

lcchuguo

博客园 首页 新随笔 联系 订阅 管理

随笔-3847 文章-0 评论-25

公告

昵称：lcchuguo  
园龄：4年2个月  
粉丝：45  
关注：2  
+加关注

< 2018年8月 >

日	一	二	三	四	五	六
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8

搜索

找我看

谷歌搜索

常用链接

我的随笔  
我的评论  
我的参与  
最新评论  
我的标签

随笔档案

2016年4月 (279)  
2016年3月 (351)  
2016年2月 (257)  
2016年1月 (397)  
2015年12月 (286)  
2015年10月 (234)  
2015年9月 (276)  
2015年8月 (243)  
2015年7月 (349)  
2015年6月 (214)  
2015年5月 (200)  
2015年4月 (21)  
2015年1月 (6)  
2014年12月 (31)  
2014年11月 (158)  
2014年10月 (398)  
2014年9月 (108)  
2014年7月 (3)  
2014年6月 (27)  
2014年5月 (9)

友情链接

i云保app使用介绍

IOS架构师之路：我对IOS架构的点点认识(大纲)

1、今天我鼓起了勇气，想纪录自己对IOS架构学习成长的点点滴滴。

从事IOS开发也有几年的时间，从刚开始最主要的语言、界面、逻辑，再到后面复杂点的线程、数据处理、网络请求、动画，最后到最复杂的底层音视频、图像算法、自己定义各种效果、网络底层处理。甚至是最后的性能：neon、asm优化。  
  
感觉自己在IOS的开发中，每次都是雾里看花，明明非常接近真理却总是触摸不到。对IOS缺乏一种全局把控的感觉。所以我下定决定想看看IOS的一些官方文档，看看IOS的各个模块的层次结构究竟是怎么回事。  
  
大约从一年前开始做这件事，我也知道这肯定不是一件easy的事情。就像想做Android架构师，通读源代码一样，肯定是非常辛苦。由于读研的时候做的事DSP信号处理方面的（底层驱动。算法移植）。  
  
所以我在开始之前给自己打了非常多气。我想不管是IOS还是Android都是嵌入式设备。既然曾经是做最底层的，如今看看上层应该跨度不大，呵呵。  
  
可是真正做的时候才发现。工作量真是太大了。所以最后调整了计划，仅仅对IOS中的三个最难的部分做深入的研究。  
  
当然由于时间仓促。加之自己水平有限，有认识不清或者不到位的地方，还希望大家批评指正！  
  
请勿拍砖哈呵呵！

2、三个IOS专栏：音视频、图像核心动画、网络处理

这三个的重要性我就不说了，一般的clientAPP可能没有深入关注这点。但仅仅要想做一些有特点、做深入、做精致。我想这三个部分是不得不常常接触的。  
  
以下这是网上的一张IOS系统架构图，画的挺好的我就直接拿来了。呵呵

https://www.cnblogs.com/lcchuguo/p/5220684.html

第 1 页 (共 7 页)

