一、添加控件到控制器的view

[self.view addSubview:子控件];

二、设置按钮的属性

// 1.创建按钮

// 1.1.创建

UIButton \*btn = [[UIButton alloc] init];

// 1.2.设置按钮的尺寸和位置

btn.frame = CGRectMake(0, 0, 100, 100);

// 1.3.设置按钮普通状态下的属性

// 1.3.1.设置背景图片

UIImage \*normal = [UIImage imageNamed:@"btn\_01.png"];

[btn setBackgroundImage:normal forState:UIControlStateNormal];

// 1.3.2.设置文字

[btn setTitle:@"点我啊" forState:UIControlStateNormal];

// 1.3.3.设置文字颜色

[btn setTitleColor:[UIColor greenColor] forState:UIControlStateNormal];

// 1.4.设置按钮高亮状态下的属性

// 1.4.1.设置背景图片

UIImage \*high = [UIImage imageNamed:@"btn\_02.png"];

[btn setBackgroundImage:high forState:UIControlStateHighlighted];

// 1.4.2.设置文字

[btn setTitle:@"Hello" forState:UIControlStateHighlighted];

// 1.4.3.设置文字颜色

[btn setTitleColor:[UIColor redColor] forState:UIControlStateHighlighted];

// 1.5.监听按钮点击

[btn addTarget:self action:@selector(btnClick:) forControlEvents:UIControlEventTouchUpInside];

三、viewDidLoad

1.这是控制器的一个方法

2.当控制器的view创建完毕的时候会调用一次

四、UISlider

1.value属性可以获得当前的进度值

2.按钮的value发生改变了，会触发UIControlEventValueChanged事件

五、Plist文件的使用

1.加载一个plist文件的时候，会返回一个plist的根节点对象（Root）

六、NSBundle的使用

1.利用NSBundle可以访问某个资源包的内容

2.如果访问软件中最主要资源包的内容，应该用mainBundle

NSBundle \*bundle = [NSBundle mainBundle];

3.利用NSBundle获得文件的全路径

NSString \*path = [bundle pathForResource:@"descs" ofType:@"plist"];