

## 总结五

### 一、完成 demo

#### 1、完成抽取 media 框架代码

主要包括 Media 文件夹里的内容和 MediaInfo 以及 MFDB 文件夹下的代码内容

问题和难点：

- 1、添加 MediaInfo 文件夹下内容时，出现 `#include` 的头文件找不到，解决办法：在 build settings 里的 Search Header Paths 将 MediaInfo 里的文件夹路径添加进去即可
- 2、出现找不到相应 SDK 错误时，在 Base SDK 里选择相应的 SDK 即可
- 3、添加 pch 文件后出现一些系统自带 API 报错时，是由于 xcode 是多语言混编的，加入的 pch 文件并 import 头文件时使一些 c 文件里引入了 oc 的代码，oc 文件里引入了 C 的代码，导致代码混乱。解决办法：只需在只引入 OC 代码的头文件前后加入下面判断代码即可：

```
#ifdef __OBJC__    #endif
```

#### 2、完成显示 media 数据

通过 tableView 将解析出来的 media 数据进行显示

## 二、 将文件系统分为 **Photo**、**Books**、**Media**、**Video**、**Other** 进行展示

1、 导入 Photo、Books、Media、File 以及 APP 功能代码框架(导入方式同上)

2、 获取 photo、books、Media 和 APP 的数据

这些数据的获取主要通过 IMBInformation 类进行获取。

获取 photo 数据：通过 IMBInformation 的对象方法 loadPhotoData 方法或者对应的下列方法获取 Photo 数据：

- (void)refreshCameraRoll;
- (void)refreshPhotoStream;
- (void)refreshPhotoLibrary;
- (void)refreshMyAlbum;
- (void)refreshVideoAlbum;
- (void)refreshPhotoShare;
- (void)refreshTimeLapse;
- (void)refreshPanoramas;
- (void)refreshcontinuousShootings;
- (void)refreshSlowMove;
- (void)refreshLivePhoto;

- (void)refreshPhotoSelfies;
- (void)refreshLocation;
- (void)refreshScreenshot;
- (void)refreshFavorite;

之后通过对应的 Photo 相关的属性获取到对应的 Photo 数

组

```
@property(nonatomic,retain)NSMutableArray
*timelapseArray;

@property(nonatomic,retain)NSMutableArray
*panoramasArray;

@property(nonatomic,retain)NSMutableArray
*livePhotoArray;

@property(nonatomic,retain)NSMutableArray
*screenshotArray;

@property(nonatomic,retain)NSMutableArray
*photoSelfiesArray;

@property(nonatomic,retain)NSMutableArray
*locationArray;

@property(nonatomic,retain)NSMutableArray
*favoriteArray;
```

```
*camerarollArray;  
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*photostreamArray;  
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*photolibraryArray;  
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*photoshareArray;  
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*continuousShootingArray;  
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*photovideoArray;  
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*voicemailArray;  
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*myAlbumsArray;
```

book 数据的获取：通过 IMBInformation 的对象方法-  
(void)loadiBook 获取 books 数据。再通过下列属性获取  
books 数组

```
    @property(nonatomic,retain)NSMutableArray  
*allBooksArray;
```

Media 数据的获取：直接通过 IMBInformation 的下列对象方法进行获取

- (NSArray\*)getTrackArrayByMediaTypes:(NSArray\*)mediaTypes;

App 数据的获取：通过 IMBInformation 的下列对象方法获取到当期那的 appManager

- (IMBApplicationManager\*) applicationManager;

之后再通过 appManager 的下列对象方法进行加载 App 数据数组

- (void)loadAppArray

最后通过 appManager 的下列属性获取到加载出来的所有 App 数据数组

@property (nonatomic, retain) NSArray \*appEntityArray;

### 3、 通过 tableview 展示相应的 Photo、Media、books 和 APP 的文件夹数据

自定义模型存储这些分类文件夹将要显示的信息内容

之后通过 tableview 显示相应的数据信息

添加每 row 左键双击事件，并对其进行相应

当没 row 的数据加载完成时才对其双击事件进行相应，相应的结果的是显示详细的数据信息

4、 点击相应的 cell 显示相应的 Photo、Media、books 和 APP 的单个详细数据信息

通过 tableview 显示 IMBPhotoEntity、IMBTrack、IMBBookEntity 以及 IMBAppEntity 的内容信息

难点：

多窗口显示的窗口对象的销毁以及对应空间的释放。

多窗口关闭时的属性数据的释放。

多窗口显示多次显示时的不同数据的加载。

不同详细数据信息显示时的切换