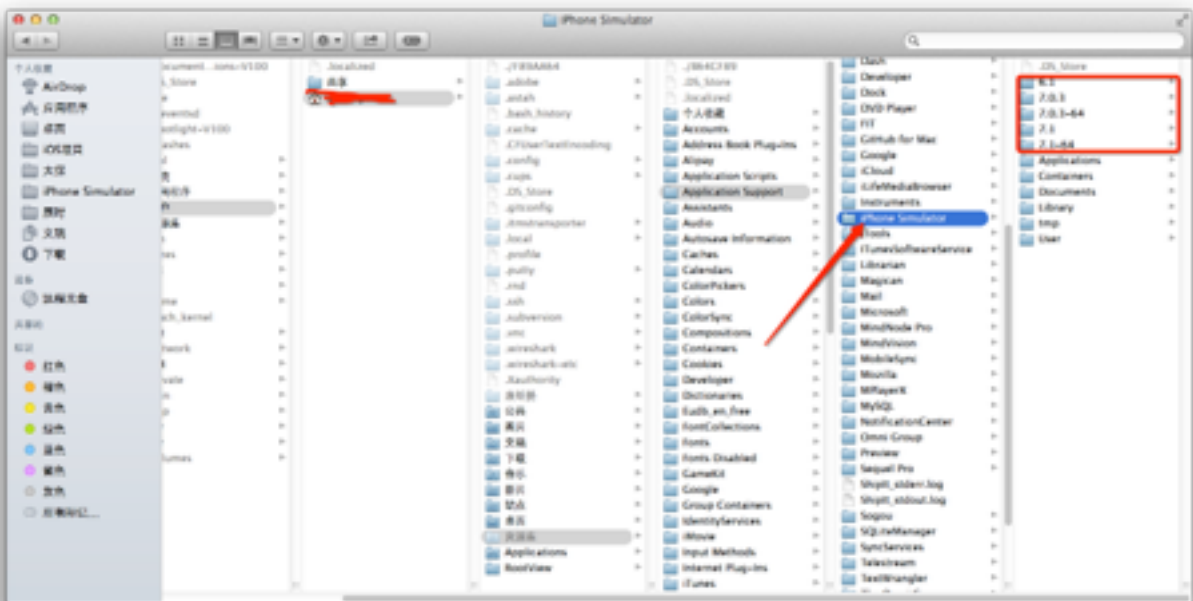


Xcode6 模拟器路径

Xcode6发布后，出现了很多的变动，功能性的变动，在这里不进行过多的赘述，在WWDC上苹果已经进行了讲述，网上也有很多文章，这里要介绍的是一些不太容易发现的，但很重要的小地方。

