

界面是什么东西 – 控制器

1. UIViewController 视图控制器 一个控制器管理一个界面
2. 在界面里面添加的内容都是 **视图子控件**
3. 控制器看不见，控制器默认提供了一个UIView view 用于管理或者显示这个界面里面的子视图,因此向一个界面添加子视图 实际上就是在这个界面的view上面添加子视图
4. 界面的执行流程&界面的生命周期
 - init 创建并初始化这个界面对象 有界面对象了
 - loadView 加载默认的view 1. 这个界面没有view 2.有了但是不想用系统默认的
 - viewDidLoad 加载界面默认提供的视图 界面布局

- viewWillAppear 界面将显示
- viewDidAppear 界面已经显示出来了
- viewWillDisappear 界面即将消失
- viewDidDisappear 界面已经消失

UIView

-视图 - 看的到的控件都是视图，所有的UIKit都是直接或者间接继承于UIView

-视图就是一个矩形区域 渲染GPU

-frame: 相对于父视图来说的 设置控件的x y width height

removeFromSuperview 将某个视图从父视图中删除

exchangeSubviewAtIndex:

withSubviewAtIndex: 交换两个视图的位置层级关系addSubview添加一个子视图 最外层

bringSubviewToFront 将某一个子视图移动到最前面

sendSubviewToBack 讲一个子视图移动到最后面

UIViewController

- view
- init
- loadView
- viewDidLoad
- viewWillAppear
- viewDidAppear
- viewWillDisappear
- viewDidDisappear

UIView

- frame 相对于父视图的坐标位置和大小 CGRect

- window.frame = [UIScreen mainScreen].bounds
- bounds 相对于自己的坐标位置 (0, 0, width, height) CGRect
- center 中心点坐标 CGPoint
- addSubview 在视图中添加一个子视图
- backgroundColor [UIColor whiteColor]
- clipsToBounds 将超出自己区域的裁减掉
- layer.cornerRadius 将视图变成圆形 正方形
- tag 叫标签 -> 查找子视图
 - [self.view viewWithTag:2]
- 接收触摸事件
 - touchesBegan
 - touchesMoved
 - touchesEnd
 - touchesCancel 被例如电话之类的打断了

- UITouch 触摸对象
 - locationInView: 查找touch对象在某个视图里面的触摸点坐标
 - previousLocationInView: 上一个触摸点的坐标