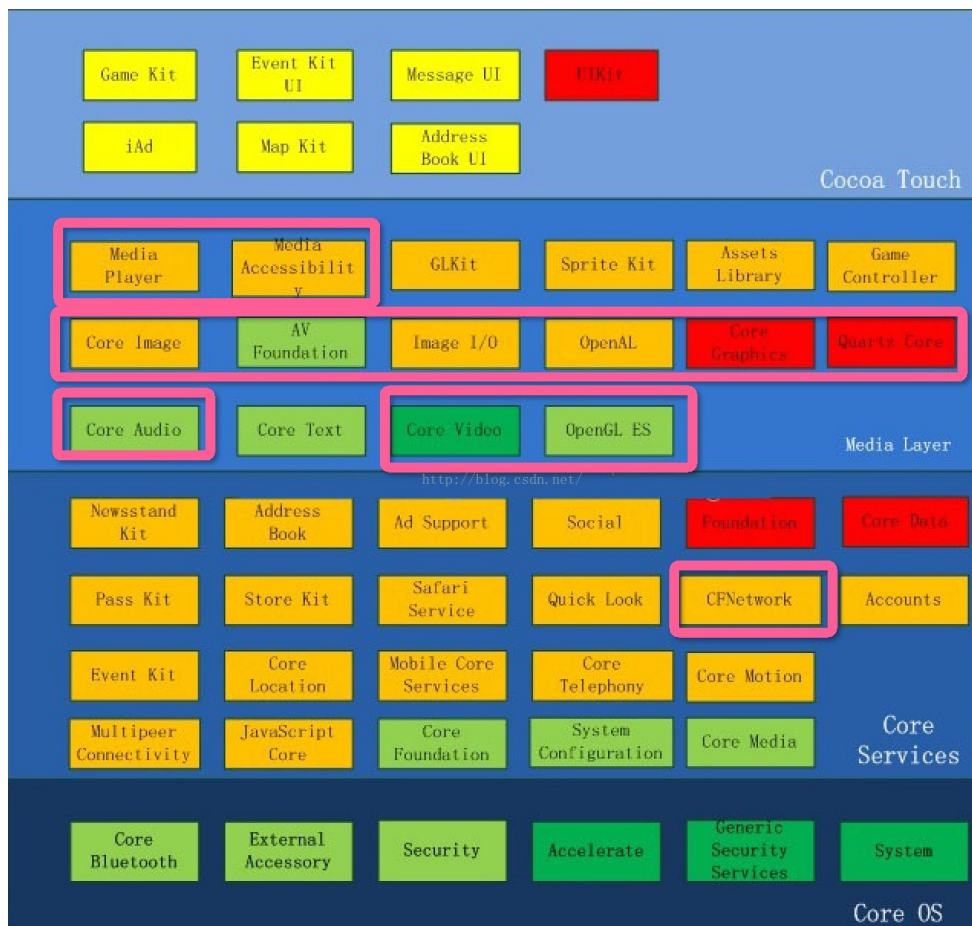
国民重疾险上市——复星联合康乐e生买“尊享e生”之前，一定要搞明白这个问题

#### 最新评论

1. Re:Burp Suite抓包、截包和改包可以 不错 没有完成截取替换的操作  
--四档路飞
2. Re:Jetty开发指导：HTTP Client 请问 这个RequestAdaptor 是的代码在哪？  
--jenris
3. Re:Android中canvas.save()和 canvas.restore()的使用  
我懂了。谢谢哥。就喜欢你这种说明问题的方法。  
--endstart
4. Re:ECG信号读出，检测QRS, P, T 波（小波去噪，并根据检测），基于BP辨识的神经网络  
请问是将points=3000改为 points=10000吗？为什么改了之后还是索引超出矩阵纬度？是应该在该大一点吗？  
--www199
5. Re:JavaFX它ListView使用 root是什么  
--599466636

#### 阅读排行榜

1. IRQL\_NOT\_LESS\_OR\_EQUAL的问题最终攻克了(48320)
2. python django模型内部类meta 详细解释(8365)
3. 序列——堆排序-大根堆(堆大顶)(6834)
4. 利用Python进行数据分析——数据规整化：清理、转换、合并、重塑(七)(1)(5507)
5. Burp Suite抓包、截包和改包(5286)
6. 车牌识别算法介绍与实践(5218)
7. AndroidStudio文件夹结构视图讲解(5068)
8. Android 限制EditText仅仅能输入数字、限制输入类型、限制输入长度的小技巧(4911)
9. IOS架构师之路：我对iOS架构的点点认识(大纲)(4810)
10. 十大经典数据挖掘算法（详细说明）(4801)
11. Qt程式异常崩溃处理技巧(Win)(4128)
12. 为什么HikariCP被称为性能最好的Java数据库连接池，怎样配置