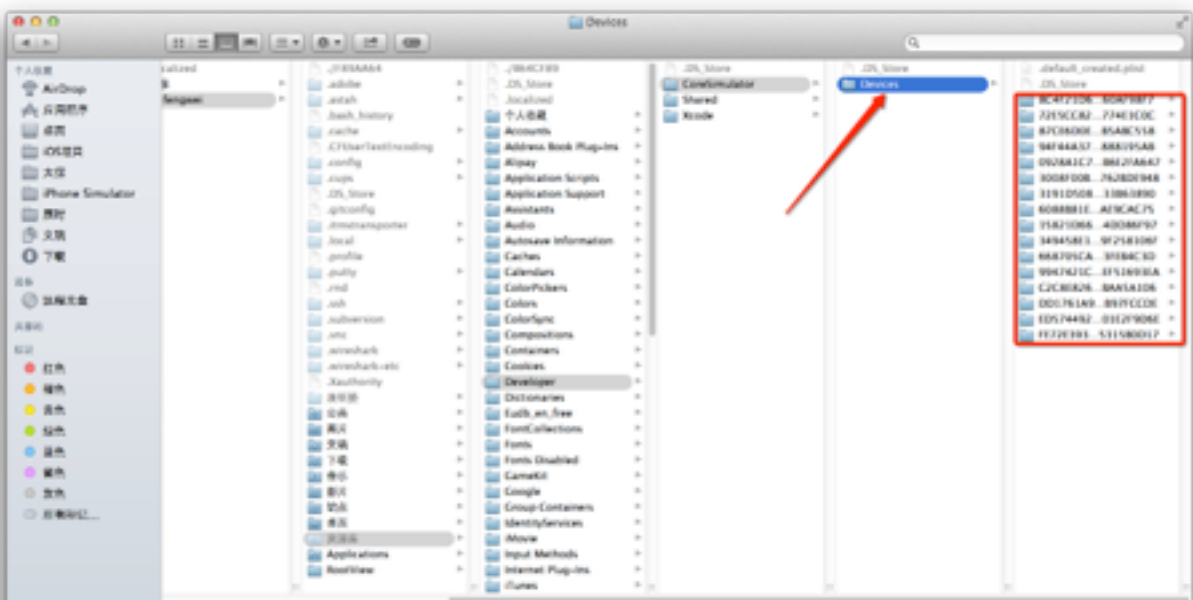
1、Xcode6模拟器路径的变更

在Xcode5和之前的版本中，Xcode的模拟器路径为：`/Users/username/Library/Application Support/iPhone Simulator`。在该文件夹下，可以查看到所有的模拟器版本，点进去后，可查看应用沙盒情况。

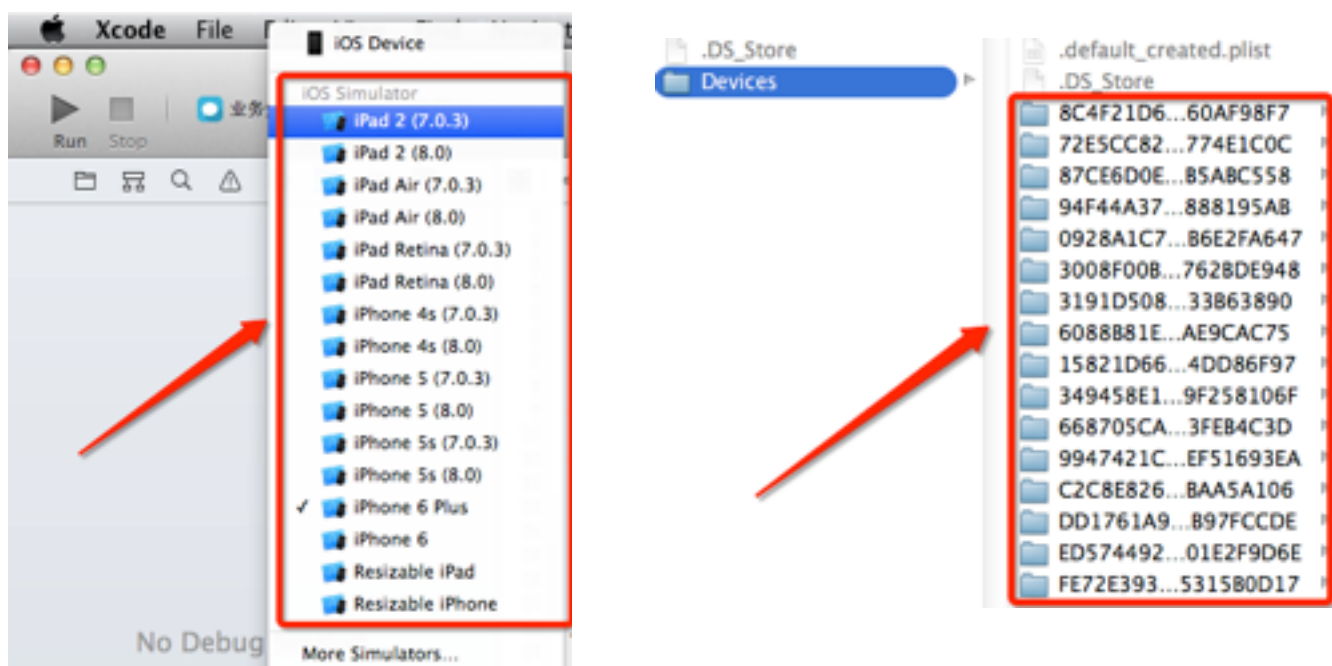


在开发中，建议将文件拖动快捷路径到Finder左侧个人收藏下，可以方便打开查看应用沙盒。

在Xcode6中，将模拟器的位置进行了变更，地址如下：`/Users/username/Library/Developer/CoreSimulator`，打开后会发现如下情况：

