([
  { id: 'ahsgdyfa01', name: '英雄联盟' },
  { id: 'ahsgdyfa02', name: '王者荣耀' },
  { id: 'ahsgdyfa03', name: '原神' }
])
let obj = reactive({
  a:{
    b:{
      c:{
        d:666
      }
    }
  }
})

function changeCarPrice() {
  car.price += 10
}
function changeFirstGame() {
  games[0].name = '流星蝴蝶剑'
}
function test(){
  obj.a.b.c.d = 999
}
</script>
```

### 3.5. 【ref 创建：对象类型的响应式数据】

- 其实 `ref` 接收的数据可以是：**基本类型、对象类型**。
- 若 `ref` 接收的是对象类型，内部其实也是调用了 `reactive` 函数。

```
<template>
  <div class="person">
    <h2>汽车信息：一台{{ car.brand }}汽车，价值{{ car.price }}万</h2>
    <h2>游戏列表：</h2>
    <ul>
      <li v-for="g in games" :key="g.id">{{ g.name }}</li>
    </ul>
    <h2>测试：{{obj.a.b.c.d}}</h2>
    <button @click="changeCarPrice">修改汽车价格</button>
    <button @click="changeFirstGame">修改第一游戏</button>
    <button @click="test">测试</button>
  </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
import { ref } from 'vue'

// 数据
let car = ref({ brand: '奔驰', price: 100 })
let games = ref([
  { id: 'ahsgdyfa01', name: '英雄联盟' },
  { id: 'ahsgdyfa02', name: '王者荣耀' },
  { id: 'ahsgdyfa03', name: '原神' }
])
let obj = ref({
```

```

a:{  

  b:{  

    c:{  

      d:666  

    }  

  }  

}  

})  
  

console.log(car)  
  

function changeCarPrice() {  

  car.value.price += 10
}  

function changeFirstGame() {  

  games.value[0].name = '流星蝴蝶剑'
}  

function test(){  

  obj.value.a.b.c.d = 999
}
</script>

```

## 3.6. 【ref 对比 reactive】

宏观角度看：

- 1. **ref**用来定义：基本类型数据、对象类型数据；
- 2. **reactive**用来定义：对象类型数据。

- 区别：

- 1. **ref**创建的变量必须使用 **.value**（可以使用 **volar** 插件自动添加 **.value**）。
- 2. **reactive**重新分配一个新对象，会失去响应式（可以使用 **Object.assign** 去整体替换）。

- 使用原则：

- 1. 若需要一个基本类型的响应式数据，必须使用 **ref**。
- 2. 若需要一个响应式对象，层级不深，**ref**、**reactive**都可以。
- 3. 若需要一个响应式对象，且层级较深，推荐使用 **reactive**。

## 3.7. 【toRefs 与 toRef】

- 作用：将一个响应式对象中的每一个属性，转换为 **ref** 对象。
- 备注：**toRefs** 与 **toRef** 功能一致，但 **toRefs** 可以批量转换。
- 语法如下：

```

<template>
  <div class="person">
    <h2>姓名: {{person.name}}</h2>
    <h2>年龄: {{person.age}}</h2>
    <h2>性别: {{person.gender}}</h2>
    <button @click="changeName">修改名字</button>
  </div>
</template>

```

```

        <button @click="changeAge">修改年龄</button>
        <button @click="changeGender">修改性别</button>
    </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
    import {ref, reactive, toRefs, toRef} from 'vue'

    // 数据
    let person = reactive({name:'张三', age:18, gender:'男'})

    // 通过toRefs将person对象中的n个属性批量取出，且依然保持响应式的能力
    let {name,gender} = toRefs(person)

    // 通过toRef将person对象中的gender属性取出，且依然保持响应式的能力
    let age = toRef(person, 'age')

    // 方法
    function changeName(){
        name.value += ' ~'
    }
    function changeAge(){
        age.value += 1
    }
    function changeGender(){
        gender.value = '女'
    }
</script>

```

## 3.8. 【computed】

作用：根据已有数据计算出新数据（和Vue2中的computed作用一致）。

```

<template>
    <div class="person">
        姓: <input type="text" v-model="firstName" > <br>
        名: <input type="text" v-model="lastName" > <br>
        全名: <span>{{fullName}}</span> <br>
        <button @click="changeFullName">全名改为: li-si</button>
    </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="App">
    import {ref, computed} from 'vue'

    let firstName = ref('zhang')
    let lastName = ref('san')

    // 计算属性--只读取，不修改
    /* let fullName = computed(()=>{
        return firstName.value + '-' + lastName.value
    }) */

    // 计算属性--既读取又修改
    let fullName = computed({
        // 读取
        get(){

```

```

        return firstName.value + '-' + lastName.value
    },
    // 修改
    set(val){
        console.log('有人修改了fullName',val)
        firstName.value = val.split('-')[0]
        lastName.value = val.split('-')[1]
    }
})

function changeFullName(){
    fullName.value = 'Li-si'
}
</script>

```

## 3.9. 【watch】

- 作用：监视数据的变化（和 vue2 中的 `watch` 作用一致）
- 特点：`vue3` 中的 `watch` 只能监视以下**四种数据**：

- `ref` 定义的数据。
- `reactive` 定义的数据。
- 函数返回一个值（`getter` 函数）。
- 一个包含上述内容的数组。

我们在 `Vue3` 中使用 `watch` 的时候，通常会遇到以下几种情况：

### \* 情况一

监视 `ref` 定义的【基本类型】数据：直接写数据名即可，监视的是其 `value` 值的改变。

```

<template>
  <div class="person">
    <h1>情况一：监视【ref】定义的【基本类型】数据</h1>
    <h2>当前求和为：{{sum}}</h2>
    <button @click="changeSum">点我sum+1</button>
  </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import {ref,watch} from 'vue'
  // 数据
  let sum = ref(0)
  // 方法
  function changeSum(){
    sum.value += 1
  }
  // 监视，情况一：监视【ref】定义的【基本类型】数据
  const stopwatch = watch(sum,(newValue,oldValue)=>{
    console.log('sum变化了',newValue,oldValue)
    if(newValue >= 10){
      stopwatch()
    }
  })
</script>

```

## \* 情况二

监视 `ref` 定义的【对象类型】数据：直接写数据名，监视的是对象的【地址值】，若想监视对象内部的数据，要手动开启深度监视。

注意：

- 若修改的是 `ref` 定义的对象中的属性，`newValue` 和 `oldValue` 都是新值，因为它们是同一个对象。
- 若修改整个 `ref` 定义的对象，`newValue` 是新值，`oldValue` 是旧值，因为不是同一个对象了。

