

游客，您好！[登录](#) 或 [注册](#)

[首页](#)

[新手](#)

[问答](#)

[论坛](#)

[Cocos2d-X](#)

[开发者中心](#)

[站内搜索](#)

[苹果开发](#)

[Swift专区](#)

[新手区](#)

[市场销售区](#)

[美术区](#)

[游戏开发区](#)

[议事大厅](#)

[招聘外包区](#)

主页 > 资讯频道 > 开发相关

iOS第三方开源库的吐槽和备忘

发布于：2014-01-23 18:00 阅读数：9196

“做iOS开发总会接触到一些第三方库，这里整理一下，做一些吐槽。目前比较活跃的社区仍旧是Github，除此以外也有一些不错的库散落在Google Code、SourceForge等地方。由于Github社区太过主流，这里”

阅读器

开源项目



转自 [ibireme](#) 的博客

做iOS开发总会接触到一些第三方库，这里整理一下，做一些吐槽。

目前比较活跃的社区仍旧是Github，除此以外也有一些不错的库散落在Google Code、SourceForge等地方。由于Github社区太过主流，这里主要介绍一下Github里面流行的iOS库。

首先整理了一份[Github上排名靠前的iOS库](#)(大概600个repos)

除了逛一下每日/每月流行之外，也可以到[这里](#)来看一下整个iOS Repos的排名。

下面是一些比较流行的第三方库：

HTTP

相比较之下，[AFNetworking](#)是目前最优秀的的一个了：轻量、易用、使用者多、开发者有在积极维护。在AFN出现之前，这个角色是由ASIHTTPRequest扮演的，只是到现在年久失修了。关于AFN和ASI的对比，这里有一篇不错的文章http://www.infoq.com/cn/articles/afn_vs_asi。除此之外，[MKNetworkKit](#)和[RestKit](#)也有一定的使用者。

Socket

[CocoaAsyncSocket](#)无疑是目前封装得最完善的Socket库了：支持异步TCP/UDP，支持GCD，Objective-C接口封装。。目前没有发现可以与之相比的同类产品。。

开发者通道

[排行榜](#) [代码库](#) [图书库](#)

[网站库](#) [发码区](#) [工具库](#)

[招聘区](#) [外包区](#) [问答区](#)

关注CocoaChina



最近更新

- 1

论坛源码推荐（6月19日）：用Swift

2014-06-19
- 2

Swift中的标准函数

2014-06-19
- 3

简析Swift和C的交互

2014-06-19
- 4

如何在iOS 8中使用Swift和Xcode 6

2014-06-19
- 5

AutoLayout相关概念介绍和动画derr

2014-06-19
- 6

论坛源码推荐（6月18日）：下拉手!

2014-06-18
- 7

Swift の 函数式编程

2014-06-18
- 8

objc category的秘密

2014-06-18
- 9

论坛源码推荐（6月17日）：用Swift

2014-06-17
- 10

Objective-C中的扩展类型信息

2014-06-17

推荐内容

热点内容

JSON

[JSONKit](#)算是第三方中最优秀的一个了：性能很高，文件少。在JSONKit之前，SBJson非常非常流行，但是SBJson性能够差，只是由于历史原因仍然存在某些工程里面。如果工程只需要支持iOS5以上的系统，那就可以放弃那些第三方Json库了，直接用系统提供的NSJSONSerialization，性能比第三方的好，又是官方API。。。

XMPP

现在做个实时聊天，XMPP协议算是很成熟的方案了。[XMPPFramework](#)一个很不错的选择，可以直接和OpenFire服务器打交道。项目不大人手不多的话，可以看看这个。

基础工具类

[SSToolkit](#)算是一个不错的工具包，提供各种比如编码、加密、字符串处理等等东西，还提供了一些不错的自定义控件，并且文档非常齐全。

框架

过去有很多人再用[three20](#)，这个东西太大太重，文档又少，到头来连Facebook都停止维护了。作为替代品nimbus现在流行了开来，关键在于它文档齐全。国内有个MVC框架叫[BeeFramework](#)，号称是顶级框架并且功能超过nimbus，有兴趣的可以看一下。[ReactiveCocoa](#)把响应式编程这种上流的东西带了过来，值得试一试。。

数据存储

还是挺多人(比如我)喜欢直接跟SQLite打交道的，这方面[fmdb](#)封装的很不错。如果用CoreData来做存储的，可以用一下[MagicalRecord](#)。

图像处理

[GPUImage](#)无疑是这方面的集大成者了。用OpenGL ES2.0来实时处理图片和视频流，性能和功能都是顶尖的。。

开发和调试工具

[PonyDebugger](#)看上去是一个不错的调试工具，可以在电脑浏览器上远程调试iOS程序、查看视图层次、网络等等。[CocoaLumberjack](#)是个Log工具，号称是可以提供企业级Log，使用者也挺多。