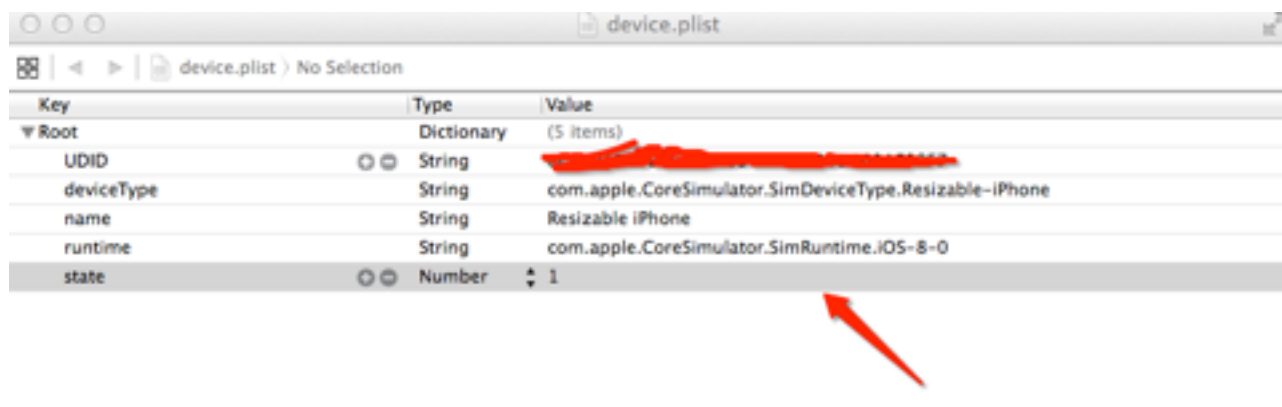


在这里，苹果对模拟器进行了编码处理，并不是以模拟器系统版本进行的命名和分类，而是对Xcode6中所有的模拟器进行的区分，里面的16个文件夹分别对应的Xcode6中的16种模拟器



那如何根据这个看似乱码的文件夹，判断出是哪一款模拟器呢？

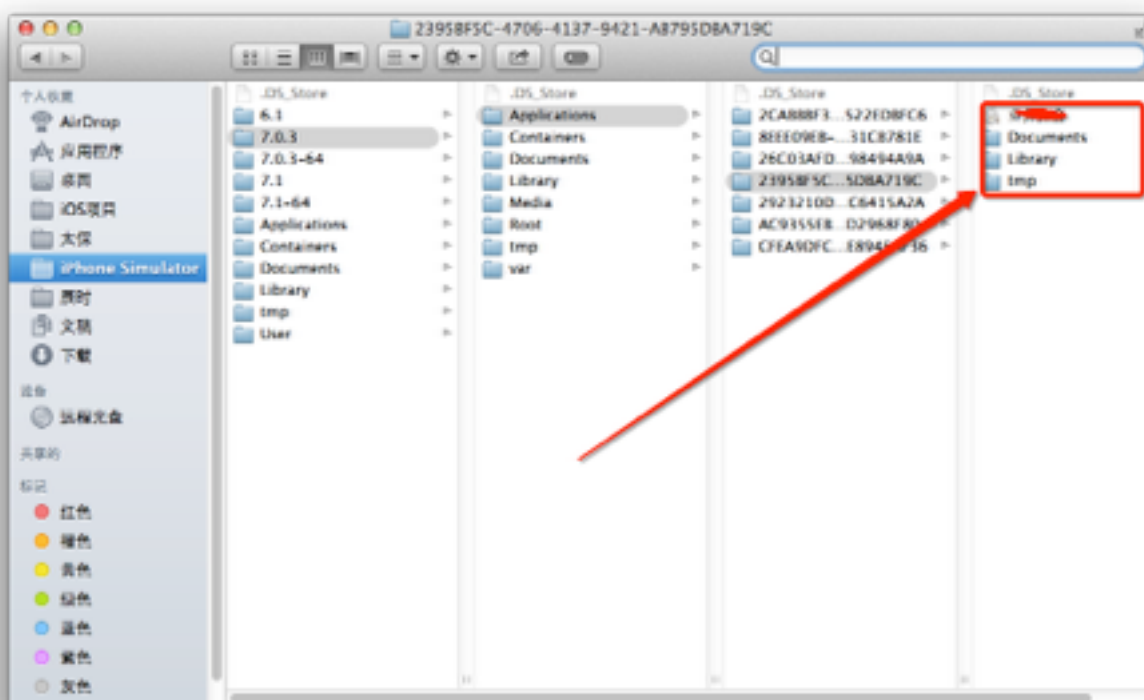
选中某个文件后，打开会看到一个名为data的文件夹，和device.plist的配置文件，打开device.plist的配置文件后，会看到模拟器的UDID、设备类型、系统版本、名称等。通过这个可以知道模拟器的设备和系统版本。打开后，会发现，前面的看似乱码的文件名称，其实就是模拟器的设备UDID，虽然从这里可以得到模拟器的UDID，苹果也用它来进行分类模拟器，但在实际的编程中，如果想最后发布到APP Store的话，还是放弃UDID吧，这也是苹果比较霸道的一点，当然了也是在保护用户隐私的情况下做出的。



