**UIKit通常步骤**

1.定义一个ViewController的类，用于负责要生成的画面，并在ViewController中引入需要使用的元件

2.获取屏幕的尺寸

3.重写 ViewDidLoad() 方法，应用程式预设的主要视图（View)控制器（Controller)，

所有需要的UI功能（比如Button、Label、Image等），通常都会写在ViewDidLoad中

1）重写ViewDidLoad() 首先需要先引入父类：super.viewDidLoad()

2）定义要生成的功能，并选择原点与尺寸

如：let mybutton = UIButton(frame: CGRect(x: 0,y: 0,width: 100,height: 200))

3）定义该功能所需的特性

4）将该功能加入到画面中

如：self.view.addSubview(myButton)

4.定义点击某一项后产生的action