一、控件的属性

1.CGRect frame

1> 表示控件的位置和尺寸（以父控件的左上角为坐标原点（0, 0））

2> 修改这个属性，可以调整控件的位置和尺寸

2.CGPoint center

1> 表示控件的中点（以父控件的左上角为坐标原点）

2> 修改这个属性，可以调整控件的位置

3.CGRect bounds

1> 表示控件的位置和尺寸（以自己的左上角位坐标原点，位置永远是(0, 0)）

2> 修改这个属性，只能调整控件的尺寸

4.int tag

1> 表示控件的标识

2> 通过不同标识可以区分不同的控件

5.CGAffineTransform transform

1> 表示控件的形变状态（旋转角度、缩放比例）

2> 创建CGAffineTransform的函数

\* CGAffineTransformMakeScale(CGFloat sx, CGFloat sy)

创建一个x、y方向的缩放比例分别为sx、sy的形变值

\* CGAffineTransformMakeRotation(CGFloat angle)

创建一个旋转角度为angle的形变值

\* CGAffineTransformScale(CGAffineTransform t, CGFloat sx, CGFloat sy)

在形变值t的基础上，再进行缩放，x、y方向的缩放比例分别为sx、sy，然后返回一个新的形变值

\* CGAffineTransformRotate(CGAffineTransform t, CGFloat angle)

在形变值t的基础上，再进行旋转，旋转角度为angle，然后返回一个新的形变值