关于ios: setNeedsLayout与setNeedsUpdateConstraints和layou tlfNeeded vs updateConstraintsIfNeeded

2019-06-02

autolayout ios nslayoutconstraint objective-c

setNeedsLayout vs. setNeedsUpdateConstraints and layoutIfNeeded vs updateConstraintsIfNeeded

我知道自动布局链基本上由3个不同的过程组成。

- 我和追
- 更新约束布局视图(这里是计算框架的地方)
- 显示

我不太清楚的是, -setNeedsLayout 和 -setNeedsUpdateConstraints 之间的内在区别。来自Apple Docs:

设置需求布局

Call this method on your application's main thread when you want to adjust the layout of a view's subviews. This method makes a note of the request and returns immediately. Because this method does not force an immediate update, but instead waits for the next update cycle, you can use it to invalidate the layout of multiple views before any of those views are updated. This behavior allows you to consolidate all of your layout updates to one update cycle, which is usually better for performance.

设置需要更新约束

When a property of your custom view changes in a way that would impact constraints, you can call this method to indicate that the constraints need to be updated at some point in the future. The system will then call updateConstraints as part of its normal layout pass. Updating constraints all at once just before they are needed ensures that you don't needlessly recalculate constraints when multiple changes are made to your view in between layout passes.

当我想在修改约束后为视图设置动画,并为我通常调用的更改设置动画时,例如:

[UIView animateWithDuration:1.0f delay:0.0f usingSpringWithDamping:0.5f initialSprin
[self.modifConstrView setNeedsUpdateConstraints];
[self.modifConstrView layoutIfNeeded];
} completion:NULL];

我发现,如果我使用 -setNeedsLayout 而不是 -setNeedsUpdateConstraints ,一切都能按预期工作,但是如果我用 -updateConstraintsIfNeeded 更改 -layoutIfNeeded ,动画就不会发生。我试图得出自己的结论:

- _updateConstraintsIfNeeded 只更新约束,但不强制布局进入进程,因此原始帧仍然保留 __setNeedslavout 批调用 _updateContraints 方法
- -setNeedsLayout 也调用 -updateContraints 方法

那么什么时候可以用一个代替另一个呢?关于布局方法,我需要在约束发生变化的视图上调用它们还是在父视图上调用它们?





你的结论是对的。基本方案是:

- setNeedsUpdateConstraints 确保将来调用 updateConstraintsIfNeeded 调用 updateConstraints 。
- setNeedsLayout 确保将来调用 layoutIfNeeded 时调用 layoutSubviews 。
 当调用 layoutSubviews 时,它也调用 updateConstraintsIfNeeded,所以在我的经验中很少需要手

动调用它。实际上,除了在调试布局时,我从未调用过它。

使用 setNeedsUpdateConstraints 更新约束也是非常罕见的,objc.io——一个必须了解自动付款的人

——说:

If something changes later on that invalidates one of your constraints, you should remove t

he constraint immediately and call setNeedsUpdateConstraints. In fact, that's the only case whe re you should have to trigger a constraint update pass.

另外,根据我的经验,我从来没有必要使约束失效,也没有在代码的下一行中设置 setNeedsLayout

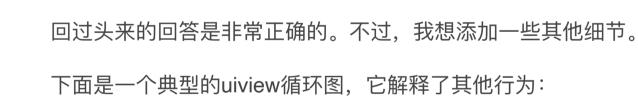
因为新的约束要求一个新的布局。 经验法则是:

