

一、控制器的创建

2014年9月19日 星期五 上午10:46

1.怎么自己通过storyboard创建控制器(空项目)，之前都是系统加载storyboard，帮我们创建好控制器。

- **了解UIStoryboard对象**，通过这个对象，就能加载storyboard文件
注意：必须要有storyboard，创建UIStoryboard对象才有意义，allocinit创建UIStoryboard对象没有意义

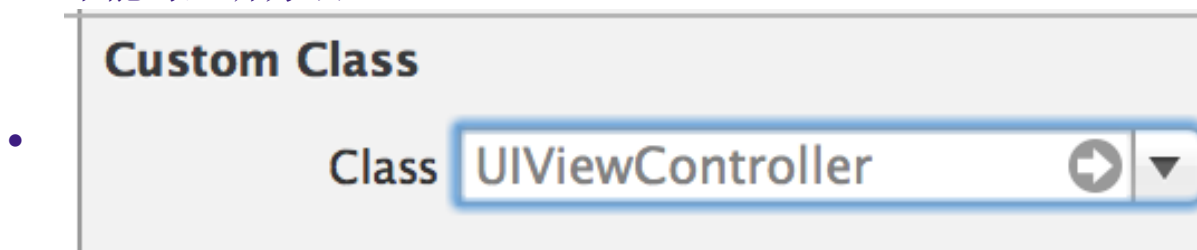
1.1> instantiateInitialViewController: 默认加载箭头指向的控制器

1.2> instantiateViewControllerWithIdentifier: 根据标识在storyboard查找控制器，并且创建。

- 标识不能乱传，会报错的，必须storyboard有这个标识才行。

1.3>现在创建的控制器都不能处理事件，如果需要处理事件，需要自定义控制器。

- 现在创建的控制器为什么不能处理事件?
- 原因：当通过storyboardID找到storyboard中的控制器的时候，就会创建storyboard中描述的控制器对象，创建对象首先得知道类名，会根据storyboard中的Custom Class确定类名，然后创建对象，默认都是系统自带的对控制器对象，系统自带的是不能处理事件的。他不能写监听方法。



记住：要想处理控制器事件，必须自定义控制器。

2. 模仿系统怎么通过main.storyboard加载程序的。(带storyboard的项目)

1> 带有storyboard的程序，默认程序一启动，就会加载storyboard，自动创建好窗口和根控制器。

2> 系统怎么判断需不需加载storyboard?主要看有没有设置主界面，如果设置了Main,就会去加载Main.storyboard.

- **Main Interface** **Main**

3> 在新增一个storyboard文件，怎么加载新增的storyboard，修改主界面。

4> 模仿程序一启动就加载Main.storyboard文件，创建窗口，创建箭头指

同的窗口根控制器，并且显示窗口。

- 先清空主界面设置，需要删除缓存。

•

```
- (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)
launchOptions
{
    // 1.创建窗口
    self.window = [[UIWindow alloc] initWithFrame:[UIScreen mainScreen].bounds];

    // 2.加载storyboard
    UIStoryboard *storyboard = [UINavigationController storyboardWithName:@"Main" bundle:nil];

    // 3.加载箭头指向的控制器
    UINavigationController *vc = [storyboard instantiateInitialViewController];

    // 4.设置窗口根控制器
    self.window.rootViewController = vc;

    // 5.显示窗口
    [self.window makeKeyAndVisible];

    return YES;
}
```

3. 通过xib创建控制器的view(空项目)

- 首先得要有xib。

3.1 xib注意点：（演示没有的后果）

1> xib里面必须有一个view描述控制器的view，因为控制器的view属性必须有值。

2> xib需要指定描述哪一个控制器，描述UIView不需要，因为xib里面可以描述很多UIView,不能固定死，但是控制器就不一样了，一个xib就用来描述一个控制器。

3> xib里面可能有很多view,需要拖线指明哪个是控制器的view

3.2 xib和storyboard的区别

storyboard已经指定了控制器的view，不需要我们管，xib需要我们手动管理。