Swift(ios新的语言),

LLVM,

ruby,

python,

cocos2d(游戏开发),

BeeFramework(与web的界面共享),

cocoaNaive(响应式编程),

Cocos2d-,C++(终极游戏开发语言,多平台),

JavaScript(Html5),

JavaWeb,

Android,

CordOVA(apache)

Runloop:

1. 已知每一个线程都有自己的Runloop,主线程有MainRunloop,分线程也有自己的runloop对象,主线程在Main函数中自动创建Runloop,分线程需要手动的添加Runloop对象.那么在分线程中创建Runloop对象的作用是什么呢?在分线程中添加Runloop,可以让分线程成为常驻线程,让线程一直存在,在子线程中的runloop需要手动开启(run).已知Runloop是事件的循环,处理的事件都在Runloop中,那么平时写的异步任务中的事件处理是在主线程的Runloop中吗?如果是在主线程的Runloop中,那会不会被主线程的同步影响到?如果不是,没有创建分线程的Runloop,事件又是添加到那个Runloop进行处理呢?

②Runloop有5个模式:

1. kCFRunLoopDefaultMode：App的默认Mode，通常主线程是在这个Mode下运行

2. UITrackingRunLoopMode：界面跟踪 Mode，用于 ScrollView 追踪触摸滑动，保证界面滑动时不受其他 Mode 影响

3. UIInitializationRunLoopMode: 在刚启动 App 时第进入的第一个 Mode，启动完成后就不再使用

4. GSEventReceiveRunLoopMode: 接受系统事件的内部 Mode，通常用不到

5. kCFRunLoopCommonModes: 这是一个占位用的Mode，作为标记kCFRunLoopDefaultMode和UITrackingRunLoopMode用，并不是一种真正的Mode.

那么default模式代表的是那些情况下,只是主线程下的吗?Track模式只是代表scrollView移动的时候的模式吗?

③[[NSRunLoop currentRunLoop] addPort:[NSMachPort port] forMode:NSDefaultRunLoopMode];中的添加端口是什么意思?