3月份工作总结

这个月主要是对网民公社自动布局的优化和开发,本次项目采取了全新的开发模式,MVC也就是MODEL,VIEW,CONTROLLER三层架构进行开发,通过控制层进行视图和数据模型之间的链接,将存储在内存中的数据模型搭载的数据有规律的在屏幕上进行显示.

由于iPhone6和6plus两款全新尺寸手机的发布,针对1334\*750和1920\*1080两种尺寸做出了优化,以获得更好的产品体验,由于6plus是1080P尺寸,对UI图片要求略高,本次项目也有目的性的在不影响用户体验的情况下减少了UI图片的使用,以减少IPA安装包的大小.

在对于大屏幕的适配方面,苹果提供了XIB构图架构中的aotuLayout方式,通过有效计算控件在屏幕中以及在父控件和统计控件之间的继承关系,位置关系,和大小关系进行互相的约束,最终实现的效果是,得出了在不同屏幕上相同的互相缩放比例并根据这些约束条件各自计算控件自身的位置和大小,适应各种分辨率和屏幕比例的手机.

数据请求放弃了以前在异步请求接口时所用的代理回调方式,而是采用了苹果独有的block(代码块)方式进行回调,此方式大大的增加了项目的开发速度,因为只有在费时费力的时候才采用异步,回调时并不需要进行大量的代码操作,所以代理模式就现在有点浪费了.而且代理模式在数据量较大的情况下较为适用,但是不适用本项目.

当然block因为是轻量级的异步返回,容易出现内存泄露和线程重复调用的问题,所以很多地方都采用的对对象的弱引用以避免出现内存释放不掉而产生的手机发烫和内存过高闪退的问题,在某些地方对属性赋值方法进行死锁保护,避免多线程时产生的一系列问题.

本月我画了自己所属模块的视图,通过上述技巧进行高效的开发,对多种UIView产生的效果和运用方式加深了理解,通过model层对视图进行连接使视图的绘画过程更加高效,程序更加流畅.

董晓伟

2014年4月1日