

- 真机调试包路径以及配置文件路径

## 真机调试包路径

- 点击桌面 按command+shift+G
- /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/DeviceSupport

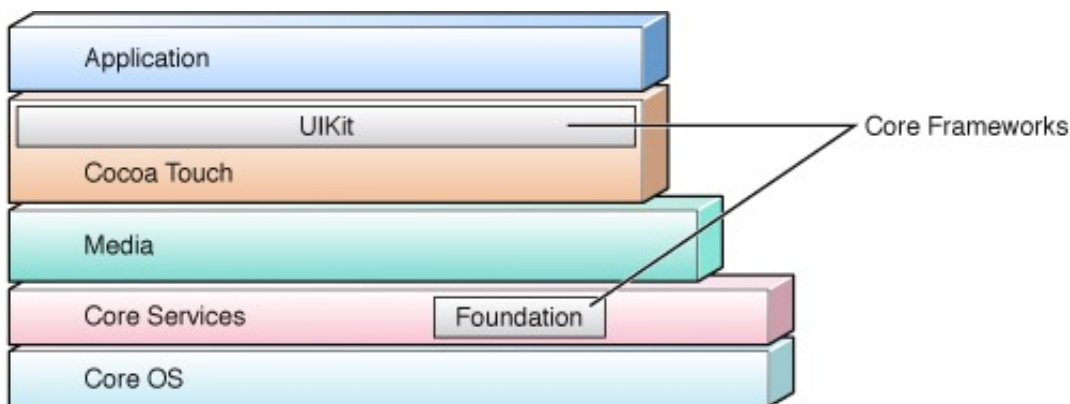
## 配置文件路径

- ~/Library/MobileDevice/Provisioning Profiles

## Cocoa框架Foundation和UIKit的区别

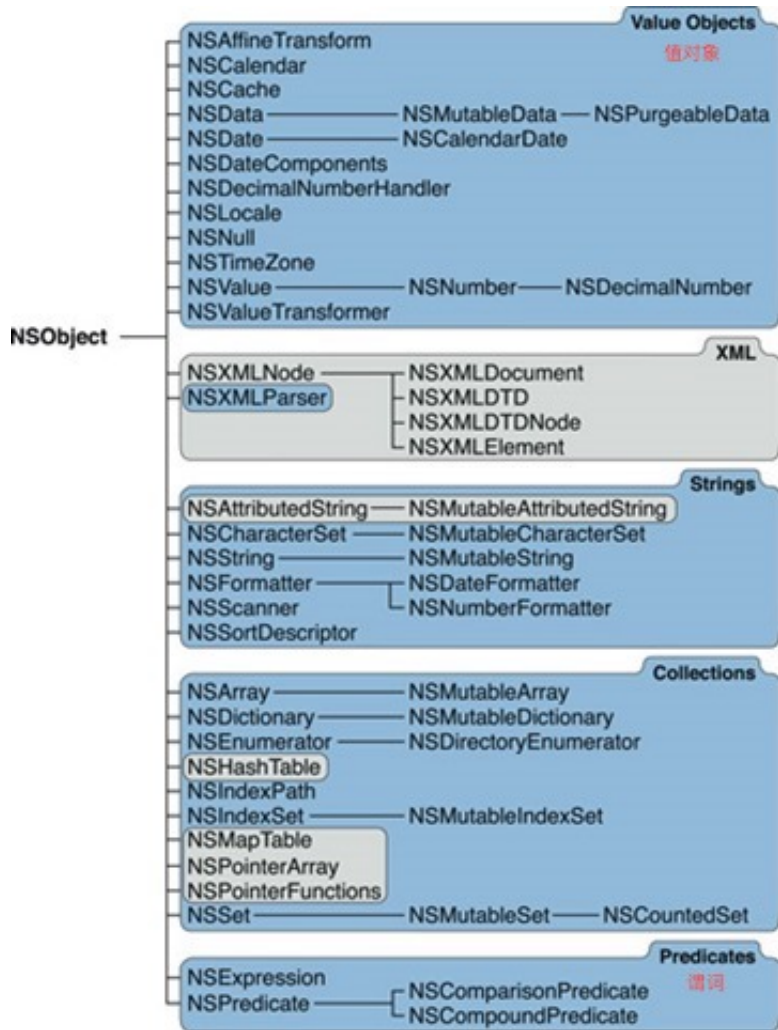
### cocoa

Cocoa不是一种编程语言（它可以运行多种编程语言），它也不是一个开发工具（通过命令行我们仍然可以开发Cocoa程序），它是创建Mac OS X和iOS程序的原生面向对象API,为这两者应用提供了编程环境。我们通常称为”Cocoa框架“，事实上Cocoa本身是一个框架的集合，它包含了众多子框架，其中最重要的要数”Foundation“和”UIKit“,前者是框架的基础，和界面无关，其中包含大量常用的API;后者是基础的UI类库

