

WWDC2014

1.发布了 **SWIFT** 语言以提高 **OS X** 和 **IOS** 程序员的开发效率, **Swift** 能够同时兼容 **C** 和 **Objective C**, 代码可共存于同一个应用中。毕竟 **OC** 诞生历史过于久远, 即使苹果不停的为它做出一些改进, 仍然有些不尽人意。

2.开放新 **API Handoff** 对拥有多个苹果设备的用户会享受到极大的便利。每一个设备的功能和信息都和其它苹果设备完美配合, 使得单个硬件本身的功能被放大, 开发者可以利用此 **API** 开发出完全支持 **Handoff** 功能的应用。

3.**CloudKit**,基于 **iCloud** 的一个云端数据存储服务,提供了低成本的云存储并能作为一个后端服务通过用户们的 **iCloud** 账号分享其应用数据。提供了一个仪表 **web** 页面用于管理公开数据的记录类型和一组 **API** 接口用于 **iCloud** 和设备之间的数据传递。

4. **SpriteKit** 也可以引入 3 D 的内容。

5. 开放了输入法接口, 允许第三方输入法。

6. 向开发者开放了 **Touch ID**。

7. 发布智能家居平台 **HomeKit**。

8. 发布 **Health Kit** 可以收集和分析用户的健康数据。

9. 面向开发者的免费测试服务 **Test Flight**。

10. 发布 **Metal** 新平台技术提供了软件所需的最低层, 保证软件可以运行在不同的图形芯片上。**Metal** 提升了 **A7** 与 **A8** 处理器效能, 让其性能完全发挥。

WWDC 2015

1.**Swift 2.0** 及其附属小工具, 除了发布 **OSX** 版外还会发布 **Linux** 版。

2.新的独立 **watch OS**

3.**Metal** 技术让游戏开发大为受益 **Metal** 综合了 **OpenCL** 的计算能力和 **OpenGL** 的图形能力, 渲染效果提升 **40%**。

4.**iPad** 支持画中画 (**Split View**) 功能。

5.发布 **Apple Pay**