```
<template>
  <div class="person">
    <h1>情况二：监视【ref】定义的【对象类型】数据</h1>
    <h2>姓名: {{ person.name }}</h2>
    <h2>年龄: {{ person.age }}</h2>
    <button @click="changeName">修改名字</button>
    <button @click="changeAge">修改年龄</button>
    <button @click="changePerson">修改整个人</button>
  </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import { ref, watch } from 'vue'
  // 数据
  let person = ref({
    name: '张三',
    age: 18
  })
  // 方法
  function changeName() {
    person.value.name += '～'
  }
  function changeAge() {
    person.value.age += 1
  }
  function changePerson() {
    person.value = { name: '李四', age: 90 }
  }
  /*
    监视，情况一：监视【ref】定义的【对象类型】数据，监视的是对象的地址值，若想监视对象内部属性的变化，需要手动开启深度监视
    watch的第一个参数是：被监视的数据
    watch的第二个参数是：监视的回调
    watch的第三个参数是：配置对象（deep、immediate等等.....）
  */
  watch(person, (newValue, oldValue) => {
    console.log('person变化了', newValue, oldValue)
  }, { deep: true })
</script>
```

## \* 情况三

监视 `reactive` 定义的【对象类型】数据，且默认开启了深度监视。

```
<template>
  <div class="person">
    <h1>情况三：监视【reactive】定义的【对象类型】数据</h1>
```

```

<h2>姓名: {{ person.name }}</h2>
<h2>年龄: {{ person.age }}</h2>
<button @click="changeName">修改名字</button>
<button @click="changeAge">修改年龄</button>
<button @click="changePerson">修改整个人</button>
<hr>
<h2>测试: {{obj.a.b.c}}</h2>
<button @click="test">修改obj.a.b.c</button>
</div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import {reactive,watch} from 'vue'
  // 数据
  let person = reactive({
    name:'张三',
    age:18
  })
  let obj = reactive({
    a:{
      b:{
        c:666
      }
    }
  })
  // 方法
  function changeName(){
    person.name += '~'
  }
  function changeAge(){
    person.age += 1
  }
  function changePerson(){
    Object.assign(person,{name:'李四',age:80})
  }
  function test(){
    obj.a.b.c = 888
  }

  // 监视，情况三：监视【reactive】定义的【对象类型】数据，且默认是开启深度监视的
  watch(person,(newValue,oldValue)=>{
    console.log('person变化了',newValue,oldValue)
  })
  watch(obj,(newValue,oldValue)=>{
    console.log('Obj变化了',newValue,oldValue)
  })
</script>

```

## \* 情况四

监视 `ref` 或 `reactive` 定义的【对象类型】数据中的**某个属性**，注意点如下：

1. 若该属性值**不是【对象类型】**，需要写成函数形式。
2. 若该属性值**依然是【对象类型】**，可直接编，也可写成函数，建议写成函数。

**结论：**监视的要是对**象里的属性**，那么最好写函数式，

**注意点：**若是对**象监视的是地址值**，需要关注对象内部，需要**手动开启深度监视**。

```

<template>
  <div class="person">

```

```

<h1>情况四：监视【ref】或【reactive】定义的【对象类型】数据中的某个属性</h1>
<h2>姓名: {{ person.name }}</h2>
<h2>年龄: {{ person.age }}</h2>
<h2>汽车: {{ person.car.c1 }}、{{ person.car.c2 }}</h2>
<button @click="changeName">修改名字</button>
<button @click="changeAge">修改年龄</button>
<button @click="changeC1">修改第一台车</button>
<button @click="changeC2">修改第二台车</button>
<button @click="changeCar">修改整个车</button>
</div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import {reactive,watch} from 'vue'

  // 数据
  let person = reactive({
    name:'张三',
    age:18,
    car:{
      c1:'奔驰',
      c2:'宝马'
    }
  })
  // 方法
  function changeName(){
    person.name += '～'
  }
  function changeAge(){
    person.age += 1
  }
  function changeC1(){
    person.car.c1 = '奥迪'
  }
  function changeC2(){
    person.car.c2 = '大众'
  }
  function changeCar(){
    person.car = {c1:'雅迪',c2:'爱玛'}
  }

  // 监视，情况四：监视响应式对象中的某个属性，且该属性是基本类型的，要写成函数式
  /* watch(()=> person.name,(newValue,oldValue)=>{
    console.log('person.name变化了',newValue,oldValue)
  }) */

  // 监视，情况四：监视响应式对象中的某个属性，且该属性是对象类型的，可以直接写，也能写函数，更推荐写函数
  watch(()=>person.car,(newValue,oldValue)=>{
    console.log('person.car变化了',newValue,oldValue)
  },{deep:true})
</script>

```

## \* 情况五

监视上述的多个数据

```

<template>
  <div class="person">
    <h1>情况五：监视上述的多个数据</h1>

```

```

<h2>姓名: {{ person.name }}</h2>
<h2>年龄: {{ person.age }}</h2>
<h2>汽车: {{ person.car.c1 }}、{{ person.car.c2 }}</h2>
<button @click="changeName">修改名字</button>
<button @click="changeAge">修改年龄</button>
<button @click="changeC1">修改第一台车</button>
<button @click="changeC2">修改第二台车</button>
<button @click="changeCar">修改整个车</button>
</div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import {reactive,watch} from 'vue'

  // 数据
  let person = reactive({
    name:'张三',
    age:18,
    car:{
      c1:'奔驰',
      c2:'宝马'
    }
  })
  // 方法
  function changeName(){
    person.name += ' ~ '
  }
  function changeAge(){
    person.age += 1
  }
  function changeC1(){
    person.car.c1 = '奥迪'
  }
  function changeC2(){
    person.car.c2 = '大众'
  }
  function changeCar(){
    person.car = {c1:'雅迪',c2:'爱玛'}
  }

  // 监视，情况五：监视上述的多个数据
  watch([()=>person.name,person.car],(newValue,oldValue)=>{
    console.log('person.car变化了',newValue,oldValue)
  },{deep:true})
</script>

```

## 3.10. 【watchEffect】

- 官网：立即运行一个函数，同时响应式地追踪其依赖，并在依赖更改时重新执行该函数。
- watch**对比**watchEffect**

- 都能监听响应式数据的变化，不同的是监听数据变化的方式不同
- watch**：要明确指出监视的数据
- watchEffect**：不用明确指出监视的数据（函数中用到哪些属性，那就监视哪些属性）。

- 示例代码：

```

<template>
  <div class="person">
    <h1>需求：水温达到50℃，或水位达到20cm，则联系服务器</h1>
    <h2 id="demo">水温：{{temp}}</h2>
    <h2>水位：{{height}}</h2>
    <button @click="changePrice">水温+1</button>
    <button @click="changeSum">水位+10</button>
  </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import {ref,watch,watchEffect} from 'vue'
  // 数据
  let temp = ref(0)
  let height = ref(0)

