21丨除了 Cocoa，iOS还可以用哪些 GUI 框架开发?

18丨怎么减少 App 电量消耗?

27丨如何用 Flexbox 思路开发？跟自动布局比，Flexbox 好在哪?

34丨iOS 黑魔法 Runtime Method Swizzling 背后的原理

43丨剖析使 App 具有动态化和热更新能力的方案

28丨怎么应对各种富文本表现需求?

22丨细说 iOS 响应式框架变迁，哪些思想可以为我所用?

15丨日志监控：怎样获取 App 中的全量日志?

29丨如何在 iOS 中进行面向测试驱动开发和面向行为驱动开发?

25丨怎样构建底层的发布和订阅事件总线?

02丨App 启动速度怎么做优化与监控?

16丨性能监控：衡量 App 质量的那把尺

26丨如何提高 JSON 解析的性能?

23丨如何构造酷炫的物理效果和过场动画效果?

31丨iOS 开发学习资料和书单推荐

17丨远超你想象的多线程的那些坑

01丨建立你自己的 iOS开发知识体系

04丨项目大了人员多了，架构怎么设计更合理?

03丨Auto Layout 是怎么进行自动布局的，性能如何?

24丨A-B 测试：验证决策效果的利器

05丨链接器：符号是怎么绑定到地址上的?

09丨无侵入的埋点方案如何实现?

10丨包大小：如何从资源和代码层面实现全方位瘦身?

12丨iOS 崩溃千奇百怪，如何全面监控?

06丨App 如何通过注入动态库的方式实现极速编译调试?

07丨Clang、Infer 和 OCLint，我们应该使用谁来做静态分析?

08丨如何利用 Clang 为 App 提质?

13丨如何利用 RunLoop 原理去监控卡顿?

14丨临近 OOM，如何获取详细内存分配信息，分析内存问题?

什么是OOM

OOM是 Out of Memory 的缩写，指的是 App 占用的内存达到了 iOS 系统对单个 App 占用内存上限后，而被系统强杀掉的现象。

强杀前的优先级判断

iOS 系统内核里有一个数组，专门用于维护线程的优先级。这个优先级规定就是:内核用线程的优先级是最高的;操作系统的优先级其次;App 的优先级排在最后。并且，前台 App 程序的优先级是高于后台运行 App 的;线程使用优先级时,CPU 占用多的线程的优先级会被降低。

如何监控内存

所有大内存的分配,不管外部函数是怎么包装的,最终都会调用 malloc_logger 函数。这样的话,问题就好解决了,你可以使用 fishhook 去 Hook 这个函数,加上自己的统计记录就能够通盘掌握内存的分配情况。出现问题时,将内存分配记录的日志捞上来,你就能够跟踪到导致内存不合理增大的原因了。

didReceiveMemoryWarning调用机制