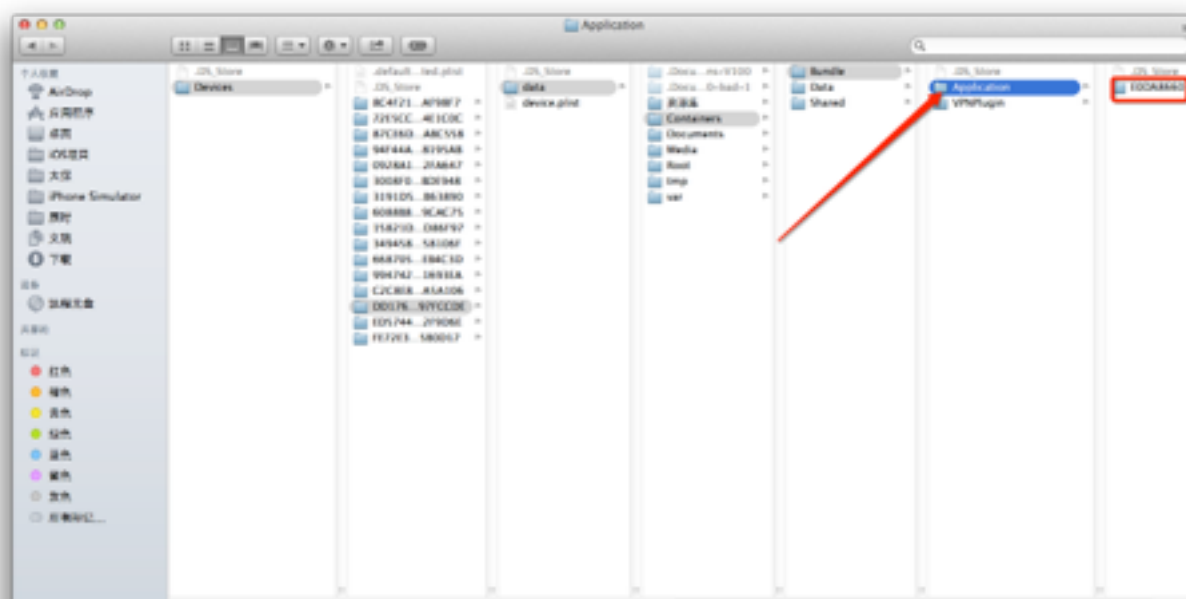
2、应用沙盒地址的变更

得到了模拟器路径后，还是用很多的不同的，应用的沙盒地址也和之前有所不同。

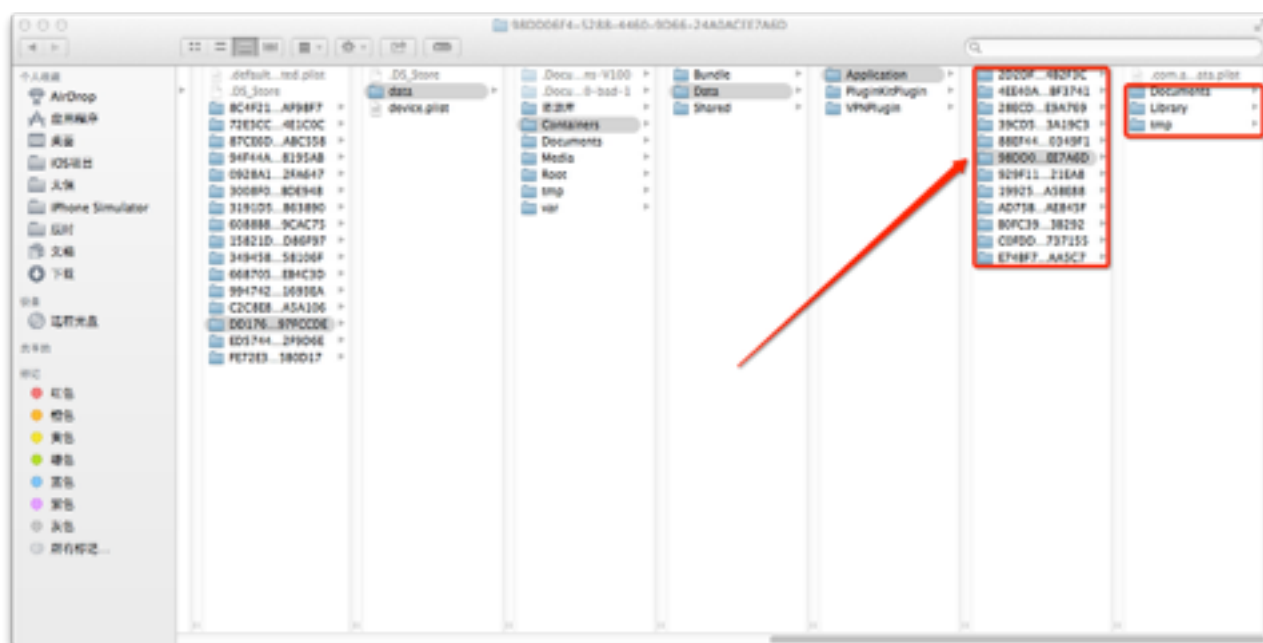
在Xcode5及之前的版本中，沙盒地址为如下：`/Users/username/Library/Application Support/iPhone Simulator/7.0.3/Applications`，在Applications文加下，会找到应用程序的沙盒。