  // 方法
  function changePrice(){
    temp.value += 10
  }
  function changeSum(){
    height.value += 1
  }

  // 用watch实现，需要明确的指出要监视：temp、height
  watch([temp,height],(value)=>{
    // 从value中获取最新的temp值、height值
    const [newTemp,newHeight] = value
    // 室温达到50℃，或水位达到20cm，立刻联系服务器
    if(newTemp >= 50 || newHeight >= 20){
      console.log('联系服务器')
    }
  })

  // 用watchEffect实现，不用
  const stopwatch = watchEffect(()=>{
    // 室温达到50℃，或水位达到20cm，立刻联系服务器
    if(temp.value >= 50 || height.value >= 20){
      console.log(document.getElementById('demo')?.innerText)
      console.log('联系服务器')
    }
    // 水温达到100，或水位达到50，取消监视
    if(temp.value === 100 || height.value === 50){
      console.log('清理了')
      stopwatch()
    }
  })
</script>

```

## 3.11. 【标签的 ref 属性】

作用：用于注册模板引用。

- 用在普通 DOM 标签上，获取的是 DOM 节点。
- 用在组件标签上，获取的是组件实例对象。

用在普通 DOM 标签上：

```
<template>
  <div class="person">
    <h1 ref="title1">尚硅谷</h1>
    <h2 ref="title2">前端</h2>
    <h3 ref="title3">Vue</h3>
    <input type="text" ref="inpt"> <br><br>
    <button @click="showLog">点我打印内容</button>
  </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
  import {ref} from 'vue'

  let title1 = ref()
  let title2 = ref()
  let title3 = ref()

  function showLog(){
    // 通过id获取元素
    const t1 = document.getElementById('title1')
    // 打印内容
    console.log((t1 as HTMLElement).innerText)
    console.log((<HTMLElement>t1).innerText)
    console.log(t1?.innerText)

    /***** */

    // 通过ref获取元素
    console.log(title1.value)
    console.log(title2.value)
    console.log(title3.value)
  }
</script>
```

用在组件标签上：

```
<!-- 父组件App.vue -->
<template>
  <Person ref="ren"/>
  <button @click="test">测试</button>
</template>

<script lang="ts" setup name="App">
  import Person from './components/Person.vue'
  import {ref} from 'vue'

  let ren = ref()

  function test(){
    console.log(ren.value.name)
```

```

        console.log(ren.value.age)
    }
</script>

<!-- 子组件Person.vue中要使用defineExpose暴露内容 -->
<script lang="ts" setup name="Person">
    import {ref,defineExpose} from 'vue'
    // 数据
    let name = ref('张三')
    let age = ref(18)
    /*****
    ****/
    // 使用defineExpose将组件中的数据交给外部
    defineExpose({name,age})
</script>

```

## 3.12. 【props】

```

// 定义一个接口，限制每个Person对象的格式
export interface PersonInter {
    id:string,
    name:string,
    age:number
}

// 定义一个自定义类型Persons
export type Persons = Array<PersonInter>

```

App.vue 中代码:

```

<template>
    <Person :list="persons"/>
</template>

<script lang="ts" setup name="App">
import Person from './components/Person.vue'
import {reactive} from 'vue'
import {type Persons} from './types'

let persons = reactive<Persons>([
    {id:'e98219e12',name:'张三',age:18},
    {id:'e98219e13',name:'李四',age:19},
    {id:'e98219e14',name:'王五', age:20}
])
</script>

```

Person.vue 中代码:

```

<template>
<div class="person">
<ul>
<li v-for="item in list" :key="item.id">
    {{item.name}}--{{item.age}}
</li>

```

```

</ul>
</div>
</template>

<script lang="ts" setup name="Person">
import {defineProps} from 'vue'
import {type PersonInter} from '@/types'

// 第一种写法：仅接收
// const props = defineProps(['list'])

// 第二种写法：接收+限制类型
// defineProps<{list:Persons}>()

// 第三种写法：接收+限制类型+指定默认值+限制必要性
const props = defineProps<{ list?: Person[] }>();

let propswithDefaults = {
list: props.list !== undefined ? props.list : [{ id: 'asdasg01', name: '小猪佩奇', age: 18 }]
};

console.log(props)
</script>

```

### 3.13. 【生命周期】

- 概念：`Vue` 组件实例在创建时要经历一系列的初始化步骤，在此过程中 `Vue` 会在合适的时机，调用特定的函数，从而让开发者有机会在特定阶段运行自己的代码，这些特定的函数统称为：生命周期钩子
- 规律：

生命周期整体分为四个阶段，分别是：**创建、挂载、更新、销毁**，每个阶段都有两个钩子，一前一后。

- `Vue2` 的生命周期

创建阶段：`beforeCreate`、`created`  
 挂载阶段：`beforeMount`、`mounted`  
 更新阶段：`beforeUpdate`、`updated`  
 销毁阶段：`beforeDestroy`、`destroyed`

- `Vue3` 的生命周期

创建阶段：`setup`  
 挂载阶段：`onBeforeMount`、`onMounted`  
 更新阶段：`onBeforeUpdate`、`onUpdated`  
 卸载阶段：`onBeforeUnmount`、`onUnmounted`

- 常用的钩子：`onMounted` (挂载完毕)、`onUpdated` (更新完毕)、`onBeforeUnmount` (卸载之前)
- 示例代码：

```

<template>
<div class="person">

```

```

<h2>当前求和为: {{ sum }}</h2>
<button @click="changeSum">点我sum+1</button>
</div>
</template>

<!-- vue3写法 -->
<script lang="ts" setup name="Person">
  import {
    ref,
    onBeforeMount,
    onMounted,
    onBeforeUpdate,
    onUpdated,
    onBeforeUnmount,
    onUnmounted
  } from 'vue'

  // 数据
  let sum = ref(0)
  // 方法
  function changeSum() {
    sum.value += 1
  }
  console.log('setup')
  // 生命周期钩子
  onBeforeMount(()=>{
    console.log('挂载之前')
  })
  onMounted(()=>{
    console.log('挂载完毕')
  })
  onBeforeUpdate(()=>{
    console.log('更新之前')
  })
  onUpdated(()=>{
    console.log('更新完毕')
  })
  onBeforeUnmount(()=>{
    console.log('卸载之前')
  })
  onUnmounted(()=>{
    console.log('卸载完毕')
  })
</script>

```

## 3.14. 【自定义hook】

- 什么是 **hook** ? —— 本质是一个函数, 把 **setup** 函数中使用的 **Composition API** 进行了封装, 类似于 **vue2.x** 中的 **Mixin**。
- 自定义 **hook** 的优势: 复用代码, 让 **setup** 中的逻辑更清楚易懂。

示例代码:

- useSum.ts** 中内容如下:

```

import {ref, onMounted} from 'vue'

export default function(){
  let sum = ref(0)

```

```

const increment = ()=>{
    sum.value += 1
}
const decrement = ()=>{
    sum.value -= 1
}
onMounted(()=>{
    increment()
})

//向外部暴露数据
return {sum,increment,decrement}
}

```

- useDog.ts 中内容如下:

```

import {reactive,onMounted} from 'vue'
import axios,{AxiosError} from 'axios'

export default function(){
    let dogList = reactive<string[]>([])

    // 方法
    async function getDog(){
        try {
            // 发请求
            let {data} = await
            axios.get('https://dog.ceo/api/breed/pembroke/images/random')
            // 维护数据
            dogList.push(data.message)
        } catch (error) {
            // 处理错误
            const err = <AxiosError>error
            console.log(err.message)
        }
    }

    // 挂载钩子
    onMounted(()=>{
        getDog()
    })

    //向外部暴露数据
    return {dogList,getDog}
}

```

- 组件中具体使用:

```

<template>
    <h2>当前求和为: {{sum}}</h2>
    <button @click="increment">点我+1</button>
    <button @click="decrement">点我-1</button>
    <hr>
    
    <span v-show="dogList.isLoading">加载中.....</span><br>
    <button @click="getDog">再来一只狗</button>
</template>

<script lang="ts">

```

```
import {defineComponent} from 'vue'

export default defineComponent({
  name:'App',
})
</script>

<script setup lang="ts">
  import useSum from './hooks/useSum'
  import useDog from './hooks/useDog'

  let {sum,increment,decrement} = useSum()
  let {dogList,getDog} = useDog()
</script>
```

## 4. 路由

### 4.1. 【对路由的理解】

### 4.2. 【基本切换效果】

- vue3 中要使用 vue-router 的最新版本，目前是 4 版本。
- 路由配置文件代码如下：

```
import {createRouter,createWebHistory} from 'vue-router'
import Home from '@/pages/Home.vue'
import News from '@/pages/News.vue'
import About from '@/pages/About.vue'

const router = createRouter({
  history:createWebHistory(),
  routes:[
    {
      path:'/home',
      component:Home
    },
    {
      path:'/about',
      component:About
    }
  ]
})
export default router
```

- main.ts 代码如下：

```
import router from './router/index'
app.use(router)

app.mount('#app')
```

- `App.vue` 代码如下

```
<template>
  <div class="app">
    <h2 class="title">Vue路由测试</h2>
    <!-- 导航区 -->
    <div class="navigate">
      <RouterLink to="/home" active-class="active">首页</RouterLink>
      <RouterLink to="/news" active-class="active">新闻</RouterLink>
      <RouterLink to="/about" active-class="active">关于</RouterLink>
    </div>
    <!-- 展示区 -->
    <div class="main-content">
      <RouterView></RouterView>
    </div>
  </div>
</template>

<script lang="ts" setup name="App">
  import { RouterLink, RouterView } from 'vue-router'
</script>
```

## 4.3. 【两个注意点】

1. 路由组件通常存放在 `pages` 或 `views` 文件夹，一般组件通常存放在 `components` 文件夹。
2. 通过点击导航，视觉效果上“消失”了的路由组件，默认是被卸载掉的，需要的时候再去挂载。

## 4.4. 【路由器工作模式】

### 1. `history` 模式

优点：URL 更加美观，不带有 #，更接近传统的网站 URL。

缺点：后期项目上线，需要服务端配合处理路径问题，否则刷新会有 404 错误。

```
const router = createRouter({
  history:createWebHistory(), //history模式
  /**
})

```

### 2. `hash` 模式

优点：兼容性更好，因为不需要服务器端处理路径。

缺点：URL 带有 # 不太美观，且在 SEO 优化方面相对较差。

```
const router = createRouter({
  history:createWebHashHistory(), //hash模式
  /**
})

```

## 4.5. 【to的两种写法】

```
<!-- 第一种: to的字符串写法 -->
<router-link active-class="active" to="/home">主页</router-link>

<!-- 第二种: to的对象写法 -->
<router-link active-class="active" :to="{path: '/home'}">Home</router-link>
```

## 4.6. 【命名路由】

作用：可以简化路由跳转及传参（后面就讲）。  
给路由规则命名：

```
routes:[
  {
    name:'zhuye',
    path:'/home',
    component:Home
  },
  {
    name:'xinwen',
    path:'/news',
    component:News,
  },
  {
    name:'guanyu',
    path:'/about',
    component:About
  }
]
```

跳转路由：

```
<!--简化前：需要写完整的路径（to的字符串写法）-->
<router-link to="/news/detail">跳转</router-link>

<!--简化后：直接通过名字跳转（to的对象写法配合name属性）-->
<router-link :to="{name:'guanyu'}">跳转</router-link>
```

## 4.7. 【嵌套路由】

1. 编写 News 的子路由：`Detail.vue`
2. 配置路由规则，使用 `children` 配置项：

```
const router = createRouter({
  history:createWebHistory(),
  routes:[
    {
      name:'zhuye',
      path:'/home',
      component:Home
    },
    {
      name:'xinwen',
      path:'/news',
      component:News
    }
  ]
})
```

```

        path: '/news',
        component: News,
        children: [
            {
                name: 'xiang',
                path: 'detail',
                component: Detail
            }
        ]
    },
    {
        name: 'guanyu',
        path: '/about',
        component: About
    }
]
)
export default router

```

3. 跳转路由（记得要加完整路径）：

```

<router-link to="/news/detail">xxxx</router-link>
<!-- 或 -->
<router-link :to="{path: '/news/detail'}">xxxx</router-link>

```

4. 记得去 Home 组件中预留一个 <router-view>

```

<template>
    <div class="news">
        <nav class="news-list">
            <RouterLink v-for="news in newsList" :key="news.id" :to=""
{path: '/news/detail'}>
                {{news.name}}
            </RouterLink>
        </nav>
        <div class="news-detail">
            <RouterView/>
        </div>
    </div>
</template>

```

## 4.8. 【路由传参】

### query参数

1. 传递参数

```

<!-- 跳转并携带query参数（to的字符串写法） -->
<router-link to="/news/detail?a=1&b=2&content=欢迎你">
    跳转
</router-link>

<!-- 跳转并携带query参数（to的对象写法） -->
<RouterLink
    :to="{
        //name:'xiang', //用name也可以跳转
        path: '/news/detail',
    }"
>

```

```
query:{  
    id:news.id,  
    title:news.title,  
    content:news.content  
}  
}"  
>  
{{news.title}}  
</RouterLink>
```

2. 接收参数:

```
import {useRoute} from 'vue-router'  
const route = useRoute()  
// 打印query参数  
console.log(route.query)
```

## params参数

1. 传递参数

