

大师班30天

和谐学习,不急不躁

LG_Cooci



面试题一: 临时变量什么时候释放

面试题二: 自动释放池原理

面试题三: 自动释放池能否嵌套使用

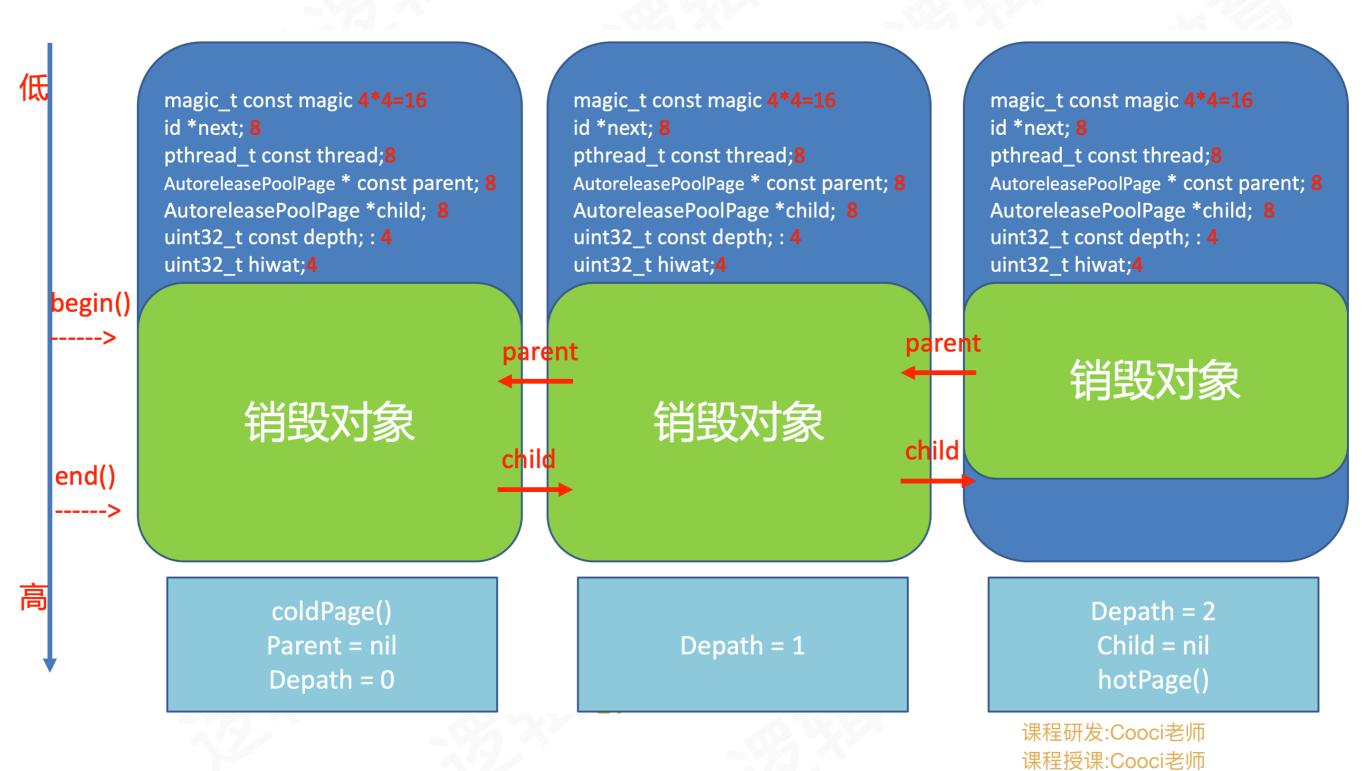






- magic 用来校验 AutoreleasePoolPage 的结构是否完整;
- next 指向最新添加的 autoreleased 对象的下一个位置,初始化时指向 begin();
- thread 指向当前线程;
- parent 指向父结点,第一个结点的 parent 值为 nil;
- child 指向子结点,最后一个结点的 child 值为 nil;
- depth 代表深度,从 0 开始,往后递增 1;
- hiwat 代表 high water mark 最大入栈数量标记







- * magic 用来校验 AutoreleasePoolPage 的结构是否完整;
- * next 指向最新添加的 autoreleased 对象的下一个位置,初始化时指向 begin();
- * thread 指向当前线程;
- * parent 指向父结点,第一个结点的 parent 值为 nil ;
- * child 指向子结点,最后一个结点的 child 值为 nil;
- * depth 代表深度,从 0 开始,往后递增 1;
- * hiwat 代表 high water mark 。



逻

低

begin() ----->

end()

magic_t const magic 4*4=16 id *next; 8 pthread_t const thread;8 AutoreleasePoolPage * const parent; 8 AutoreleasePoolPage *child; 8 uint32_t const depth; : 4 uint32_t hiwat;4 parent 销毁对象

coldPage()
Parent = nil
Depath = 0

Next()
---->
Objc
release

LOGIC

magic_t const magic 4*4=16
id *next; 8
pthread_t const thread;8
AutoreleasePoolPage * const parent; 8
AutoreleasePoolPage *child; 8
uint32_t const depth; : 4
uint32_t hiwat;4

销毁对象

Depath = 2 Child = nil hotPage()

课程研发:Cooci老师课程授课:Cooci老师

局



Hello Cooci

我就是我,颜色不一样的烟火