**Xcode11新变化：SceneDelegate**

前几天更新好Xcode11后，运行旧项目，相安无事，心里捏了一把汗，终于没有跟往年那样一更新就给你一大堆报错了。刚才突发奇想，使用Xcode11新建iOS项目时,如果你跟往常一样在Appdelegate的- (BOOL)application:(UIApplication \*)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary \*)launchOptions方法中创建根控制器，会崩溃报错：

Appdelegate找不到设置window的方法。

然后发现Xcode自动新增了一个SceneDelegate文件，查找了一下官方文档[WWDC2019：Optimizing App Launch](https://developer.apple.com/videos/play/wwdc2019/423/" \t "_blank) 发现，iOS13中appdelegate的职责发现了改变： iOS13之前，Appdelegate的职责全权处理App生命周期和UI生命周期； iOS13之后，Appdelegate的职责是： 1、处理 App 生命周期 2、新的 Scene Session 生命周期 那UI的生命周期呢？交给新增的Scene Delegate处理 用图表示就是： iOS13之前：

这种模式完全没问题，因为只有一个进程，只有一个与这个进程对应的用户界面

但是iOS13之后，Appdelegate不在负责UI生命周期，所有UI生命周期交给SceneDelegate处理：

因此初始化window方法需要改变： 现在不再Appdelegate的- (BOOL)application:(UIApplication \*)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary \*)launchOptions进行初始化，转交给SceneDelegate的willConnectToSession:方法进行根控制器设置：

- (void)scene:(UIScene \*)scene willConnectToSession:(UISceneSession \*)session options:(UISceneConnectionOptions \*)connectionOptions {

UIWindowScene \*windowScene = (UIWindowScene \*)scene;

self.window = [[UIWindow alloc] initWithWindowScene:windowScene];

self.window.frame = windowScene.coordinateSpace.bounds;

self.window.rootViewController = [UITabBarController new];

[self.window makeKeyAndVisible];

}