在打开应用沙盒后，会有应用程序文件、Document文件夹、Library文件夹、tmp文件夹。至于这几个文件夹的作用不在此做赘述。

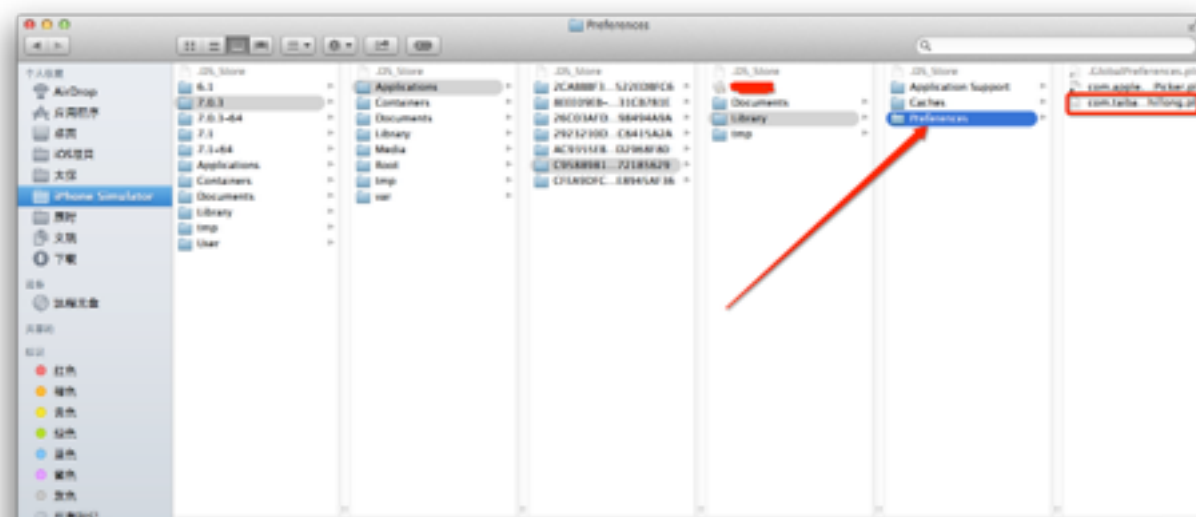


在Xcode6中，应用程序文件、Document文件夹、Library文件夹、tmp文件夹这四个文件放在了不同的目录中。应用程序文件路径：`/Users/username/Library/Developer/CoreSimulator/Devices/模拟器UDID/data/Containers/Bundle/`，Application文件夹下；Document文件夹、Library文件夹、tmp文件夹路径：`/Users/username/Library/Developer/CoreSimulator/Devices/模拟器UDID/data/Containers/Data/`，Application文件夹下。但是不幸的是，这两个路径打开后的文件名，还是经过编码过的，而且，同一个应用中的应用程序文件和D、L、t文件夹所在的文件夹的文件名是不同的。只能自己找。