```
<!-- 跳转并携带params参数（to的字符串写法） -->  
<RouterLink :to="/news/detail/001/新闻001/内容001" >{{news.title}}</RouterLink>  
  
<!-- 跳转并携带params参数（to的对象写法） -->  
<RouterLink  
:to="{  
    name:'xiang', //用name跳转  
    params:{  
        id:news.id,  
        title:news.title,  
        content:news.title  
    }  
}"  
>  
{{news.title}}  
</RouterLink>
```

2. 接收参数:

```
import {useRoute} from 'vue-router'  
const route = useRoute()  
// 打印params参数  
console.log(route.params)
```

备注1: 传递 `params` 参数时, 若使用 `to` 的对象写法, 必须使用 `name` 配置项, 不能用 `path`。

备注2: 传递 `params` 参数时, 需要在规则中占位。

## 4.9. 【路由的props配置】

作用: 让路由组件更方便的收到参数 (可以将路由参数作为 `props` 传给组件)

```
{  
    name:'xiang',  
    path:'detail/:id/:title/:content',  
    component:Detail,
```

```
// props的对像写法，作用：把对象中的每一组key-value作为props传给Detail组件
// props:{a:1,b:2,c:3}，

// props的布尔值写法，作用：把收到了每一组params参数，作为props传给Detail组件
// props:true

// props的函数写法，作用：把返回的对象中每一组key-value作为props传给Detail组件
props(route){
    return route.query
}
}
```

## 4.10. 【 replace属性】

1. 作用：控制路由跳转时操作浏览器历史记录的模式。
2. 浏览器的历史记录有两种写入方式：分别为 `push` 和 `replace`：
  - `push` 是追加历史记录（默认值）。
  - `replace` 是替换当前记录。
3. 开启 `replace` 模式：

```
<RouterLink replace .....>News</RouterLink>
```

## 4.11. 【编程式导航】

路由组件的两个重要的属性：`$route` 和 `$router` 变成了两个 hooks

```
import {useRoute,useRouter} from 'vue-router'

const route = useRoute()
const router = useRouter()

console.log(route.query)
console.log(route.parmas)
console.log(router.push)
console.log(router.replace)
```

## 4.12. 【重定向】

1. 作用：将特定的路径，重新定向到已有路由。
2. 具体编码：

```
{
  path: '/',
  redirect: '/about'
}
```

## 5. pinia

### 5.1 【准备一个效果】

### 5.2 【搭建 pinia 环境】

第一步: `npm install pinia`

第二步: 操作 `src/main.ts`

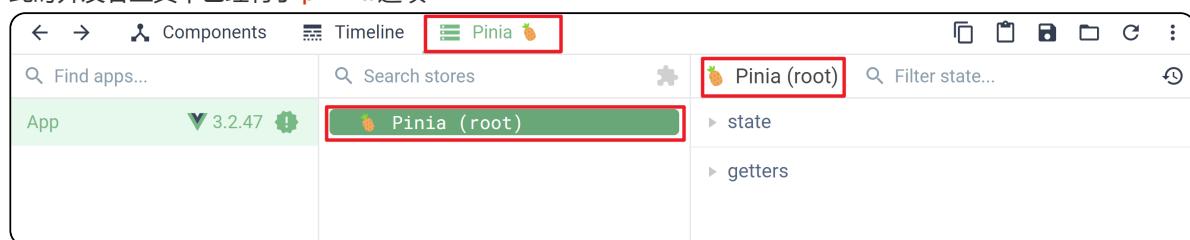
```
import { createApp } from 'vue'
import App from './App.vue'

/* 引入createPinia, 用于创建pinia */
import { createPinia } from 'pinia'

/* 创建pinia */
const pinia = createPinia()
const app = createApp(App)

/* 使用插件 */
app.use(pinia)
app.mount('#app')
```

此时开发者工具中已经有了 `pinia` 选项



### 5.3 【存储+读取数据】

1. `Store` 是一个保存: **状态、业务逻辑** 的实体, 每个组件都可以**读取、写入**它。
2. 它有三个概念: `state`、`getter`、`action`, 相当于组件中的: `data`、`computed` 和 `methods`。
3. 具体编码: `src/store/count.ts`

```
// 引入defineStore用于创建store
import {defineStore} from 'pinia'

// 定义并暴露一个store
export const useCountStore = defineStore('count',{
    // 动作
    actions:{},
    // 状态
    state(){
        return {
            sum:6
        }
    },
    // 计算
    getters:{}
})
```

```
})
```

#### 4. 具体编码: [src/store/talk.ts](#)

```
// 引入defineStore用于创建store
import {defineStore} from 'pinia'

// 定义并暴露一个store
export const useTalkStore = defineStore('talk',{
    // 动作
    actions:{},
    // 状态
    state(){
        return {
            talkList:[
                {id:'yuysada01',content:'你今天有点怪，哪里怪？怪好看的！'},
                {id:'yuysada02',content:'草莓、蓝莓、蔓越莓，你想我了没？'},
                {id:'yuysada03',content:'心里给你留了一块地，我的死心塌地'}
            ]
        }
    },
    // 计算
    getters:{}
})
```

#### 5. 组件中使用 [state](#) 中的数据

```
<template>
    <h2>当前求和为: {{ sumStore.sum }}</h2>
</template>

<script setup lang="ts" name="Count">
    // 引入对应的useXXXXStore
    import {useSumStore} from '@/store/sum'

    // 调用useXXXXStore得到对应的store
    const sumStore = useSumStore()
</script>
```

```
<template>
    <ul>
        <li v-for="talk in talkStore.talkList" :key="talk.id">
            {{ talk.content }}
        </li>
    </ul>
</template>

<script setup lang="ts" name="Count">
    import axios from 'axios'
    import {useTalkstore} from '@/store/talk'

    const talkStore = useTalkstore()
</script>
```

## 5.4. 【修改数据】(三种方式)

1. 第一种修改方式，直接修改

```
countStore.sum = 666
```

2. 第二种修改方式：批量修改

```
countStore.$patch({
  sum:999,
  school:'atguigu'
})
```

3. 第三种修改方式：借助 `action` 修改 (`action`中可以编写一些业务逻辑)

```
import { defineStore } from 'pinia'

export const useCountStore = defineStore('count', {
  /*****
  actions: {
    //加
    increment(value:number) {
      if (this.sum < 10) {
        //操作countStore中的sum
        this.sum += value
      }
    },
    //减
    decrement(value:number){
      if(this.sum > 1){
        this.sum -= value
      }
    }
  },
  /*****
})
```

4. 组件中调用 `action` 即可

```
// 使用countStore
const countStore = useCountStore()