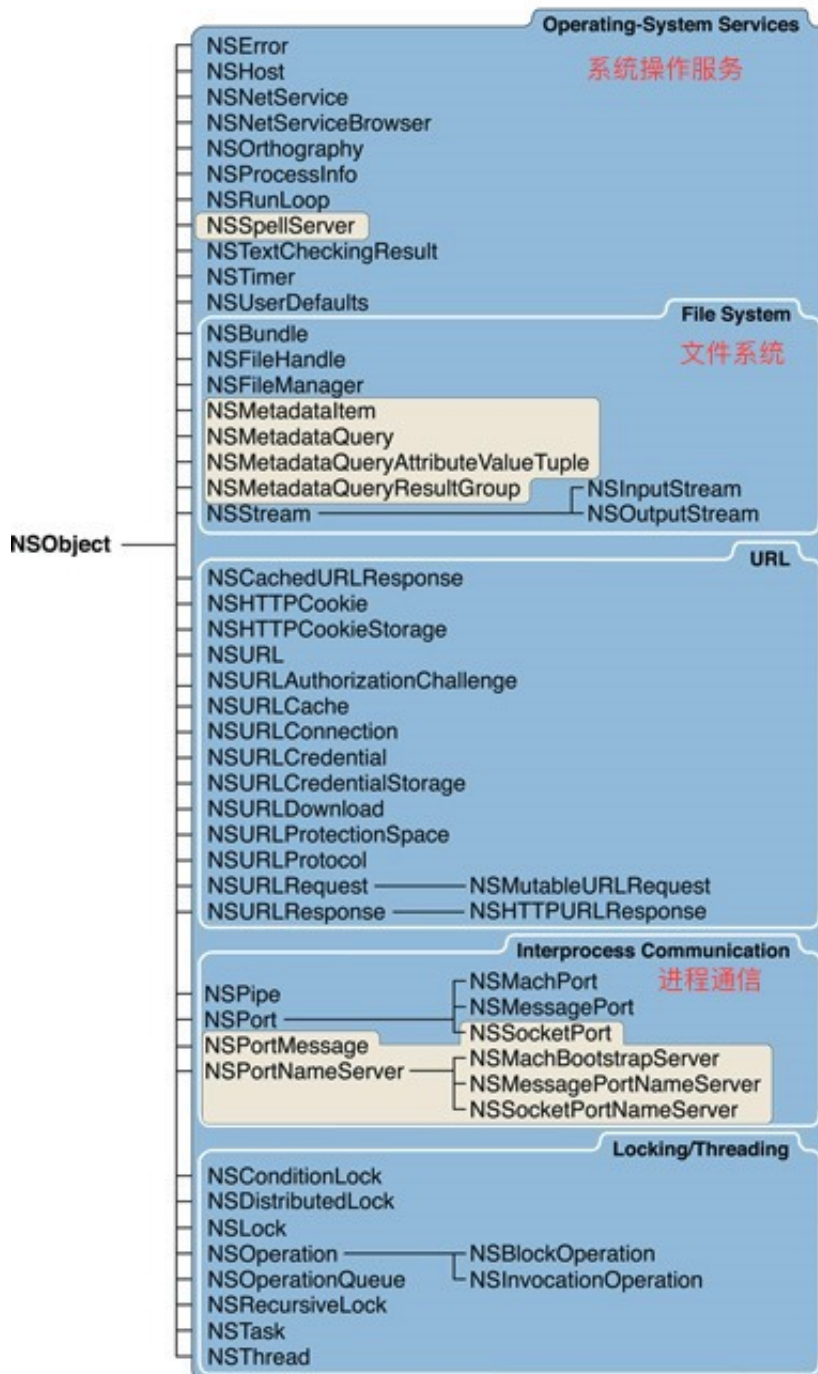


### Foundation框架的特点：

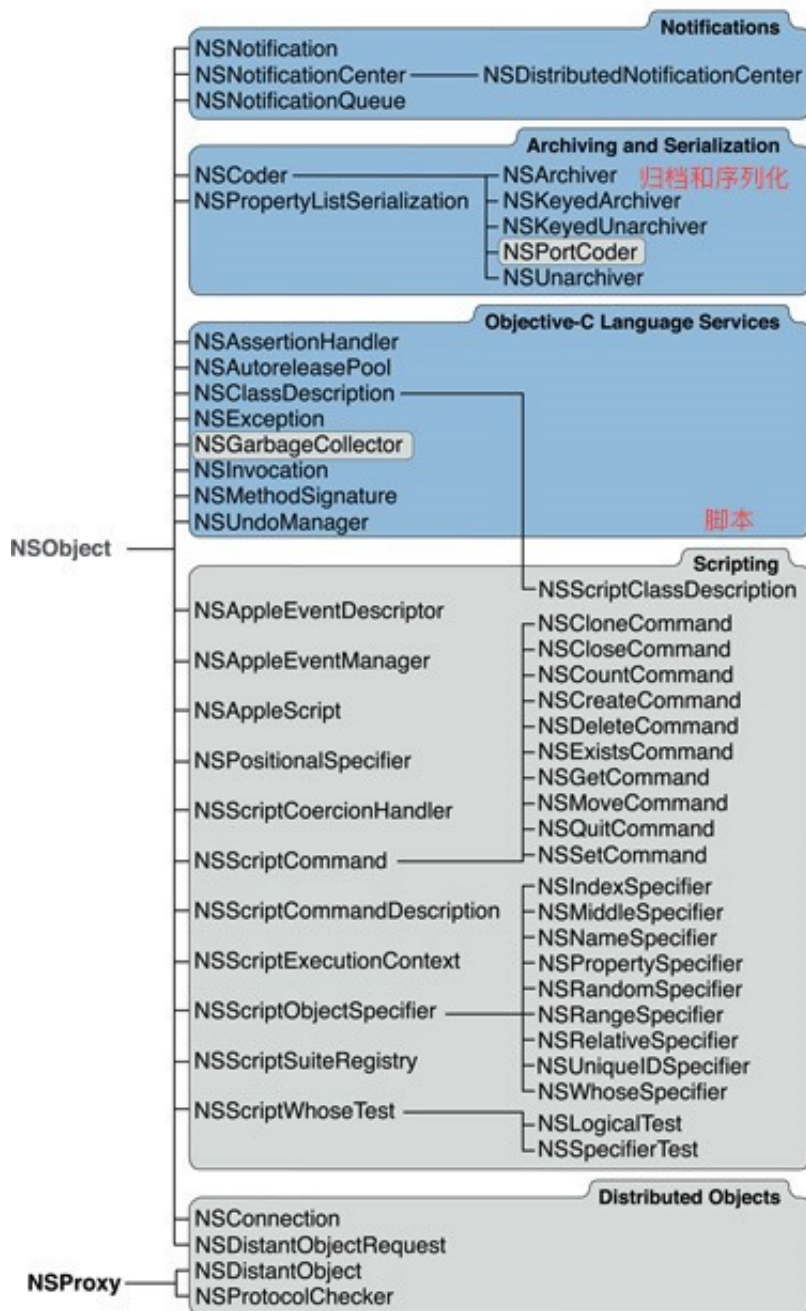
- 都是以NS为前缀
- 类都是继承自超类Object



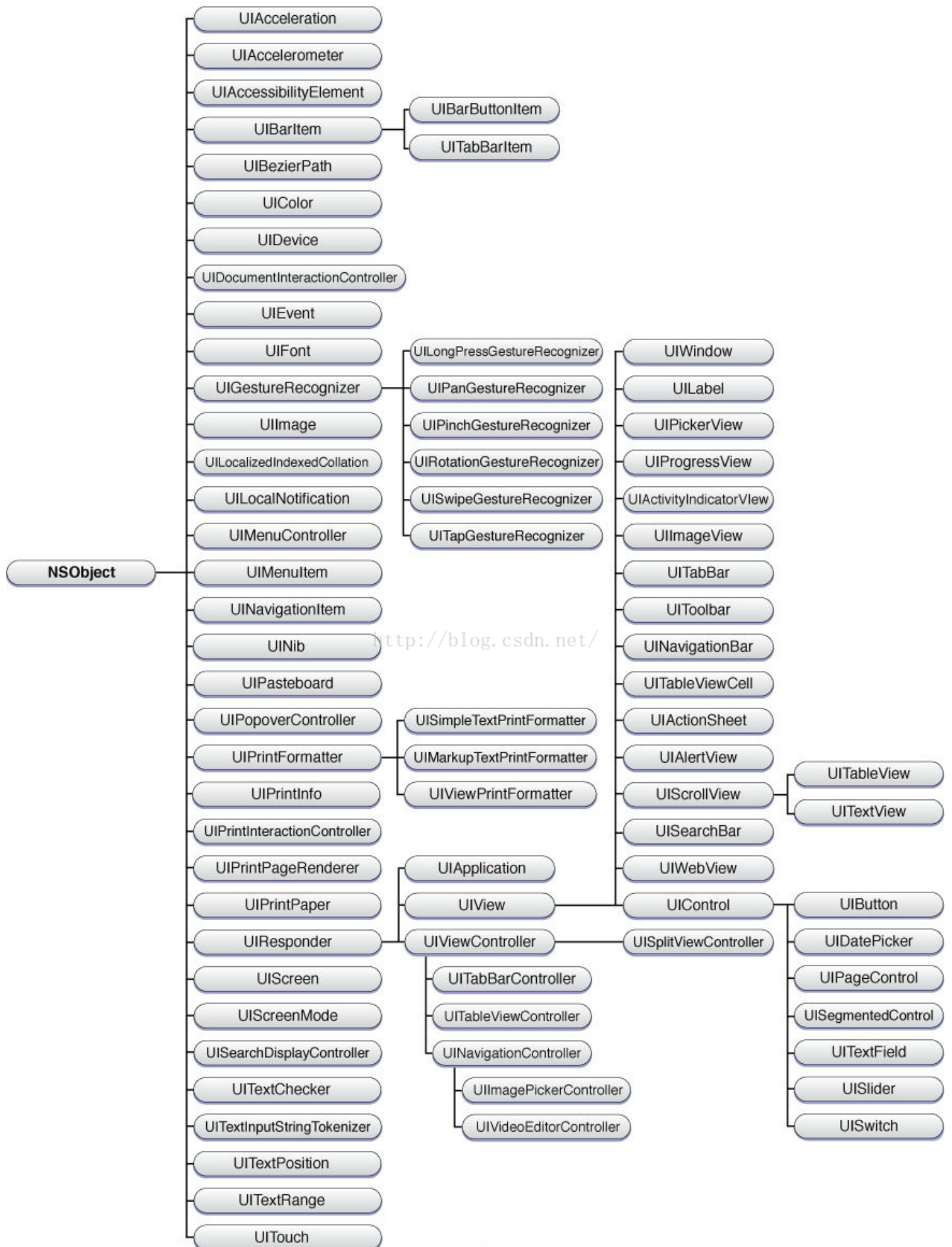
## Objective-C Foundation Continued



## Objective-C Foundation Continued



## UIKit框架图



## UIView和CALayer区别？

UIView和CALayer都是UI操作的对象，两者都是NSObject的子类，发生在UIView上的操作本质上发生在对应的CALayer上，UIView是CALayer用于交互的抽象，UIView是UIResponder的子类（UIResponder是NSObject的子类），提供了很多CALayer所没有的交互上的接口，主要负责处理用户触发的种种操作。CALayer在图像和动画渲染上性能更好，这是因为UIView有冗余的接口，而且相比 CALayer 还有层级之分。CALayer 在无需处理交互时进行渲染可以节省大量时间。CALayer的动画要通过逻辑树、动画树和显示树来实现

## loadView是干嘛用的？

loadView用来自定义view，只要实现了这个方法，其他通过xib或storyboard创建的view都不会被加载。

## layoutIfNeeded、layoutSubviews和setNeedsLayout的区别？

- layoutIfNeeded：方法调用后，在主线程对当前视图及其所有子视图立即强制更新布局。
- layoutSubviews：方法只能重写，我们不能主动调用，在屏幕旋转、滑动或触摸界面、子视图修改时被系统自动调用，用来调整自定义视图的布局。
- setNeedsLayout：方法与layoutIfNeeded相似，不同的是方法被调用后不会立即强制更新布局，而是在下一个布局周期进行更新。