为了了解一下目前第三方库的普及程度，下面列举一些知名App对第三方库的依赖。

网易新闻

[AppleReachability](#)
[ASIHTTPRequest](#)
[EGOTableViewPullRefresh](#)
[GTMNSString+HTML](#)
[MCTemplateEngine](#)
[MPOAuth](#)
[RegexKitLite](#)
[SDWebImage](#)
[SSZipArchive](#)
[wax](#)

Garageband

[MurmurHash](#)
[libpng](#)
[zlib](#)
[SBJson \(json-framework\)](#)

iWork三套件

[MOKit](#)
[Boost C++ Library](#)
[protobuf](#)
[OpenGL Mathematics](#)
[SQLite](#)



WWDC2014观感兼回答iOS初学者的困惑



CocoaChina专题：从今天开始学习Swift!



ReactiveCocoa2实战



Swift语言亮点：站在Objective-C开发人员的角度看



Swift备忘单和快速参考（持续更新...）

[cephes math library](#)

Pinterest

[AFNetworking](#)

[AFHttpClientLogger](#)

[Facebook SDK](#)

[iRate](#)

[MAKVNotificationCenter](#)

[SDWebImage](#)

[SFHFKeychainUtils](#)

[SSPullToRefresh](#)

[SVProgressHUD](#)

[TTTAttributedLabel](#)

[TTTLocalizedPluralString](#)

[UIAlertView-Blocks](#)

多看阅读

[fmdb](#)

[ASIHTTPRequest](#)

[FreeType](#)

[JSONKit](#)

[Objective-Zip](#)

[Skia \(Google\)](#)

[MBProgressHUD](#)

淘宝

[MAZeroingWeakRef](#)

[MBProgressHUD](#)

[ABCContactHelper](#)

[ASIHTTPRequest](#)

[CocoaLumberjack](#)

[EGOTableViewPullRefresh](#)

[fmdb](#)

[GTMBASE64](#)

[JSONKit](#)

[SBJson \(json-framework\)](#)

[RTLabel](#)

[SDWebImage](#)

[SVPullToRefresh](#)

[three20](#)

[ziparchive](#)

微信

[cocos2d](#)

[EGOTableViewPullRefresh](#)

[Facebook iOS SDK](#)

[JSONKit](#)

[SBJson](#)

[ziparchive](#)

QQ

[ASIHTTPRequest](#)

[FMDB](#)

[CocoaAsyncSocket](#)

[JSONKit](#)

[MBProgressHUD](#)

[OpenUDID](#)

[SBJson](#)[SVPullToRefresh](#)

百度地图

[AFNetworking](#)[GTMBase64](#)[JSONKit](#)[MBProgressHUD](#)[RNCachingURLProtocol](#)[SDWebImage](#)

微博

[ABContactHelper](#)[AFNetworking](#)[ASIHTTPRequest](#)[DACircularProgressView](#)[DDProgressView](#)[DTFoundation](#)[fmdb](#)[JSONKit](#)[SBJson](#)[MBProgressHUD](#)[MTStatusBarOverlay](#)[OpenUDID](#)[SFHFKeychainUtils](#)

人人

[cocoaasyncsocket](#)[ZipArchive](#)[MBProgressHUD](#)[JSONKit](#)[GTMBase64](#)[MKNetworkKit](#)[HPGrowingTextView](#)[zxing](#)

可以看到，这些大型的App的依赖都很混乱，所以稍微解释一下。这些大公司都有一个iOS团队来协同开发，团队成员的水平也参差不齐。有时由于历史原因，例如某个App的某个组件依赖了ASIHttpRequest，但之后的新人改用了AFNetworking，就造成上面这种比较混乱的库依赖关系。这就造成难以维护、代码冗余等问题了。所以，引入一个第三方库一定要慎重考虑，如果可能，尽量自己开发和实现相应的功能，第三方库尽量只作为参考。小团队或者个人开发者可以不必过多考虑，开发速度优先。

最后吐槽一下cocoapods。

一个语言的流行总伴随着第三方库的丰富，相应的也会出现依赖库管理的工具。cocoapods之于ObjC,就像maven/gradle之于java、gem之于ruby那样。cocoapods基本上是在github社区上的，开源并且社区活跃。除了用github上的中央仓库外，也可以自己搭建私服什么的随便乱搞。

但就我来说，不推荐使用cocoapods，吐槽如下：

1.像maven这样的工具，是为了管理庞大的第三方库依赖、控制版本、构建工程等等而产生的，很难想象一个依赖了上百个jar包的web项目不用包管理构建会变成什么样。。但是，iOS开发是客户端的开发啊，如果真有一个工程依赖了那么多第三方工具，这个App能保持稳定吗。。通常情况下一个iOS工程不会有那么多包依赖。

