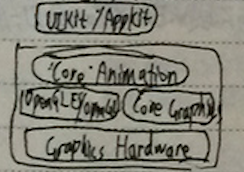
统一弹窗视图控制器

1. 简述：

项目中有许多弹窗，如分享、二维码等，其中必然包含很多逻辑，可在视图控制器中处理（不要在view层处理业务逻辑）；把tipsView改为tipsViewController实现一个BaseViewController，弹窗动画和背景模糊在Base中配置。

1. 实现：
2. 先介绍下coreAnimation动画相关的一些基础知识
3. ios中，图形可以分为以下几个层次：



越往上，封装度越高，自由度越低，但使用越简单。

1. ios中，展示coreAnimation动画类似于“拍电影”。三大要素如下：

演员->CALayer，规定电影主角是谁

剧本->CAAnimation，规定电影怎么演，怎么走，怎么变换

开拍->AddAnimation，开始执行

1. CALayer是个与UIView类似的概念，同样有layer，sublayer...，同样有backgroundColor、frame等相似属性，可将UIView视为一种特殊的CALayer，只不过UIView可以响应事件而已，一般layer有两种用途：一是对view相关属性的设置，包括圆角阴影边框等，二是实现对view的动画操作。因此，对一个view进行animation动画，本质是对该view的layer进行动画操作。
2. CAAnimation可分为四种

CABasicAnimation：通过设置起始点、终点、时间，动画会沿着设定点进行移动，可视为特殊的CAKeyframeAnimation

CAKeyframeAnimation：关键点点frame，可通过设定CALayer的始中末点frame、时间，动画会沿着设定轨迹进行移动

CAAnimationGroup：也就是组合动画，把对这个Layer的所有动画都组合起来，一个Layer设定很多动画可以同时执行也可以顺序执行

CATransition：苹果帮开发者封装好的一些动画

1. BaseTipsViewController的实现