// 调用对应action
countStore.incrementOdd(n.value)
```

## 5.5. 【storeToRefs】

- 借助 `storeToRefs` 将 `store` 中的数据转为 `ref` 对象，方便在模板中使用。
- 注意：`pinia` 提供的 `storeToRefs` 只会将数据做转换，而 `Vue` 的 `toRefs` 会转换 `store` 中数据。

```
<template>
  <div class="count">
    <h2>当前求和为: {{sum}}</h2>
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Count">
```

```

import { useCountStore } from '@/store/count'
/* 引入storeToRefs */
import { storeToRefs } from 'pinia'

/* 得到countStore */
const countStore = useCountStore()
/* 使用storeToRefs转换countStore, 随后解构 */
const {sum} = storeToRefs(countStore)
</script>

```

## 5.6. 【getters】

1. 概念：当 `state` 中的数据，需要经过处理后再使用时，可以使用 `getters` 配置。
2. 追加 `getters` 配置。

```

// 引入defineStore用于创建store
import {defineStore} from 'pinia'

// 定义并暴露一个store
export const useCountStore = defineStore('count',{
    // 动作
    actions:{
        /*****
     },
    // 状态
    state(){
        return {
            sum:1,
            school:'atguigu'
        }
    },
    // 计算
    getters:{
        bigSum:(state):number => state.sum *10,
        upperSchool():string{
            return this.school.toUpperCase()
        }
    }
})

```

3. 组件中读取数据：

```

const {increment,decrement} = countStore
let {sum,school,bigSum,upperSchool} = storeToRefs(countStore)

```

## 5.7. 【\$subscribe】

通过 store 的 `$subscribe()` 方法侦听 `state` 及其变化

```

talkStore.$subscribe(({mutate,state})=>{
    console.log('LoveTalk',mutate,state)
    localStorage.setItem('talk',JSON.stringify(talkList.value))
})

```

## 5.8. 【store组合式写法】

```
import {defineStore} from 'pinia'
import axios from 'axios'
import {nanoid} from 'nanoid'
import {reactive} from 'vue'

export const useTalkStore = defineStore('talk', ()=>{
    // talkList就是state
    const talkList = reactive(
        JSON.parse(localStorage.getItem('talkList') as string) || []
    )

    // getATalk函数相当于action
    async function getATalk(){
        // 发请求，下面这行的写法是：连续解构赋值+重命名
        let {data:{content:title}} = await
            axios.get('https://api.uomg.com/api/rand.qinghua?format=json')
        // 把请求回来的字符串，包装成一个对象
        let obj = {id:nanoid(),title}
        // 放到数组中
        talkList.unshift(obj)
    }
    return {talkList,getATalk}
})
```

## 6. 组件通信

Vue3 组件通信和 Vue2 的区别：

- 移出事件总线，使用 mitt 代替。
- vuex 换成了 pinia。
- 把 .sync 优化到了 v-model 里面了。
- 把 \$listeners 所有的东西，合并到 \$attrs 中了。
- \$children 被砍掉了。

常见搭配形式：

### 6.1. 【props】

概述： props 是使用频率最高的一种通信方式，常用与： 父 ↔ 子。

- 若 父传子：属性值是 **非函数**。
- 若 子传父：属性值是 **函数**。

父组件：

```
<template>
<div class="father">
    <h3>父组件, </h3>
    <h4>我的车: {{ car }}</h4>
    <h4>儿子给的玩具: {{ toy }}</h4>
    <child :car="car" :getToy="getToy"/>
```

```

        </div>
    </template>

<script setup lang="ts" name="Father">
    import Child from './Child.vue'
    import { ref } from "vue";
    // 数据
    const car = ref('奔驰')
    const toy = ref()
    // 方法
    function getToy(value:string){
        toy.value = value
    }
</script>

```

子组件

```

<template>
    <div class="child">
        <h3>子组件</h3>
        <h4>我的玩具: {{ toy }}</h4>
        <h4>父给我的车: {{ car }}</h4>
        <button @click="getToy(toy)">玩具给父亲</button>
    </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Child">
    import { ref } from "vue";
    const toy = ref('奥特曼')

    defineProps(['car', 'getToy'])
</script>

```

## 6.2. 【自定义事件】

1. 概述：自定义事件常用于：**子 => 父**。
2. 注意区分好：原生事件、自定义事件。
  - 原生事件：
    - 事件名是特定的 (`click`、`mosueenter`等等)
    - 事件对象 `$event`：是包含事件相关信息的对象 (`pageX`、`pageY`、`target`、`keyCode`)
  - 自定义事件：
    - 事件名是任意名称
    - **事件对象 `$event`：是调用 `emit` 时所提供的数据，可以是任意类型！！！**
3. 示例：

```

<!--在父组件中，给予组件绑定自定义事件：-->
<Child @send-toy="toy = $event"/>

<!--注意区分原生事件与自定义事件中的$event-->
<button @click="toy = $event">测试</button>

```

```

//子组件中，触发事件：
this.$emit('send-toy', 具体数据)

```

## 6.3. 【mitt】

概述：与消息订阅与发布（pubsub）功能类似，可以实现任意组件间通信。

安装mitt

```
npm i mitt
```

新建文件：`src\utils\emitter.ts`

```
// 引入mitt
import mitt from "mitt";

// 创建emitter
const emitter = mitt()

/*
 // 绑定事件
emitter.on('abc',(value)=>{
  console.log('abc事件被触发',value)
})
emitter.on('xyz',(value)=>{
  console.log('xyz事件被触发',value)
})

setInterval(() => {
  // 触发事件
  emitter.emit('abc',666)
  emitter.emit('xyz',777)
}, 1000);

setTimeout(() => {
  // 清理事件
  emitter.all.clear()
}, 3000);
*/

// 创建并暴露mitt
export default emitter
```

接收数据的组件中：绑定事件、同时在销毁前解绑事件：

```
import emitter from "@/utils/emitter";
import { onUnmounted } from "vue";

// 绑定事件
emitter.on('send-toy',(value)=>{
  console.log('send-toy事件被触发',value)
})

onUnmounted(()=>{
  // 解绑事件
  emitter.off('send-toy')
})
```

【第三步】：提供数据的组件，在合适的时候触发事件

```
import emitter from "@/utils/emitter";

function sendToy(){
    // 触发事件
    emitter.emit('send-toy', toy.value)
}
```

注意这个重要的内置关系，总线依赖着这个内置关系

## 6.4. 【v-model】

1. 概述：实现 父↔子 之间相互通信。

2. 前序知识——**v-model** 的本质

```
<!-- 使用v-model指令 -->
<input type="text" v-model="user_name">

<!-- v-model的本质是下面这行代码 -->
<input
    type="text"
    :value="user_name"
    @input="user_name =(<HTMLInputElement>$event.target).value"
>
```

3. 组件标签上的**v-model** 的本质：**:modelValue + update:modelValue** 事件。