如果直接操纵约束,请调用 setNeedsLayout。

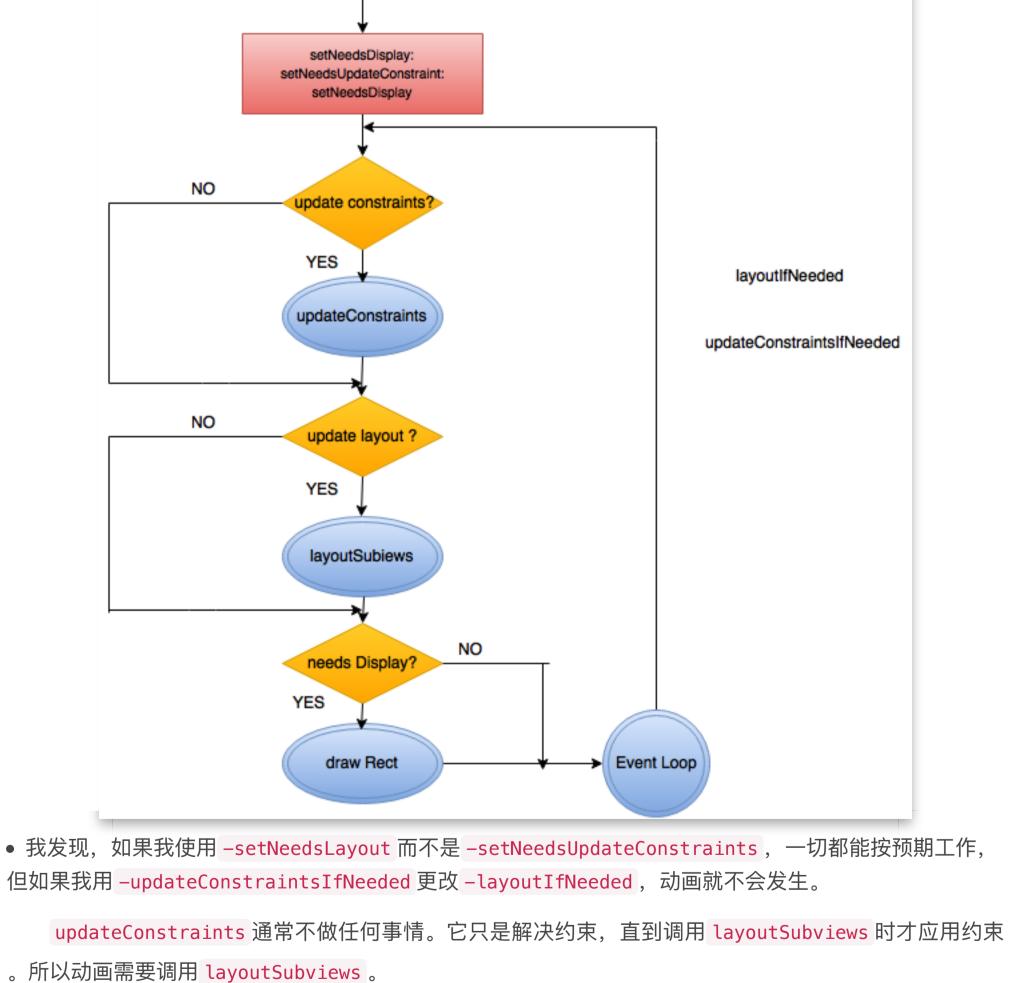
- 如果您更改了某些条件(如偏移量或smth),这些条件将更改重写的 updateConstraints 方法(一种建议的更改约束的方法。btw)中的约束 则调用 setNeedsUpdateConstraints 大多数情况下
- 建议的更改约束的方法,btw)中的约束,则调用 setNeedsUpdateConstraints ,大多数情况下,在这之后调用 setNeedsLayout 。

 如果您需要上述任何操作立即生效,例如,当您需要在布局通过后学习新的帧高度时,请将其附加到 layoutIfNeeded 中。
- 另外,在您的动画代码中,我相信 setNeedsUpdateConstraints 是不需要的,因为约束在动画之前是手动更新的,动画只根据新旧的不同重新布局视图。

▶相关讨论



initWithFrame



● setNeedsLayout调用also-updateContaints方法

不,这是不必要的。如果您的约束没有被修改,uiview将跳过对 updateConstraints 的调用。您需要

显式调用 setNeedsUpdateConstraint 来修改流程中的约束。 要呼叫 updateConstraints, 您需要执行以下操作:

1 [view setNeedsUpdateConstraints];
2 [view setNeedsLayout];

3 [view layoutIfNeeded];



同时运行Windows和Mac应用程序
Mac与Window融合。在Mac上运行您喜爱的Windows软件。Mac用户的最优之选。充分利用Mac。立即试用!

Parallels.cn

了解详情

▶相关讨论

同时运行Windows和Mac应用程序
Mac与Windows融合。在Mac上运行您喜爱的Windows软件。Mac用户的最优之选。充分利用Mac。立即试用!
Parallels.cn

广告X

Copyright © 码农家园 联系: ddyu2x@gmail.com