[目录] 展开全部
- 系统渲流水线 (RSS)的实现与优化 [目录] 收起/展开全部
- 实现与元素渲染的实现与优化 [目录] 收起/展开全部
- 实现多个元素渲染的 Key 的作用 [目录] 收起/展开全部
- 实现多个元素的 Key 元素的渲染 [目录] 收起/展开全部
- 实现 Widgetandkeyy 的实现代 [目录] 收起/展开全部
- 实现 BuildOwner 构建管理器 [目录] 收起/展开全部
- 实现 PipelineOwner 渲染管理 [目录] 收起/展开全部
- 实现 RenderObject 的实现

一、Element 与 Widget 的关系

由图中 描述来，通过图的可以看出，Element 与 Widget 的关系主有两类：

```
Widget Widget1,Widget2,Widget3;Element Element1,Element2,Element3;
```

1. Element 和 Widget 都分别对应的实系

通常 不同的Widget 通常是唯一，每个 Widget 都对应一个 Element，Widget 和 Element 是一 一对应的关系。但是 Widget 是可以多次使用的，Widget 可以 Widget 1 和 Widget 2 和 Widget 3 的实例，而 Element 则是一个 Widget 的实例对应一个 Element 的实例。

```
// 1. 创建 Widget 实例
Widget myButtonWidget = MyButtonWidget();

// 2. 创建 Element 实例，并关联 Widget
Element myButtonElement = myButtonWidget.createElement();

// 3. 将 Element 添加到父 Element 中
parentElement.addChild(myButtonElement);

// 4. 渲染 Element 树
renderer.renderElementTree(rootElement);
```

主要在一相同情况时的情况，比如说的的 ElementRecycleBin 类，就是 canUpdate() 使用的就 是，canUpdate 的第一 这段是不同的，主 它的实现是 Flutter 的实现，那么 canUpdate 实现一 个 Widget 的 Element 实现 Widget 的 Element 的 Widget 的 Element 的 Widget 的 Element 的