3、NSUserDefaults 文件存储位置变更

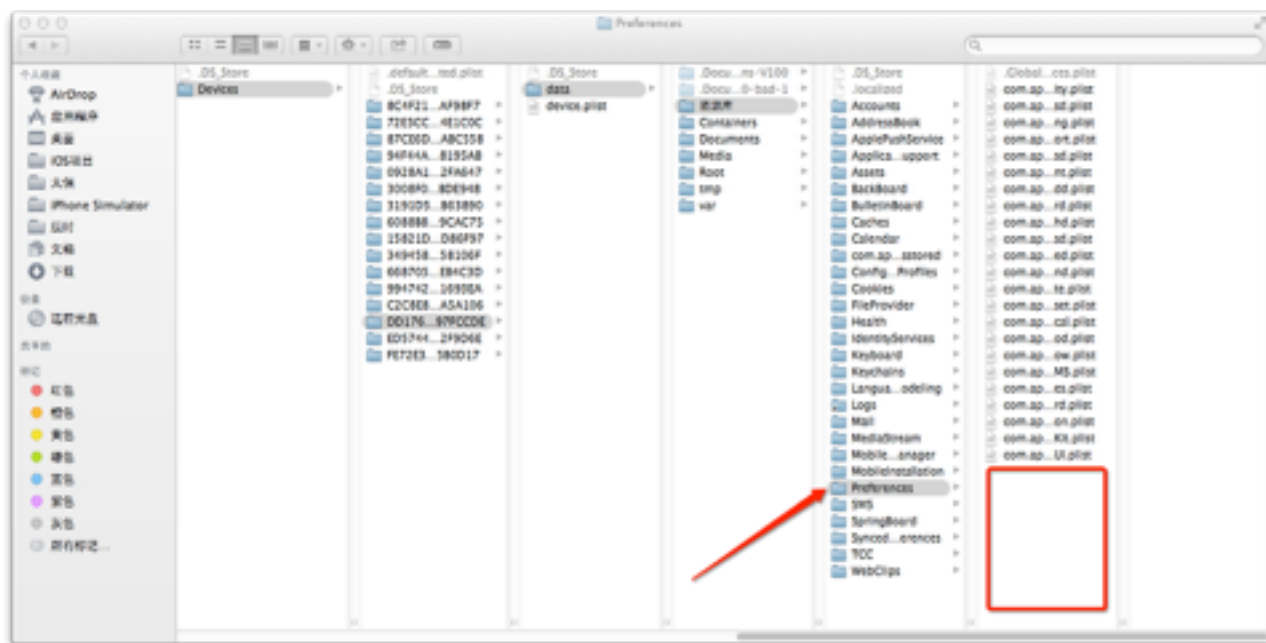
NSUserDefaults是iOS提供的本地化数据存储方式，会在沙盒中自动创建一个.plist的配置文件，将数据保存起来，在读取时，以NSDictionary字典来进行接收



在Xcode5及之前的版本中，具体的路径为：/Users/shifengwei/Library/Application Support/iPhone Simulator/7.0.3/Applications/C9588981-3D82-49BC-92B8-F5BA72185629/Library，Preferences文件夹下，名称为程序Bundle Identifier的plist文件。在删除模拟器中的程序后，在Library文件夹下的plist文件会相应的删除。