2.按常理来看，一个人的手头不可能有太多的工程同时进行，也不太可能一天之内创建N个App来发布。cocoapods能节省的重复工作量，还不如它带来麻烦多。。

3.修改和调试不便。如果某个第三方库需要少量修改才能实现需求，用cocoapods来处理会比较麻烦。

- 关于第三方库，同样也不推荐过多使用，吐槽如下：
- 1.消耗时间，一个开源库，拿过来需要仔细考察代码质量，确认是否足够可靠。如果出现问题，需要仔细审查开源库的内部实现。如果这些工作太消耗时间，还不如自己实现。
 - 2.可维护性差。一旦遇到系统升级、API更换，第三方库不能确保不出问题。当出问题后也难以找到人来维护。如果跟进第三方库的改变，仍然容易出现新问题。
 - 3.法律问题。。大公司需要仔细审查许可协议，小公司各种不怕那就没问题。。

CocoaChina是全球最大的苹果开发中文社区，官方微信每日定时推送各种精彩的研发教程资源和工具，介绍app推广营销经验，最新企业招聘和外包信息，以及Cocos2d引擎、Cocostudio开发工具包的最新动态及培训信息。关注微信可以第一时间了解最新产品和服务动态，微信在手，天下我有！

请搜索微信号“CocoaChina”关注我们！



(60)

看过此文章的用户还看过



iOS开源项目之日志框架CocoaLumberjack

CocoaLumberjack是Mac和iOS上一个集快捷、简单、强大和灵活于一身的日志框架。CocoaLumberjack类似于流行的日志框架（如log4j），但它是专为Objective-C设计的，...

访问人数：3220 查看详细



AdMob持续增长，但与iPhone无关

昨天，Admob的移动广告浏览次数 达到了2000亿次，九个月前，这一数字仅为1000亿次。这家移动广告仍在飞速增长，目前有160名员工，年收入额在一亿美元以上。但自...

访问人数：472 查看详细



iPhone OS 3.2的3个重要改进

作者 superzhou 原帖地址 <http://www.cocoachina.com/bbs/read.php?tid-14337.html> iPhone OS 3.2的3个重要改进 1,有输入法的接口,不过可能只局限于所运行的程序...

访问人数：590 查看详细

12 条评论 54 条新浪微博 2 条腾讯微博 最新 最早 最热



Kenneth_Yo
mark

1月23日 回复 顶 转发



Kenneth_Yo
@mark

1月23日 回复 顶 转发



不羁的微风hw
mark 一下，不错概括的很全面

1月24日 回复 顶 转发



宋健
mark

1月24日 回复 顶 转发



jimneylee

- 

关于cocoapods，看得出来作者还是有比较多得使用经验。但是任何事情都有两面性，在一定程度上选择稳定性的依赖库，cocoapods能够让项目保持最小体积，而不是动辄100多MB。

1月24日 回复 顶 转发
- 

secr

请问是如何知道app里用了哪些第三方库的

1月24日 回复 顶 转发
- 

shaobojohn

回复 secr: otool dump下就可以知道类名。目测很多库，他们自己都会做些修改

1月24日 回复 顶 转发
- 

麻辣鸡翅与苹果

mark

1月24日 回复 顶 转发
- 

zeng-曾

mark下

1月24日 回复 顶 转发
- 

Jack

mark 一下

1月25日 回复 顶 转发
- 

背着相机去_旅行

这个必须mark

1月26日 回复 顶 转发
- 

乖乖的nicebear

mark~ mark ~~ mark~~~

1月27日 回复 顶 转发

社交帐号登录: 微博 QQ 人人 豆瓣 更多»



说点什么吧...

发布

www.cocoachina.com正在使用多说



- 网站地图
- 关于我们
- 联系我们

合作云平台: 又拍云
京公网安备 11010502011183
京ICP备 11006519号 京ICP证 100954号
Copyright © 2008-2013 CocoaChina.com

资讯频道

- 开发相关
- 苹果相关

开发者频道

- Mac开发
- iPhone开发
- 新手教学
- 游戏开发
- 开发综合
- 用户体验
- iPad开发

市场频道

- AppStore研究
- 会员作品
- 软件销售
- 市场推广
- 上线经验
- 案例分析

下载频道

教学视频

电子文档

源码下载

关注微信 每日推荐



开发者中心

- 应用排行
- 补充个人信息
- 华人应用大全
- 扫一扫 浏览移动版

友情链接

麦芽地 手游那点事 cocos2d-x 雷锋网 工程师爸爸 iPad网址导航 Cocos引擎中文官网
Nooidea.com | 装傻充愣 苹果发烧友 9RIA天地会 啃苹果论坛 苹果fans 苹果发烧友 美图秀秀 iPhone 版
苹果开发者中心 泰然网 维以不永伤 远景苹果主题 游戏邦 爱应用

