H11\_UI高级

简答题（13分/题，共65分）

1. 简述事件响应者链条

响应者链条即OC中视图控件之间的事件传递方式,父空间接收到用户事件后,从其所有子控件中寻找是否有适合处理该事件的子控件,没有则自己处理;子控件处理事件后,将事件回传给父控件处理;

1. 简述应用和视图的生命周期

应用的生命周期即UIApplication从创建到销毁过程,包括启动 进入前台 成为激活状态 取消激活状态 进入后台 被销毁几个阶段;

视图生命周期包括 视图加载 视图将显示 视图显示 视图将消失 视图消失 视图将销毁 视图销毁 几个过程;

1. 简述iOS中常见的数据数据存储方式及特点
2. preference方式,即plist存储,系统自带操作该类型文件API,适合存储一些数据量小的 用户设置等数据
3. archiver方式,归档存储可存储实现了NSCoding协议中方法的OC对象,适合直接存储对象数据
4. 其他文件方式,即普通的文件存储,如plist或图片等类型数据,直接将数据存储成对应文件
5. 数据库方式,利用OC自带的sqlite数据库存储数据,方便增删改查操作
6. 简述iOS中各种动画的类型&特点&使用场景
7. 帧动画 顺序展示一系列连贯的图片 UIImageView中用来展示多图动画
8. UIView的block(或头尾式)动画 将view的可动画属性的改变渐进式展现 用来做view的可动画属性改变动画
9. CALayer动画 包括隐式和显式,类似UIView的block动画,渐进展示layer可动画属性的改变过程,直接作用于layer 用于layer层的动画
10. 核心动画 包括属性动画,组动画和过场动画,作用于layer 利用系统提供的一些效果展示比较绚丽的layer层动画效果
11. CADisplayLink 动画 短时间内不同改变视图属性,达到动画效果 用于需要长时间重复动画的场景
12. 简述UITableView和UICollectionView的异同

异>tableview 展示的是一行为单位,从上到下顺序展示,

collectionview是一单元格为单位展示,可垂直和水平分布,并且需要初始化时设置一种布局给它,collectionview需要提前注册内部单元格的视图,tableview则不要提前注册行视图;

同>都是scrollview的子类,都是用来展示一组相似类型的数据,内容都分为section和row,代理的使用方式也类似

编程题（35分，整体结构5分，栏目、小鱼部分各15分）

完成示意gif中的效果

栏目排序:

要求: 栏目可以进行添加删除排序,序号随位置改变

参考技术点: 手势识别 九宫格 UIView动画

小鱼游动:

要求: 小鱼可原地及绕圈游动

参考技术点: 核心动画 帧动画