iOs随堂小测验

1. 通知和协议的不同之处？

通知可以一对多

协议是一对一的

1. 类别的作用？继承和类别在实现中有何区别？类和类扩展有何区别？

类别可以为类增加方法，类扩展继可增加方法也可以增加变量

继承的实现是override原有的方法，或新增方法

类别可以不去实现

1. **MVC的理解？**

**模型、视图、控制器**

1. **static的作用**

内存只分配一次，只初始化一次

1. **用预处理指令#define声明一个常数，用以表明1年中有多少秒**
2. 在ARC里strong和weak的区别

只有strong引用打断了，对像才能释放

1. 浅复制和深复制的区别？
2. **Object-C有多继承吗？没有的话用什么代替？**

没有多重继承，可以用Protocal代替

1. **id 声明的对象有什么特性？**

**动态性**

1. **声明一个无参数、无返回类型的block**

**void (^myblock)(void)**

1. **bounds和frame的区别**

**bounds是自身坐标系统的,frame是基于父类系统的**

1. **@autoreleasepool的工作原理**

**由这个池来管理内存，变量在里面不能alloc,出这个池后对象就被释放**

**变量在里面不用release**

**13、point和pixel在Retina和非Retina的等式转换**

**Retina:**

1 pixel = half point wide and height

no Retina:

1 pix = 1 point wide and height11

14、Assign、retain、copy、noatomic、atomic的意义