使用频率：

红色部分：常常使用

黄色部分：使用一般

淡绿部分：偶尔使用

绿色部分：极少使用

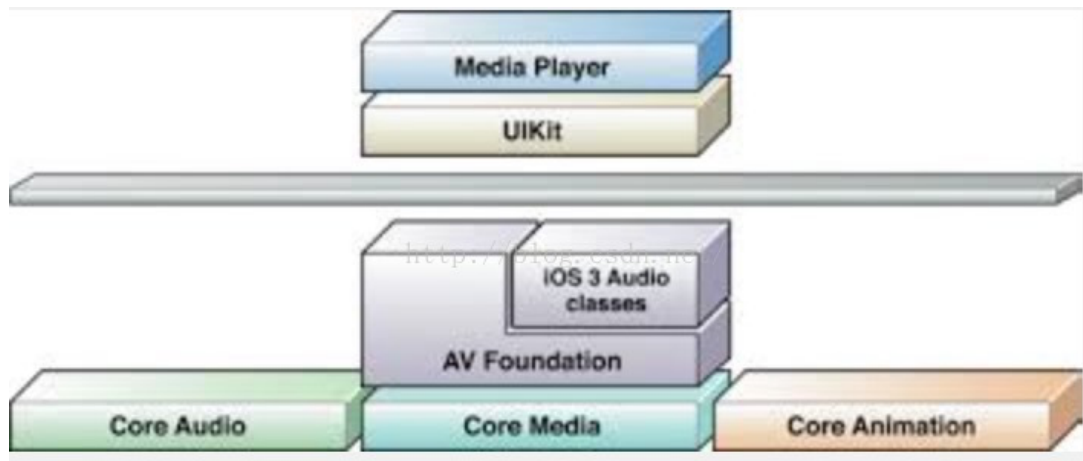
但我想从掌握的难易程度。以及使用这些这些技术的重要性来划分。

所以我重点关注了粉红色方框中的内容。

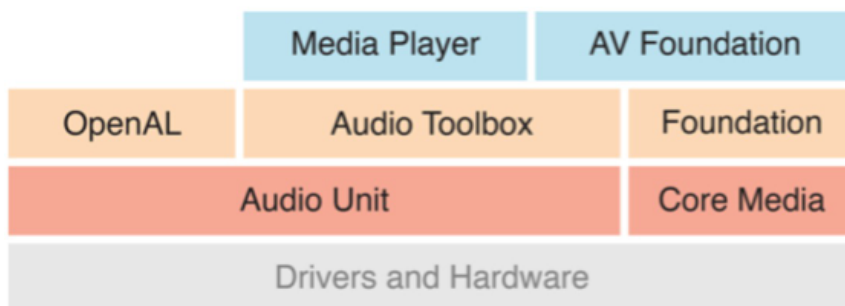
### 3 IOS: Audio&Video&FFmpeg

先来看看几个结构图：多媒体层结构图：

- 使用(3358)
13. Git(一): Git与版本号控制简单介绍(3062)
  14. GCC 编译使用动态链接库和静态链接库的方法(2911)
  15. ping不通的几种可能原因(2897)
  16. USB中CDC-ECM的了解和配置(2884)
  17. ueditor编辑文章时候, 复制粘贴内容, 原来的图片不能显示(2841)
  18. java.io.NotSerializableException
  19. [Sqoop]将Hive数据表导出到Mysql(2570)
  20. Android中canvas.save()和canvas.restore()的使用(2552)
  21. 菜鸟的mongoDB学习——(七) MongoDB 备份(mongodump)与恢复(mongorestore)(2518)
  22. 从命令行运行django数据库操作(2299)
  23. JSP九大内置对象和四种属性范围解读(2030)
  24. [Linux]Centos git报错fatal: HTTP request failed(1966)
  25. ExtJs4学习 (四) : Extjs mid与itemId的差别(1924)
  26. cc2540 cc2541 低功耗实测和总结-与注意事项 - 低功耗小于10uA(1914)
  27. Linux 多线程通信(1901)
  28. 我有DIY—Android遥控-所有开源(1884)
  29. Jsoup 抓取和数据页 认识HTTP头(1870)
  30. 中国500家企业【薪资待遇】一览(1826)
  31. C#时间格式之GMT时间的格式(1705)
  32. STM32学习之路-LCD (3) &lt; 显示图片&gt;(1668)
  33. 教你怎么去一个APP的JSON数据, 你懂的(1656)
  34. windows平台HTTP代理server搭建 (CCproxy) (1644)
  35. 一个简单而经典的RTX51 Tiny应用实例(1614)
  36. 指令的编码与译码原理(1571)
  37. 多模块Maven项目怎样使用javadoc插件生成文档(1542)
  38. Android手机之间通过声音传输信息方法——声波通信 (含project代码) (1531)



音频处理结构图：



越往上层, 功能封装越单一, 同一时候能够我们自己定制的功能就越少。

比方在AudioUnit我们能够控制硬件Buffer大小, 能够将解码之后的音频数据: 变声、混频、加密、波形展示, 做各种我们想要的效果, 但最上层就没有这些丰富的API。