在Xcode6中，程序对使用NSUserDefaults方式创建的plist文件的位置进行了更换，具体路径为：/Users/username/Library/Developer/CoreSimulator/Devices/模拟器UDID/data/Library，Preferences文件夹下。

这里特别说一下，如果按照在Finder里打开的路劲来看，并不是这样的，但通过Finder，前往文件夹，通过该路径查找是可以查到的。上述的路径地址是通过查看Preferences文件夹的显示简介获得的。



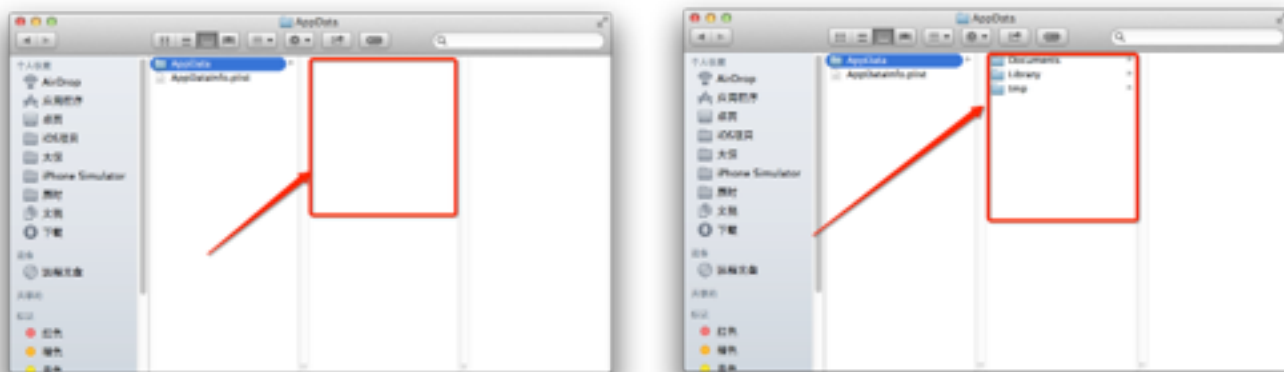
通过上述的路径可以看出，通过NSUserDefaults创建的plist文件夹还是在Library文件下，但不同的是，真正存放的位置变了，成了在模拟器的资料库文件夹下，这样的改变所产生的变化就是，当我们在删除模拟器中的应用程序后，plist文件还是会保留，并不会删除。

那么，既然模拟器中的位置变了，那升级到iOS8后，在这方面有什么不同呢？下面就说说在真机中调试的不同。

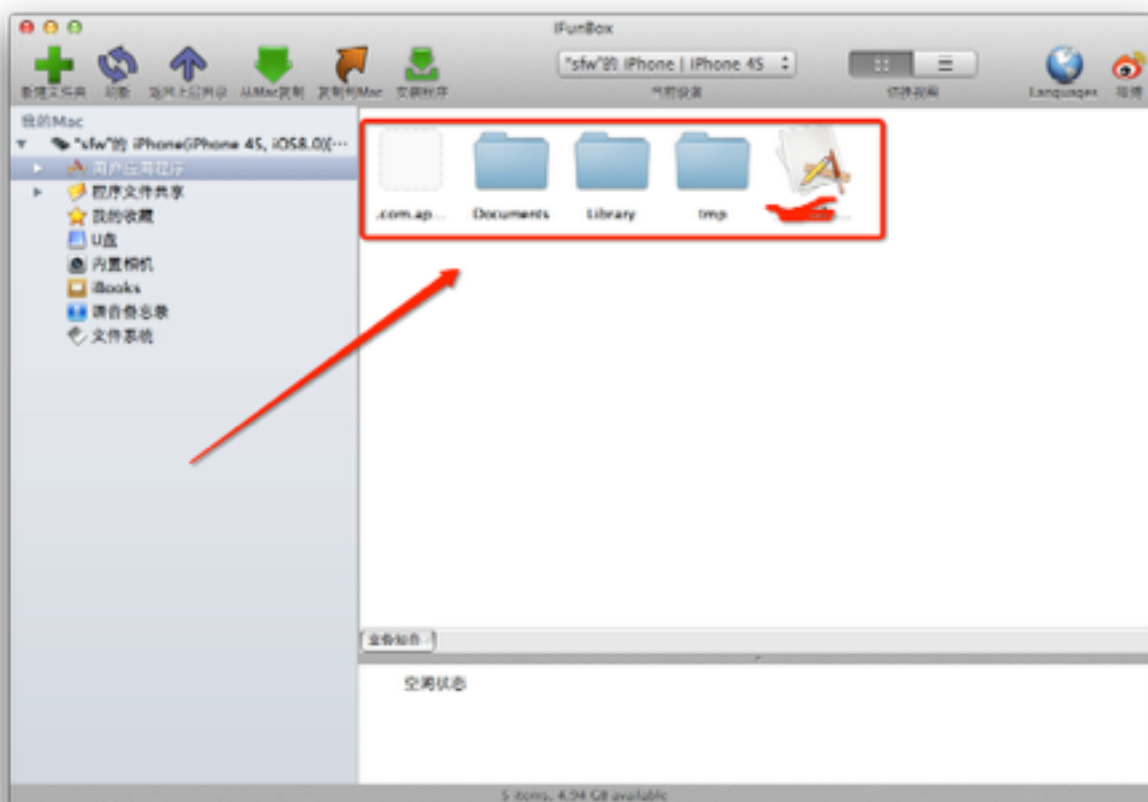
1、Organizer中，在Xcode5中，是Devices、Projects、Archives三栏，而在Xcode6中，单独将Devices拿了出来，成了和Organizer平级的，在Xcode菜单栏，

