iOS中的设计模式

1.单例模式

|  |
| --- |
| + (instancetype)sharedInstance  {  static MyClass \*sharedInstance = nil;  static dispatch\_once\_t onceToken;  dispatch\_once(&onceToken, ^{  sharedInstance = [[MyClass alloc] init];  // Do any other initialisation stuff here  });  return sharedInstance;  } |