一、随机数生成

1.arc4random() 会生成任意正整数和0

2.arc4random\_uniform(100) 会生成0~99的整数（包括0和99）

二、UIView常见方法

1.addSubview:(UIView \*)child

添加子控件用（最新添加的子控件，会显示在最上面）

2.NSArray \*subviews

通过addSubview:方法添加的子控件都会存在于这个数组中

3.removeFromSuperview

将控件本身从父控件中移除(控件本身也会从父控件的subviews数组中移除)

4.(UIView \*)viewWithTag:(int)mytag

\* 返回tag值为mytag的子控件

\* 如果有多个子控件的tag一样，只会返回第一个匹配的子控件(在搜索tag匹配的控件时，也包含控件本身)

5.UIView \*superview

父控件

三、xib的基本使用

1.可以认为xib和nib是同义词

2.加载xib文件

[[NSBundle mainBundle] loadNibNamed:@"RowView" owner:nil options:nil];

// 加载RowView.xib文件，创建Objects下面的所有控件，并且按顺序装到数组中返回

3.storyboard和xib的异同

1> 区别

\* storyboard : 描述软件界面，大范围，重量级，比较适合描述整个软件的所有界面

\* xib : 描述软件界面，小范围，轻量级，比较适合描述某个小界面（局部界面）

2> 相同点：本质都是转成代码

4.File's Owner的使用步骤

1> 在xib文件中设置File's Owner的class属性(目的是在xib中能找到Owner的方法)

2> 建立File's Owner 跟 控件之间的联系

3> 利用代码加载xib，传递Owner参数(类型一定要匹配)

四、类的设计

\* 将自己的内部设计封装起来，不让外界太关心内部的实现细节