Window下。如果了解过Xcode从4.X升级到5时，就会知道，Organizer在那个时候也变更过，从原来的四栏变成了三栏，将帮助文档移除了。

2、在进行真机调试时，会打开真机中应用程序的沙盒，进行查看，在Xcode中，打开Devices的Application中，可以下载下来应用程序的沙盒，通过右击显示包内容来查看沙盒的信息。但是在iOS8和iOS7及之前出现了不同。



上图为同一款应用在不同的系统中所表现的，左图为iOS8下，下载下来的沙盒内容，右图为iOS7.0.4下，下载下来的沙盒内容，很显然，在iOS8下，通过Devices下载的沙盒内容无法查看沙盒里面的内容。



我们通过第三方的软件，在这里使用的是iFunBox，找到应用程序后，打开发现可以查看到沙盒的内容，复制到本地后，发现，原本的5个文件，只有3个，也就是Document文件夹、Library文件夹、tmp文件夹三个。

这里特别说一下，上述提到过的，在模拟器中，通过NSUserDefaults自动创建的plist文件，在删除软件后，还会保留，但在真机中，也是会删除的，相应的plist文件的路径到了通过导出的Library文件夹下的Preferences文件夹下，删除应用程序后，不会保留。这应该算是一个真机和模拟器中的不同。

这个不同会造成一种情况，那是否还可以使用NSUserDefaults？就笔者目前来看，还不至于废弃NSUserDefaults，毕竟它只是在模拟器中会出现删除应用保留的情况，在真机中不会，而且NSUserDefaults在开发中，作为数据持久化，在保存数据时，还是很好用的。当然了，也有开发者会不适应这种情况，担心在真机中会出现，如果有开发者认为不适应的话，可以自己创建一个plist文件在沙盒中，代替，但是如果说应用中使用的NSUserDefaults比较多的话，不建议这样，毕竟苹果封装的NSUserDefaults还是很好用的。可以在模拟器删除文件后，在保存plist文件的文件夹下，将plist文件删除即可，多个步骤而已，至少目前来看，在真机中还是和之前一样的。

当然，在iOS中，除了NSUserDefaults会系统自动生成文件进行数据保存外，归档也是一样的，由于笔者没有进行测试，为了避免误导，这里就不说了，待测试后，进行总结发布。

PS：最后补充一下，打开或关闭Mac的隐藏文件的命令。

打开Mac隐藏文件命令：`defaults write com.apple.finder AppleShowAllFiles -bool true`

关闭Mac隐藏文件命令：`defaults write com.apple.finder AppleShowAllFiles -bool false`

方法：在终端中，输入该命令，回车，然后在强制退出中，重启Finder，即可。