每一个部分的具体功能及使用会在博客中专门的介绍, 这里就不啰嗦了。

另外我准备吧FFmpeg解码也放到这个部分。初步想法是这种：

## IOS原生API:

### 3.1 AVFoundation自己定义音视频播放

### 3.2 OpenAL播放3D音效

### 3.3 Audio Queue音频队列原理解析

### 3.4 AudioUnit的理解与使用

### 3.5 Camera 从录制到播放流程解析

## IOS

### 流媒体 软编解码及经常使用技术:

### 3.6 Mpeg-4 | AAC 视频播放器

### 3.7 FFmpeg 解析for IOS (可能2-4篇)

### 3.8 RTSP流媒体与HLS流媒体

39. CSDN-markdown语法之怎样使用LaTeX语法编写数学公式(1518)
40. 请问set JAVA\_OPTS的各项参数是什么意思? (1503)

#### 评论排行榜

1. ECG信号读出, 检测QRS, P, T波 (小波去噪, 并根据检测), 基于BP辨识的神经网络(3)
2. 《深入了解mybatis原则》MyBatis架构设计和案例研究(1)
3. 使用python写appium用例(1)
4. Libevent API(1)
5. 如何下载和编译Android4.0内核源代码goldfish(图像)(1)
6. Hdu 2473 (并查集删除操作) Junk-Mail Filter(1)
7. HDU 2034 人见人爱A-B(1)
8. IOS架构师之路：我对IOS架构的点点认识(大纲)(1)
9. 一个程序员从金庸开始的读书历程(1)
10. Extjs4 操作TreeStore 处理proxyAjax 获取的数据(1)

#### 推荐排行榜

1. ECG信号读出, 检测QRS, P, T波 (小波去噪, 并根据检测), 基于BP辨识的神经网络(2)
2. 《深入了解mybatis原则》MyBatis架构设计和案例研究(2)
3. Android中canvas.save()和canvas.restore()的使用(2)
4. Redis深入之数据结构(1)
5. CSDN-markdown语法之怎样使用LaTeX语法编写数学公式(1)
6. 关于工作量估算, 所有你知道的和你不知道(1)
7. 最短路径A\*算法原理及java代码实现 (看不懂是我的失败) (1)
8. InstallShield 12 制作安装包(1)
9. C++编译错误cannot have cv-qualifier(1)
10. js的for in循环和java里的foreach循环的差别(1)
11. 如何设置ubuntu自己主动的睡眠时间(1)
12. python django模型内部类meta详细解释(1)
13. 李开复：该算法的重要性(1)
14. 道路运输车辆卫星定位系统标准符合性测试 ----操作方法和注意事项(1)
15. 聊聊高并发 (十四) 理解Java中

## for IOS

### 3.9 图片合成视频, 音频混频原理分析

### 3.10 实时滤镜特效处理

### IOS硬编解码:

### 3.11 WAV | Mp4 文件格式解析

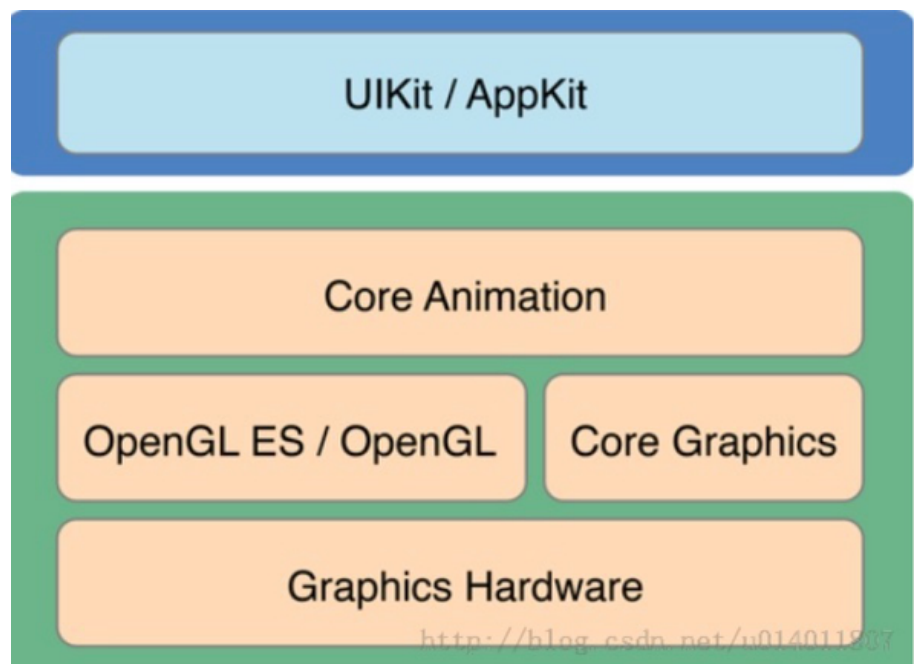
### 3.12 H264 解码基本原理及对IOS的支持

### 3.13 浅谈IOS硬编硬解

可能还不是非常全面, 待我整理下资料再继续加入。

## 4 Image&Animation

图片动画处理部分:



