使用storyboard实现屏幕适配［心得］

虽然说iOS开发比较少使用storyboard，但是他既然有，那就用一下呗。

设置屏幕支持方向

在iOS开发页面布局时，如果你是主打横屏的，忘记限制竖屏，当用户一转手机，一切都将乱掉，精心营造的用户体验直接免谈。所以，如果你确认要支持哪个方向，一定要将界面上的所有元素都添加合适的约束，并在运行调试时转一下看看。当你无法支持时，请直接砍掉。

可以在项目导航面板，选择.storyboard文件，在Targets －> General －> Deployment Info －> Device Orientation，选择支持的方向

在storyboard上实现多屏幕适配，只能靠约束来实现。

虽然在Xcode中，可以直接点Resolve Auto Layout Issues直接给你将约束在当前界面搞定，但你换个界面，或者像前面说的换个方向，在控件比较多的时候，你会有种想放弃重构，重新开发的冲动。

在storyboard上界面开发，真理就是给每一个界面每个控件手动添加特定方向上的约束。

做了一些开发后，我发现，原来还有一种职业叫做设计师，界面组件的位置需要由他确定，