```
<!-- 组件标签上使用v-model指令 -->
<AtguiguInput v-model="user_name"/>

<!-- 组件标签上v-model的本质 -->
<AtguiguInput :modelValue="user_name" @update:modelValue="user_name = $event"/>
```

**AtguiguInput** 组件中：

```
<template>
  <div class="box">
    <!--将接收的value值赋给input元素的value属性，目的是：为了呈现数据 -->
    <!--给input元素绑定原生input事件，触发input事件时，进而触发update:modelValue事件-->
    <input
      type="text"
      :value="modelValue"
      @input="emit('update:modelValue', $event.target.value)"
    >
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="AtguiguInput">
  // 接收props
  defineProps(['modelValue'])
  // 声明事件
  const emit = defineEmits(['update:modelValue'])
</script>
```

4. 也可以更换 **value**，例如改成 **abc**

```
<!-- 也可以更换value, 例如改成abc-->
<AtguiguInput v-model:abc="userName"/>

<!-- 上面代码的本质如下 -->
<AtguiguInput :abc="userName" @update:abc="userName = $event"/>
```

AtguiguInput 组件中：

```
<template>
  <div class="box">
    <input
      type="text"
      :value="abc"
      @input="emit('update:abc', $event.target.value)"
    >
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="AtguiguInput">
  // 接收props
  defineProps(['abc'])
  // 声明事件
  const emit = defineEmits(['update:abc'])
</script>
```

5. 如果 value 可以更换，那么就可以在组件标签上多次使用 v-model

```
<AtguiguInput v-model:abc="userName" v-model:xyz="password"/>
```

## 6.5. 【\$attrs】

1. 概述： \$attrs 用于实现**当前组件的父组件，向当前组件的子组件通信（祖→孙）**。

2. 具体说明： \$attrs 是一个对象，包含所有父组件传入的标签属性。

注意： \$attrs 会自动排除 props 中声明的属性(可以认为声明过的 props 被子组件自己“消费”了)

父组件：

```
<template>
  <div class="father">
    <h3>父组件</h3>
    <Child :a="a" :b="b" :c="c" :d="d" v-bind="{x:100,y:200}"
    :updateA="updateA"/>
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Father">
  import Child from './child.vue'
  import { ref } from "vue";
  let a = ref(1)
  let b = ref(2)
  let c = ref(3)
  let d = ref(4)

  function updateA(value){
```

```

        a.value = value
    }
</script>

```

子组件:

```

<template>
  <div class="child">
    <h3>子组件</h3>
    <GrandChild v-bind="$attrs"/>
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Child">
  import GrandChild from './GrandChild.vue'
</script>

```

孙组件:

```

<template>
  <div class="grand-child">
    <h3>孙组件</h3>
    <h4>a: {{ a }}</h4>
    <h4>b: {{ b }}</h4>
    <h4>c: {{ c }}</h4>
    <h4>d: {{ d }}</h4>
    <h4>x: {{ x }}</h4>
    <h4>y: {{ y }}</h4>
    <button @click="updateA(666)">点我更新A</button>
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="GrandChild">
  defineProps(['a','b','c','d','x','y','updateA'])
</script>

```

## 6.6. 【\$refs、\$parent】

1. 概述:

- \$refs 用于 : 父→子。
- \$parent 用于: 子→父。

2. 原理如下:

属性	说明
\$refs	值为对象，包含所有被 ref 属性标识的 DOM 元素或组件实例。
\$parent	值为对象，当前组件的父组件实例对象。

## 6.7. 【provide、inject】

1. 概述: 实现祖孙组件直接通信

2. 具体使用:

- 在祖先组件中通过 provide 配置向后代组件提供数据

- 在后代组件中通过 `inject` 配置来声明接收数据

### 3. 具体编码：

【第一步】父组件中，使用 `provide` 提供数据

```
<template>
  <div class="father">
    <h3>父组件</h3>
    <h4>资产: {{ money }}</h4>
    <h4>汽车: {{ car }}</h4>
    <button @click="money += 1">资产+1</button>
    <button @click="car.price += 1">汽车价格+1</button>
    <Child/>
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Father">
  import Child from './child.vue'
  import { ref, reactive, provide } from "vue";
  // 数据
  let money = ref(100)
  let car = reactive({
    brand: '奔驰',
    price: 100
  })
  // 用于更新money的方法
  function updateMoney(value: number) {
    money.value += value
  }
  // 提供数据
  provide('moneyContext', { money, updateMoney })
  provide('car', car)
</script>
```

注意：子组件中不用编写任何东西，是不受到任何打扰的

【第二步】孙组件中使用 `inject` 配置项接受数据。

```
<template>
  <div class="grand-child">
    <h3>我是孙组件</h3>
    <h4>资产: {{ money }}</h4>
    <h4>汽车: {{ car }}</h4>
    <button @click="updateMoney(6)">点我</button>
  </div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Grandchild">
  import { inject } from 'vue';
  // 注入数据
  let { money, updateMoney } = inject('moneyContext', { money: 0, updateMoney: (x: number) => {} })
  let car = inject('car')
</script>
```

## 6.8. 【pinia】

参考之前 pinia 部分的讲解

## 6.9. 【slot】

### 1. 默认插槽



父组件中：

```
<Category title="今日热门游戏">
  <ul>
    <li v-for="g in games" :key="g.id">{{ g.name }}</li>
  </ul>
</Category>
```

子组件中：

```
<template>
  <div class="item">
    <h3>{{ title }}</h3>
    <!-- 默认插槽 -->
    <slot></slot>
  </div>
</template>
```

### 2. 具名插槽

父组件中：

```
<Category title="今日热门游戏">
  <template v-slot:s1>
    <ul>
      <li v-for="g in games" :key="g.id">{{ g.name }}</li>
    </ul>
  </template>
  <template #s2>
    <a href="">更多</a>
  </template>
</Category>
```

子组件中：

```
<template>
  <div class="item">
    <h3>{{ title }}</h3>
    <slot name="s1"></slot>
    <slot name="s2"></slot>
  </div>
</template>
```

### 3. 作用域插槽

1. 理解: 数据在组件的自身, 但根据数据生成的结构需要组件的使用者来决定。 (新闻数据在 News 组件中, 但使用数据所遍历出来的结构由 App 组件决定)
2. 具体编码:

父组件中:

```
<Game v-slot="params">
<!-- <Game v-slot:default="params"> -->
<!-- <Game #default="params"> -->
<ul>
  <li v-for="g in params.games" :key="g.id">{{ g.name }}</li>
</ul>
</Game>
```

子组件中:

```
<template>
<div class="category">
  <h2>今日游戏榜单</h2>
  <slot :games="games" a="哈哈"></slot>
</div>
</template>

