

七、UIApplication的Delegate

2014年9月18日 星期四

下午9:47

1.AppDelegate的作用:PPT演示

- 为什么要搞个AppDelegate, 代理设计模式, 有些事情自己不想处理, 交给别人处理
- 怎么成为UIApplication的代理, 遵守协议。

2.在哪设置UIApplication的代理, 需要了解ios程序的启动过程.

2.1> 创建application, 创建并且设置application的代理

2.2> 开启事件循环, 不断监听事件。如果产生系统事件, 就会通知代理, 其他事件, 会找到一个最合适的视图处理事件。

2.3> 只有应用程序关闭, 才会结束程序

3.UIApplicationMain函数: PPT演示

- 注意UIApplicationMain函数会开启一个事件循环, 并不会马上就执行完毕。
- 底层做的事情, 创建UIApplication对象和UIApplicationDelegate对象, 设置UIApplication的代理, 开启事件循环, 监听系统事件。

3.1> delegateClassName不能传nil, 这里传nil, 意味着application没有代理, 就无法监听系统的事件, 系统的事件都没法监听, 窗口都不知道什么时候去加载, 因为视图都是懒加载的, 因此就不会创建窗口, 什么东西都没有。

3.2> principalClassName传nil, 默认是UIApplication, 创建一个UIApplication对象。

4.UIApplication代理的作用: 处理系统事件, 不是任何事件都交给他处理, 按钮点击, 屏幕点击都不是他处理, 是由UIApplication处理。

2.1> 加载完成, 初始化的操作

2.2> 进入后台: 一般在这里保存应用的数据(游戏数据, 比如暂停游戏)

2.3> 内存警告: 清空不必要的内容