

Xcode

一、workspace project target scheme意思及注意事项

一个工程的自工程里面不能包含两种库类型:

MainProject: SubProject(.a)可以有N个, 能引用主工程中的 .a 库; SubProject (framework), 只能有一个, 不能在public头文件上引用其他库的文件

二、多模块工程资源创建及使用

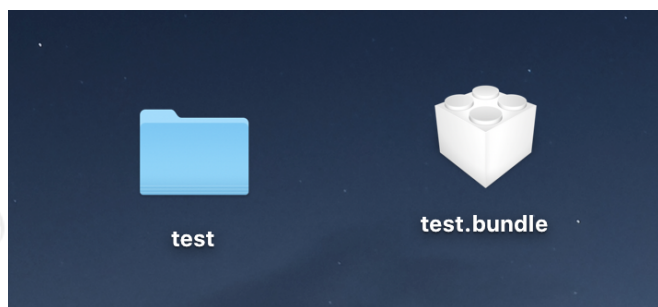
bundle 创建及使用

三种方式创建:

- 直接创建文件夹并添加后缀-bundle, 然后将bundle拖入工程即可
- 创建类型为bundle的 target, 修改部分配置且关联工程即可
- 创建bundle工程, 主工程以子工程的形式引用, 并将product下的bundle直接拖入工程即可

1、创建文件夹

该方式简单

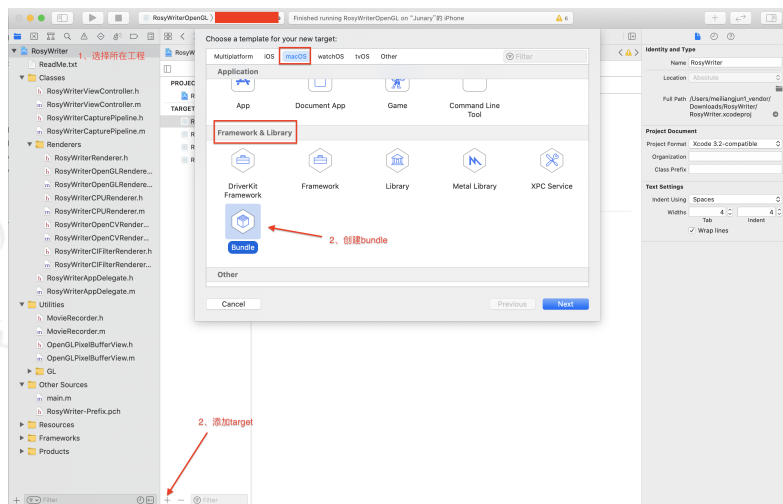


工程中使用

```
NSString *bundlePath = [[NSBundle mainBundle] pathForResource:@"test" ofType:@"bundle"];
UIImage *iconImage= [UIImage imageWithContentsOfFile:[bundlePath stringByAppendingPathComponent:@"Snip20170522_340.png"]];
```

2、创建target

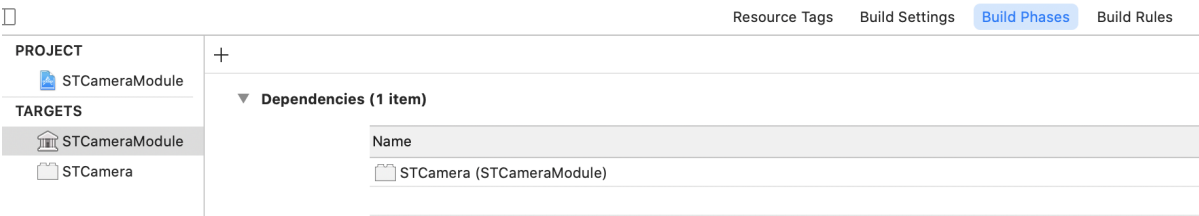
工程设置界面 => add target按钮 => macos下的bundle资源包, 如图:



创建完之后需要在bundle中设置相关配置

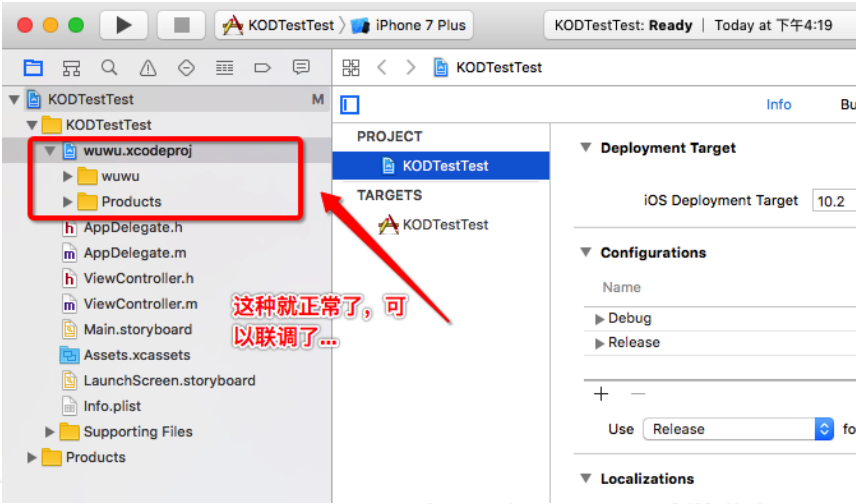
Bundle settings中的basesdk要选择成iOS，而非macOS。并且在主工程中需要在copy bundle resource中添加刚创建的bundle。

注：如果是static lib，则需要在 Dependencies 中添加bundle



3、以子工程形式被主工程引用

创建与第二种方式类似，只是创建的入口时file => project => bundle，最后的结果如图：



子工程A使用子工程B的资源或文件

同为子工程，A需要在Search Path的“Header Search Paths”下添加“\${SRCROOT}/../B”的路径，其中“\${SRCROOT}”表示主A所在的路径，“..”表示上级目录，例如：some/Module/A是A工程路径，那么“\${SRCROOT}/../B”则表示是在“Module/B”（如果有的话）下查找



注意：recursive、non-recursive。recursive表示会遍历该文件下所有的文件，non-recursive则表示只查找当前文件夹下的文件