<script setup lang="ts" name="Category">
import { reactive } from 'vue'
let games = reactive([
  {id: 'asgdytsa01', name: '英雄联盟'},
  {id: 'asgdytsa02', name: '王者荣耀'},
  {id: 'asgdytsa03', name: '红色警戒'},
  {id: 'asgdytsa04', name: '斗罗大陆'}
])
</script>
```

## 7. 其它 API

### 7.1. 【shallowRef 与 shallowReactive】

#### shallowRef

1. 作用: 创建一个响应式数据, 但只对顶层属性进行响应式处理。
2. 用法:

```
let myVar = shallowRef(initialValue);
```

3. 特点: 只跟踪引用值的变化, 不关心值内部的属性变化。

#### shallowReactive

1. 作用: 创建一个浅层响应式对象, 只会使对象的最顶层属性变成响应式的, 对象内部的嵌套属性则不会变成响应式的
2. 用法:

```
const myObj = shallowReactive({ ... });
```

3. 特点: 对象的顶层属性是响应式的, 但嵌套对象的属性不是。

## 总结

通过使用 `shallowRef()` 和 `shallowReactive()` 来绕开深度响应。浅层式 API 创建的状态只在其顶层是响应式的，对所有深层的对象不会做任何处理，避免了对每一个内部属性做响应式所带来的性能成本，这使得属性的访问变得更快，可提升性能。

## 7.2. 【`readonly` 与 `shallowReadonly`】

### `readonly`

1. 作用：用于创建一个对象的深只读副本。

2. 用法：

```
const original = reactive({ ... });
const readonlyCopy = readonly(original);
```

3. 特点：

- 对象的所有嵌套属性都将变为只读。
- 任何尝试修改这个对象的操作都会被阻止（在开发模式下，还会在控制台中发出警告）。

4. 应用场景：

- 创建不可变的状态快照。
- 保护全局状态或配置不被修改。

### `shallowReadonly`

1. 作用：与 `readonly` 类似，但只作用于对象的顶层属性。

2. 用法：

```
const original = reactive({ ... });
const shallowReadonlyCopy = shallowReadonly(original);
```

3. 特点：

- 只将对象的顶层属性设置为只读，对象内部的嵌套属性仍然是可变的。
- 适用于只需保护对象顶层属性的场景。

## 7.3. 【`toRaw` 与 `markRaw`】

### `toRaw`

1. 作用：用于获取一个响应式对象的原始对象，`toRaw` 返回的对象不再是响应式的，不会触发视图更新。

官网描述：这是一个可以用于临时读取而不引起代理访问/跟踪开销，或是写入而不触发更改的特殊方法。不建议保存对原始对象的持久引用，请谨慎使用。

何时使用？—— 在需要将响应式对象传递给非 `Vue` 的库或外部系统时，使用 `toRaw` 可以确保它们收到的是普通对象

2. 具体编码：

```
import { reactive,toRaw,markRaw,isReactive } from "vue";

/* toRaw */
// 响应式对象
let person = reactive({name:'tony',age:18})
// 原始对象
let rawPerson = toRaw(person)

/* markRaw */
let citys = markRaw([
  {id:'asdda01',name:'北京'},
  {id:'asdda02',name:'上海'},
  {id:'asdda03',name:'天津'},
  {id:'asdda04',name:'重庆'}
])
// 根据原始对象citys去创建响应式对象citys2 -- 创建失败，因为citys被markRaw标记了
let citys2 = reactive(citys)
console.log(isReactive(person))
console.log(isReactive(rawPerson))
console.log(isReactive(citys))
console.log(isReactive(citys2))
```

## markRaw

1. 作用：标记一个对象，使其永远不会变成响应式的。

例如使用 `mockjs` 时，为了防止误把 `mockjs` 变为响应式对象，可以使用 `markRaw` 去标记 `mockjs`

2. 编码：

```
/* markRaw */
let citys = markRaw([
  {id:'asdda01',name:'北京'},
  {id:'asdda02',name:'上海'},
  {id:'asdda03',name:'天津'},
  {id:'asdda04',name:'重庆'}
])
// 根据原始对象citys去创建响应式对象citys2 -- 创建失败，因为citys被markRaw标记了
let citys2 = reactive(citys)
```

## 7.4. 【customRef】

作用：创建一个自定义的 `ref`，并对其依赖项跟踪和更新触发进行逻辑控制。

实现防抖效果（`useSumRef.ts`）：

```
import {customRef} from "vue";

export default function(initialValue:string,delay:number){
  let msg = customRef((track,trigger)=>{
    let timer:number
    return {
      get(){
        track() // 告诉Vue数据msg很重要，要对msg持续关注，一旦变化就更新
        return initialValue
      },
      set(value){
```

```
        clearTimeout(timer)
        timer = setTimeout(() => {
            initialValue = value
            trigger() //通知Vue数据msg变化了
        }, delay);
    }
}
return {msg}
}
```

组件中使用：

## 8. Vue3新组件

### 8.1. 【Teleport】

- 什么是Teleport？—— Teleport 是一种能够将我们的组件html结构移动到指定位置的技术。

```
<teleport to='body' >
  <div class="modal" v-show="isShow">
    <h2>我是一个弹窗</h2>
    <p>我是弹窗中的一些内容</p>
    <button @click="isShow = false">关闭弹窗</button>
  </div>
</teleport>
```

### 8.2. 【Suspense】

- 等待异步组件时渲染一些额外内容，让应用有更好的用户体验
- 使用步骤：
  - 异步引入组件
  - 使用 Suspense 包裹组件，并配置好 default 与 fallback

```
import { defineAsyncComponent, Suspense } from "vue";
const Child = defineAsyncComponent(()=>import('./child.vue'))
```

```
<template>
  <div class="app">
    <h3>我是App组件</h3>
    <Suspense>
      <template v-slot:default>
        <Child/>
      </template>
      <template v-slot:fallback>
        <h3>加载中.....</h3>
      </template>
    </Suspense>
  </div>
</template>
```

## 8.3. 【全局API转移到应用对象】

- `app.component`
- `app.config`
- `app.directive`
- `app.mount`
- `app.unmount`
- `app.use`

## 8.4. 【其他】

- 过渡类名 `v-enter` 修改为 `v-enter-from`、过渡类名 `v-leave` 修改为 `v-leave-from`。
  - `keyCode` 作为 `v-on` 修饰符的支持。
  - `v-model` 指令在组件上的使用已经被重新设计，替换掉了 `v-bind.sync`。
  - `v-if` 和 `v-for` 在同一个元素身上使用时的优先级发生了变化。
  - 移除了 `$on`、`$off` 和 `$once` 实例方法。
  - 移除了过滤器 `filter`。
  - 移除了 `$children` 实例 `propert`。
- .....