框架

1. fmmpeg框架

答： 音视频编解码框架，内部使用UDP协议针对流媒体开发，内部开辟了六个端口来接受流媒体数据，完成快速接受之目的。

2.fmdb框架

答：数据库框架，对sqllite的数据操作进行了封装，使用着可把精力都放在sql语句上面。

3.320框架

答： ui框架，导入320工程作为框架包如同添加一个普通框架一样。cover(open) ?flower框架 (2d 仿射技术)，内部核心类是CATransform3D.

4.**frame和bounds有什么不同?**

答:frame指的是：该view在父view坐标系统中的位置和大小。(参照点是父亲的坐标系统)

bounds指的是：该view在本身坐标系统中 的位置和大小。(参照点是本身坐标系统)

5.**方法和选择器有何不同?**

答：selector是一个方法的名字，method是一个组合体，包含了名字和实现.

6.**什么是延迟加载?**

答：懒汉模式，只在用到的时候才去初始化。

也可以理解成延时加载。

我觉得最好也最简单的一个列子就是tableView中图片的加载显示了。

一个延时载，避免内存过高，一个异步加载，避免线程堵塞。

7.**cocoa touch框架**

答：iPhone OS 应用程序的基础 Cocoa Touch 框架重用了许多 Mac 系统的成熟模式，但是它更多地专注于触摸的接口和优化。

UIKit 为您提供了在 iPhone OS 上实现图形，事件驱动程序的基本工具，其建立在和 Mac OS X 中一样的 Foundation 框架上，包括文件处理，网络，字符串操作等。

Cocoa Touch 具有和 iPhone 用户接口一致的特殊设计。有了 UIKit，您可以使用 iPhone OS 上的独特的图形接口控件，按钮，以及全屏视图的功能，您还可以使用加速仪和多点触摸手势来控制您的应用。

各色俱全的框架 除了UIKit 外，Cocoa Touch 包含了创建世界一流 iPhone 应用程序需要的所有框架，从三维图形，到专业音效，甚至提供设备访问 API 以控制摄像头，或通过 GPS 获知当前位置。

Cocoa Touch 既包含只需要几行代码就可以完成全部任务的强大的 Objective-C 框架，也在需要时提供基础的 C 语言 API 来直接访问系统。这些框架包括：

Core Animation：通过 Core Animation，您就可以通过一个基于组合独立图层的简单的编程模型来创建丰富的用户体验。

Core Audio：Core Audio 是播放，处理和录制音频的专业技术，能够轻松为您的应用程序添加强大的音频功能。

Core Data：提供了一个面向对象的数据管理解决方案，它易于使用和理解，甚至可处理任何应用或大或小的数据模型。

功能列表：框架分类

下面是 Cocoa Touch 中一小部分可用的框架：

音频和视频：Core Audio ，OpenAL ，Media Library ，AV Foundation

数据管理 ：Core Data ，SQLite

图形和动画 ：Core Animation ，OpenGL ES ，Quartz 2D

网络：Bonjour ，WebKit ，BSD Sockets

用户应用：Address Book ，Core Location ，Map Kit ，Store Kit

8.**fmmpeg框架**

答： 音视频编解码框架，内部使用UDP协议针对流媒体开发，内部开辟了六个端口来接受流媒体数据，完成快速接受之目的。

**9. fmdb框架**

答：数据库框架，对sqllite的数据操作进行了封装，使用着可把精力都放在sql语句上面。

**10. 320框架**

答： ui框架，导入320工程作为框架包如同添加一个普通框架一样。cover(open) ?flower框架 (2d 仿射技术)，内部核心类是CATransform3D.

11. **iOS的系统架构**

答： iOS的系统架构分为（ 核心操作系统层 theCore OS layer ）、（ 核心服务层theCore Services layer ）、（ 媒体层 theMedia layer ）和（ Cocoa 界面服务层 the Cocoa Touch layer ）四个层次。

12.**使用AVAudioPlayer类调用哪个框架、使用步骤？**

答： AVFoundation.framework

步骤：配置 AVAudioPlayer 对象；

实现 AVAudioPlayer 类的委托方法；

控制 AVAudioPlayer 类的对象；

监控音量水平；

回放进度和拖拽播放。

13。**cocoa touch框架**

答：iPhone OS 应用程序的基础 Cocoa Touch 框架重用了许多 Mac 系统的成熟模式，但是它更多地专注于触摸的接口和优化。

UIKit 为您提供了在 iPhone OS 上实现图形，事件驱动程序的基本工具，其建立在和 Mac OS X 中一样的 Foundation 框架上，包括文件处理，网络，字符串操作等。

Cocoa Touch 具有和 iPhone 用户接口一致的特殊设计。有了 UIKit，您可以使用 iPhone OS 上的独特的图形接口控件，按钮，以及全屏视图的功能，您还可以使用加速仪和多点触摸手势来控制您的应用。

各色俱全的框架 除了UIKit 外，Cocoa Touch 包含了创建世界一流 iPhone 应用程序需要的所有框架，从三维图形，到专业音效，甚至提供设备访问 API 以控制摄像头，或通过 GPS 获知当前位置。

Cocoa Touch 既包含只需要几行代码就可以完成全部任务的强大的 Objective-C 框架，也在需要时提供基础的 C 语言 API 来直接访问系统。这些框架包括：

Core Animation：通过 Core Animation，您就可以通过一个基于组合独立图层的简单的编程模型来创建丰富的用户体验。

Core Audio：Core Audio 是播放，处理和录制音频的专业技术，能够轻松为您的应用程序添加强大的音频功能。

Core Data：提供了一个面向对象的数据管理解决方案，它易于使用和理解，甚至可处理任何应用或大或小的数据模型。

功能列表：框架分类

下面是 Cocoa Touch 中一小部分可用的框架：

音频和视频：Core Audio ，OpenAL ，Media Library ，AV Foundation

数据管理 ：Core Data ，SQLite

图形和动画 ：Core Animation ，OpenGL ES ，Quartz 2D

网络：Bonjour ，WebKit ，BSD Sockets

用户应用：Address Book ，Core Location ，Map Kit ，Store Kit