在主线程中[NSThread exit]会杀掉主线程!但是APP不会挂掉

优先级priority只能保证CPU调度的可能性会高,并不是高的都执行完了再执行低的

@synchronized (self.lockObjc) { 加锁的代码 } // lockObjc是非空NSObject全局变量，耗费大量资源，不建议用

atomic原子性操作，为setter方法加锁，nonatomic不为setter方法加锁

dispatch\_barrier\_async：虽然是异步，在前面的任务执行结束后它才执行，它后面的任务等它执行完成后才会执行，queue不能是全局的并发队列

同步：一个线程中，异步：可以开启新的线程

dispatch\_get\_global\_queue获取全局的并发队列，无需手动创建

延时执行代码的3种方法: 1. performSelector: afterDelay: 2. dispatch\_after(异步) 3. [NSTimer scheduledTimer repeates:NO]

快速迭代遍历dispatch\_apply(10, queue, ^(size\_t index){ 执行10代码,index顺序不确定 })

队列组：等2个异步操作执行完后,回到主线程 dispatch\_group\_t group=dispatch\_group\_create(); dispatch\_group\_async(group, …); dispatch\_group\_notify(group, …)

UIScrollView().minimumZoomScale //UIScrollView的最小缩放属性 并实现viewForZoomingInScrollView

继续loop： [NSRunLoop currentRunLoop] runMode

dispatch\_queue\_create("tanzhouios", DISPATCH\_QUEUE\_CONCURRENT)队列中的线程(任务)并行，NULL的时候串行

NSOperation:

将NSOperation添加到NSOperationQueue中,系统会自动异步执行NSOperation中的操作

最大并发数: maxConcurrentOperationCount

依赖:[operation addDependency:operationA]; //A执行完后,再执行B。可以在不同queue的NSOperation之间创建依赖关系

执行完后的操作operation.completionBlock

死锁dispatch\_sync(dispatch\_get\_main\_queue(), ^{NSLog(@"…");}); //不会创建新的线程，于是sync等待主队列，主队列又等待sync

GCD与NSOperation：

GCD特有的：一次执行；延迟执行；调度组(op中实现有点麻烦)

Op封装的(GCD实现麻烦的)：最大并发线程；队列的暂停/继续；取消所有操作；制定操作之间的依赖

//page 04课operation demo6