**AppDelegate.m**

- (BOOL)application:(UIApplication \*)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary \*)launchOptions {

// Override point for customization after application launch.

/\*

创建一个window对象

属于AppDelegate的属性

UIScreen：表示屏幕硬件类

mainscreen：获得主屏幕的信息

当前手机屏幕的大小尺寸

\*/

self.window = [[UIWindow alloc]initWithFrame:[UIScreen mainScreen].bounds];

//创建视图控制器对象

ViewController\* vcRoot = [[ViewController alloc]init];

//对窗口的根视图控制器进行赋值操作

//整个UIKit框架中只有一个根视图控制器，属于window的属性

//视图控制器用来管理界面和处理界面逻辑对象

//程序启动前必须对根视图控制器赋值

self.window.rootViewController = vcRoot;

//将window作为主视图并且显示出来

[self.window makeKeyAndVisible];

return YES;

}

**ViewController.h**

//所有的控制器都需要自定义来完成

//继承于官方的UIViewController

@interface ViewController : UIViewController

@end

**ViewController.m**

@implementation ViewController

//当视图控制器第一次被加载显示视图时，调用此函数；

//当布局初始化视图来使用，初始化资源使用

- (void)viewDidLoad {

//调用父类的加载视图函数

[super viewDidLoad];

// Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.

UIView\* view = [[UIView alloc]init];

view.frame = CGRectMake(100, 100, 100, 200);

//将视图添加到当前控制视图上

[self.view addSubview:view];

view.backgroundColor = [UIColor orangeColor];

self.view.backgroundColor = [UIColor blueColor];

}

//当系统内存过低时，会发起警告，调用此函数

- (void)didReceiveMemoryWarning {

[super didReceiveMemoryWarning];

// Dispose of any resources that can be recreated.

NSLog(@"内存太低了菜鸡！");

}

@end

**main.m**

#import <UIKit/UIKit.h>

#import "AppDelegate.h"

//整个App程序的主函数，入口函数

int main(int argc, char \* argv[]) {

//自动内存释放池

@autoreleasepool {

//UIKit框架结构的启动函数

//参数一：argc，启动时带有参数的个数

//参数二：argv，参数列表

//参数三：要求传入一个主框架类类名，如果参数为nil，系统会自动用默认的框架类作为主框架类名

//参数四：主框架的代理类对象名字

return UIApplicationMain(argc, argv, nil, NSStringFromClass([AppDelegate class]));

}

}