

View Programming Guide for iOS

[원문 링크](#)

문서 읽기 순서

- 빨간색
 - 초보에게 꼭 필요한 개념입니다. 이해하기 쉬운 편입니다.
 - 녹색
 - 초보에게 꼭 필요한 개념입니다. 이해하기 어려운 편입니다.
 - 주황색
 - 특정 상황에만 필요하거나 초보에게 당장은 필요하지는 않은 개념입니다. 이해하기 쉬운 편입니다.
 - 파란색
 - 특정 상황에만 필요하거나 초보에게 당장은 필요하지는 않은 개념입니다. 이해하기 어려운 편입니다.
 - 갈색
 - 지금 당장 볼 필요는 없고, 필요한 경우에 찾아올 수 있도록 이런 내용이 있다는 것만 알아두면 됩니다.
-

Introduction

이 문서는 iOS에서 화면에 애플리케이션의 콘텐츠를 표시하고 관리하기 위해 사용하는 윈도우와 뷰의 역할과 사용법에 대해 설명합니다. 또한, 뷰와 관련된 애니메이션 효과에 관해서도 설명합니다.

View and Window Architecture

UIKit 또는 시스템 프레임워크에서 제공하는 뷰를 사용하거나 커스텀뷰를 사용하는 데 필요한 뷰와 윈도우의 (UIView와 UIWindow 클래스에서 제공하는)아키텍처에 대해 설명합니다.

- View Architecture Fundamentals
 - 뷰와 레이어의 관계와 구조, 뷰가 콘텐츠를 표시하려는 방법과 애니메이션에 관한 설명
 - View Hierarchies and Subview Management
 - The View Drawing Cycle

- [Content Modes](#)
- [Stretchable Views](#)
- [Built-In Animation Support](#)
- [View Geometry and Coordinate Systems](#)
 - 뷰와 윈도우의 좌표계에 관한 설명, 뷰 객체의 크기와 위치에 관련된 프로퍼티(Frame, Bounds, Center)에 관한 설명, iOS의 좌표 표현에 관한 설명
 - [The Relationship of the Frame, Bounds, and Center Properties](#)
 - [Coordinate System Transformations](#)
 - [Points Versus Pixels](#)
- [The Runtime Interaction Model for Views](#)
 - 뷰에서 사용자에게 의한 이벤트 처리 과정과 방법에 관한 설명
- [Tips for Using Views Effectively](#)
 - 성능을 최적화하기 위해 커스텀뷰를 만들 때 고려해야 할 사항에 관한 설명

Windows

윈도우의 역할, 윈도우가 콘텐츠를 변경하는 방법, 윈도우의 생성 시기에 관해 설명합니다.

- [Tasks That Involve Windows](#)
 - 애플리케이션과 관련된 윈도우 객체의 활용에 관한 내용
- [Creating and Configuring a Window](#)
 - 윈도우를 생성하는 두 가지 방법(인터페이스 빌더, 프로그래밍)과 윈도우에 새로운 콘텐츠를 표시하려는 방법 및 윈도우 레벨을 변경에 관한 설명
- [Monitoring Window Changes](#)
 - 애플리케이션에서 윈도우가 가려지고 보이는 것을 모니터링 하기 위한 4가지 윈도우 관련 noti피케이션(알림)에 관한 설명
- [Displaying Content on an External Display](#)
 - 외부 디스플레이에 콘텐츠를 표시하기 위한 윈도우 객체의 구성 방법과 연결 관련 noti피케이션(알림)에 관한 설명

Views

이번 챕터는 뷰의 생성, 관리, 드로잉에 관해 설명합니다. 또한, 뷰 계층 구조의 관리와 레이아웃 처리에 관해 설명합

니다.

- **Creating and Configuring a View Objects**

- 뷰 객체를 생성하는 두 가지 방식에 관한 설명과 생성된 뷰 객체를 설정하는 프로퍼티와 태그하는 것에 관한 내용

- **Creating and Managing a View Hierarchy**

- 뷰 계층 구조를 생성하고 관리하는 방법과 뷰 계층 구조 안에서 뷰를 위치시키고 숨기는 방법에 관한 내용, 회전과 관련된 뷰의 좌표계에 관한 내용

- **Adjusting the Size and Position of Views at Runtime**

- 뷰의 크기 변경 등의 이벤트로 인한 레이아웃 변경 발생 시 이를 처리하는 (자동, 수동) 방법에 관한 내용

- **Modifying Views at Runtime**

- 사용자 입력에 의한 인터페이스의 변경이 요구될 때, 이에 대해 응답할 수 있는 요소와 방법들에 관한 내용

- **Interacting with Core Animation Layers**

- 레이어 객체를 직접 사용하는 방법과 뷰에 레이어 객체를 포함하는 방법에 관한 내용

- **Defining a Custom View**

- 커스텀뷰를 만드는 과정과 이상적인 커스텀뷰를 만들기 위해 구현해야 할 목록에 관한 설명

Animations

iOS에서 지원하는 애니메이션 기술에 관한 소개와 애니메이션 구현 방법에 관해 설명합니다.

- **What Can Be Animated?**

- 애니메이션 가능한 UIView 클래스의 프로퍼티와 애니메이션 효과가 적용될 수 있는 상황(변화)에 관한 설명

- **Animating Property Changes in a View**

- 뷰의 프로퍼티에 애니메이션 효과를 적용하려는 방법과 관련 메서드들에 관한 설명

- **Creating Animated Transitions Between View**

- 뷰 전환 애니메이션을 구현할 수 있는 두 가지 방법(메서드)에 관한 설명

- **Linking Multiple Animations Together**

- 여러 애니메이션 블록을 연결하는 방법에 관한 설명

- Animating View and Layer Changes Together

- 뷰와 커스텀 레이어를 동시에 수정할 수 있는 애니메이션 구현 방법