分页菜单控制器设计相关

注意: 目前是想到什么些什么, 后期整理

关于宏

1. Screen\_width屏幕宽
2. Screen\_height屏幕高

关于属性

灰色字体为.h页面可选项

1. menuScrollView菜单栏视图
2. indicatorView指示器视图
3. controllerScrollView加载控制的视图
4. controllersArray装载子视图控制器的数组
5. pageMutaleArray已经加载还在内存中的页面
6. itemTitleFont菜单项标题大小
7. pageCount页面个数
8. currentPage当前页下标
9. oldCurrentPage上一个当前页
10. offsetScale 2个滚动视图的偏移量比例
11. menuHeight菜单栏高度
12. itemWidth菜单项宽度
13. indicatorWidth指示器宽度
14. indicationHeight指示器高度，默认2像素
15. startEndMargin如果菜单项居中显示，总的菜单项宽度小于屏幕宽度，则其余的左右留白，根据Screen\_width，leftRightMargin，pageCount，itemWidth，itemSpase算出
16. leftRightMargin左右距离菜单项左右留白
17. topBottomMargin菜单项距离菜单栏上下留白
18. indicatorLeftToItem指示器距离菜单项左侧的距离，根据itemWidth，indicatorWidth来计算，计算结果为负数，表示超过了菜单项宽度，否则小于菜单项宽度
19. itemSpase菜单项间的宽度
20. currentControllerScrollOffset当前controllerScrollView滑动的偏移量
21. menuColor菜单栏颜色
22. controllerColor控制器背景颜色
23. selectedItemTitleColor选中的菜单项标题颜色
24. unselectedItemTitleColor未选中的菜单项标题颜色
25. indicatorColor指示器颜色
26. isItemCenter是否采用居中的方式设置菜单栏, 因为考虑到总的菜单栏宽度可能大于屏幕宽度
27. canBounceHorizontal是否能够水平滑动超过父视图
28. didIndicatorNeedToCutTheRoundedCorners指示器是否切要切割圆角(默认切割成半圆)

菜单栏设计:

先创建菜单项，然后将指示器根据设置加载

菜单项设计:

一共2中显示方式，一种是居中显示，一种是靠左边显示

1. 居中显示。
   1. 所有空格和菜单项宽度总长没有屏幕宽，除开总长宽度，还有留白就把这部分留白平分成2部分，放在最左边和最后边，这个平均留白是startEndMargin，这个属性只有在居中显示且总长没有超过屏幕宽情况下才有用，如果是居中显示，pageCount是偶数，当前页则为pageCount/2- 1，如果是奇数，当前页pageCount/2
   2. 总长超过屏幕宽度，startEndMargin则为0，设置contentSize的中点为屏幕中点。
2. 靠左显示。类似于label的对齐方式是靠左，这种情况下，第一个菜单项永远显示在最左边。

指示器设计:

可能超过菜单项的宽，但是不管指示器多长，其中点都和被选中的菜单项中点位置一样。但是其长度不能超过itemWidth + leftRightMargin，避免选中第一个的时候显示位置超过屏幕宽度

滑动：

1. 滑动controllerScrollView产生翻页。
2. 点击item产生翻页。

第一种滑动：

左划：开始滑动就将出现的视图加载，滑到最后一个不出现

右划：第一个不出现，当发生滑动就出现视图

不超过父视图的部分，总的内存最多只能有3个子视图

每次滑动scrollViewDidScroll

1. 将即将出来的视图添加出来。
2. 如果出现新视图，则将多余视图移除，使内存中只有currentPage，currentPage – 1，currentPage + 1三个视图。
3. 如果currentPage改变，即当前视图转变，则将当前出现的视图调用代理，通知正式加载出来了。
4. 刷新指示器和menuScrollView的位置

滑动结束scrollViewDidEndDecelerating

1. 将除了currentPage之外的视图移除。

第二种滑动：

1. 计算将要出现哪些视图，将他们都加载出来。
2. 点击动画停止后，将当前视图用代理通知，正式出现，清除其他的视图。
3. 刷新指示器和menuScrollView的位置

问题：

1、2中使用方式，一种是像tableView一样的视图使用，一种是像UITableViewController一样的控制器继承使用。目前遇到问题，给item添加手势，如果用tableView这样使用，会导致点击手势不响应；但是继承控制器方法，会使代理对象变成自己。原来的三方是用添加view的方式。