**QuartzCore.framework**: 主要包含Core Animation 核心动画、CALayer也是这个框架以下的。

**CoreGraphics.framework**: 主要包含CGContext类、Quartz2d是一个画图引擎。由CoreGraphics提供一组API。

**OPENGL**: 这个即使一个framework也是3D绘制引擎的名字。

主要用于3D画图。

以及高效的纹理贴图。

**CoreImage**: 里面提供了丰富的图像处理、滤镜库。同一时候还有GPU加速功能。

这个环节我想从下面几个部分阐述:

- 的管程，条件队列，Condition以及实现一个堵塞队列(1)
- 16. 为什么要用<code>!DOCTYPE</code>声明(1)
- 17. 得到当前堆栈信息的两种方式( Thread和Throwable) 的纠结(1)
- 18. c++制作小游戏--雷电(1)
- 19. 为什么HikariCP被称为性能最好的Java数据库连接池，怎样配置使用(1)
- 20. 阿里面试重点总结(1)
- 21. ffmpeg学习笔记(1)
- 22. 一个程序员从金庸开始的读书历程(1)
- 23. Silverlight 5(C#)初探(1)

#### 4.1 QuartzCore 介绍各种炫酷动画：如PNChart图表重构github（可能要4-5篇）

#### 4.2

#### Quartz2d画图引擎的使用

#### 4.3

#### OpenGL ES 画图引擎的使用

#### 4.4

#### IOS原生滤镜库介绍

#### 4.5

#### armv7 内核（寄存器使用）

#### 4.6

#### Neon、ASM(汇编优化)

### 5 NetWork



IOS的网络层次结构主要分为下面三个部分：

Cocoa 层： NSURL（比较经常使用的）、NSStream、GameKit、WebKit、ASIHttpRequest（第三方框架）

Core Foundation： CFNetwork / CFNetServices、CFStream、CFSocket

OS： BSD Socket

这部分例如以下布置：

#### 5.1 Socket（从OS层到Cocoa层）不同情况下Socket的理解（估计4篇）

#### 5.2 利用Socket实现Http协议（估计5篇左右）

#### 5.3 IOS对代理、离线缓存、CDN加速的理解（估计6篇左右）



## 【众安尊享e生】— 国民百万医疗保险，投保详解及案例分析, 每年最低112元——马云杀手锏

[好文要顶](#)[关注我](#)[收藏该文](#)

lcchuguo

关注 - 2

粉丝 - 45

0

0

[+加关注](#)[« 上一篇: 自己动手写处理器之第四阶段 \(1\) —— 第一条指令ori的实现](#)[» 下一篇: iOS 键盘挡住UITextField](#)

posted @ 2016-02-26 15:53 lcchuguo 阅读(4810) 评论(1) 编辑 收藏

### 评论列表

#1楼 2016-10-04 11:02 星红

详细模块 怎么没看到可以点的链接

[支持\(0\)](#) [反对\(0\)](#)[刷新评论](#) [刷新页面](#) [返回顶部](#)注册用户登录后才能发表评论，请 [登录](#) 或 [注册](#)，[访问网站首页](#)。

【推荐】超50万VC++源码：大型组态工控、电力仿真CAD与GIS源码库！

【前端】SpreadJS表格控件，可嵌入应用开发的在线Excel



### 最新IT新闻：

- 三位前员工起诉特斯拉：报告内部造假反而被解雇
  - 苹果MAC销量二季度罕见暴跌13% PC市场逆市垫底
  - 华为首次超越苹果，成全球第二大智能手机厂商
  - 准备了16年，爱因斯坦广义相对论的预测终获验证
  - 灿星获阿里腾讯3.6亿元融资 上市前夕估值缩水近两成
- [» 更多新闻...](#)



### 最新知识库文章：

- 历史转折中的“杭派工程师”
  - 如何提高代码质量？
  - 在腾讯的八年，我的职业思考
  - 为什么我离开了管理岗位
  - 那些让人睡不着觉的bug，你有没有遭遇过？
- [» 更多知识库文章...](#)



Copyright ©2018 lcchuguo