类分析：

1、SkinManager（皮肤对象管理者）单例模式

属性 path 皮肤管理表的存放目录，皮肤包的根目录(静态变量);

skinns 皮肤对象的数组；

selectedskin 当前选中的皮肤对象；

selectedIndex 选中的皮肤对象的列表序号；

delegate 下载事件代理

方法：+shareSkinManager 创建单例的skinManager对象

-addSikin: 向列表中添加一个皮肤对象；

-removeSkin: 移除一个；

-defaultSkin 默认的皮肤对象，即系统预置的皮肤；

-downloadSkinWithURL: 根据给定的地址下载皮肤并添加到对象列表中

-currentSkin 返回当前选中的Skin对象

代理方法：

-downloadDidFinishWithSkin:

-downloadDidFailedWithError:

通知：当选中的皮肤对象发生变化时发送BCApplictionSkinChangedNotification,同时传送新的皮肤对象。

2、Skin 皮肤的一个抽象模型

属性：identifier 皮肤之间用于区分的唯一识别符；

displayName 皮肤包的显示名；

path 包内资源的存储位置(目录下存放图片资源，以及颜色字体等等得UI元素信息)

-initWithInfo 初始化（其中包含）

-backgroundColor 背景景色

-foregroundColor 前景色

-font 字体

………………………………….

-imageWithName 返回该表情包内与bundle同名的图片

2、活动图

返回UI资源

创建，添加、删除

通知更新

获取Skin

UI界面

Skin

SkinManager