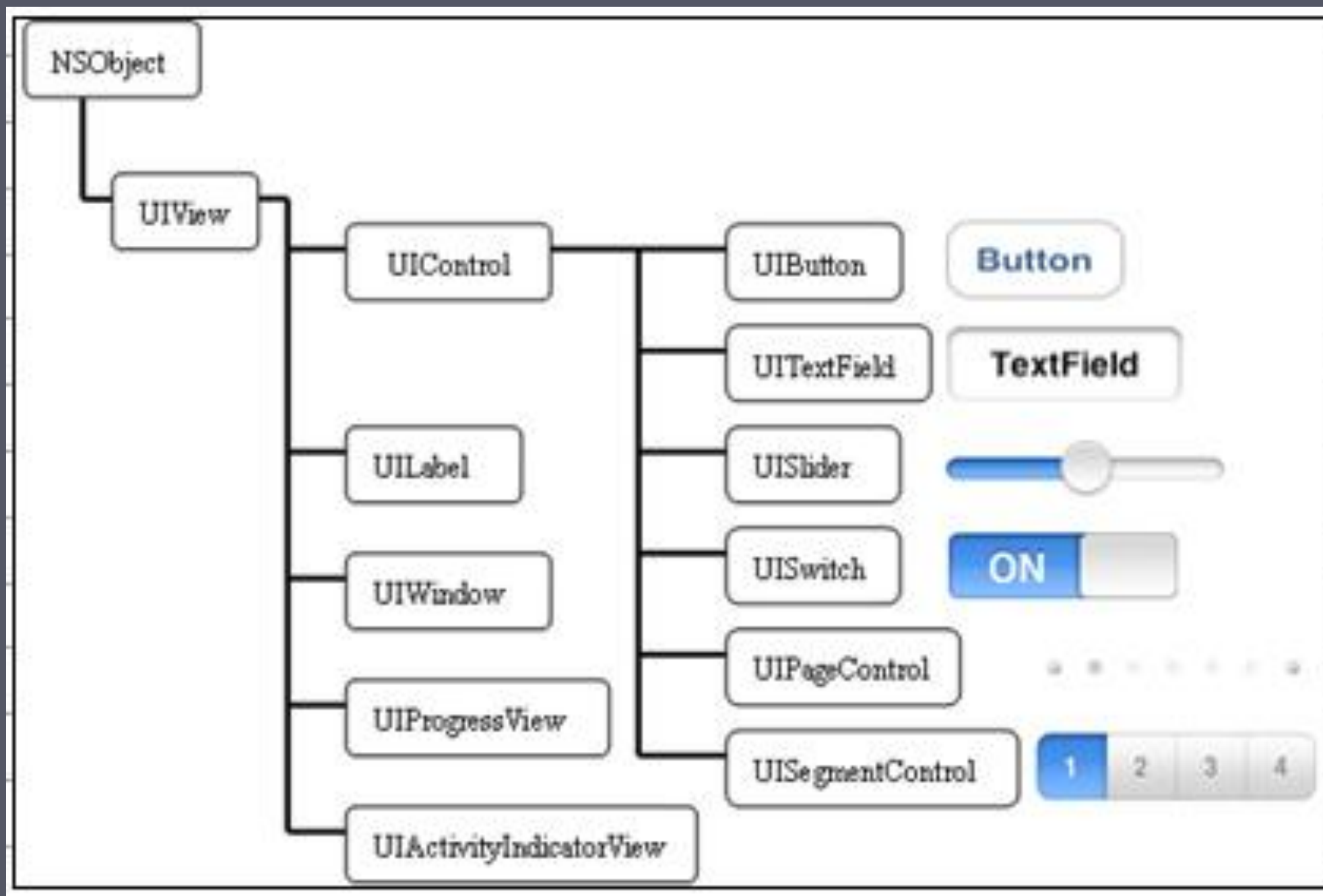


第二章：窗口与视图

视图的概述

- 在iPhone程序开发中，视图是最基础的部分，几乎所有显示在iPhone屏幕上的内容都可以被称为视图，比如按钮、开关、图片等。

各个视图间继承关系



窗口与视图

iPhone界面的设计采用“单窗口 - 多视图”的模式，即只有一个窗口却可以有多个视图

- 窗口则是存放视图的容器
- 视图是显示可见元素的图形用户界面(GUI)

窗口提供了一个可以显示具体内容平台，而视图则承担了大部分的绘制界面和用户响应的工作

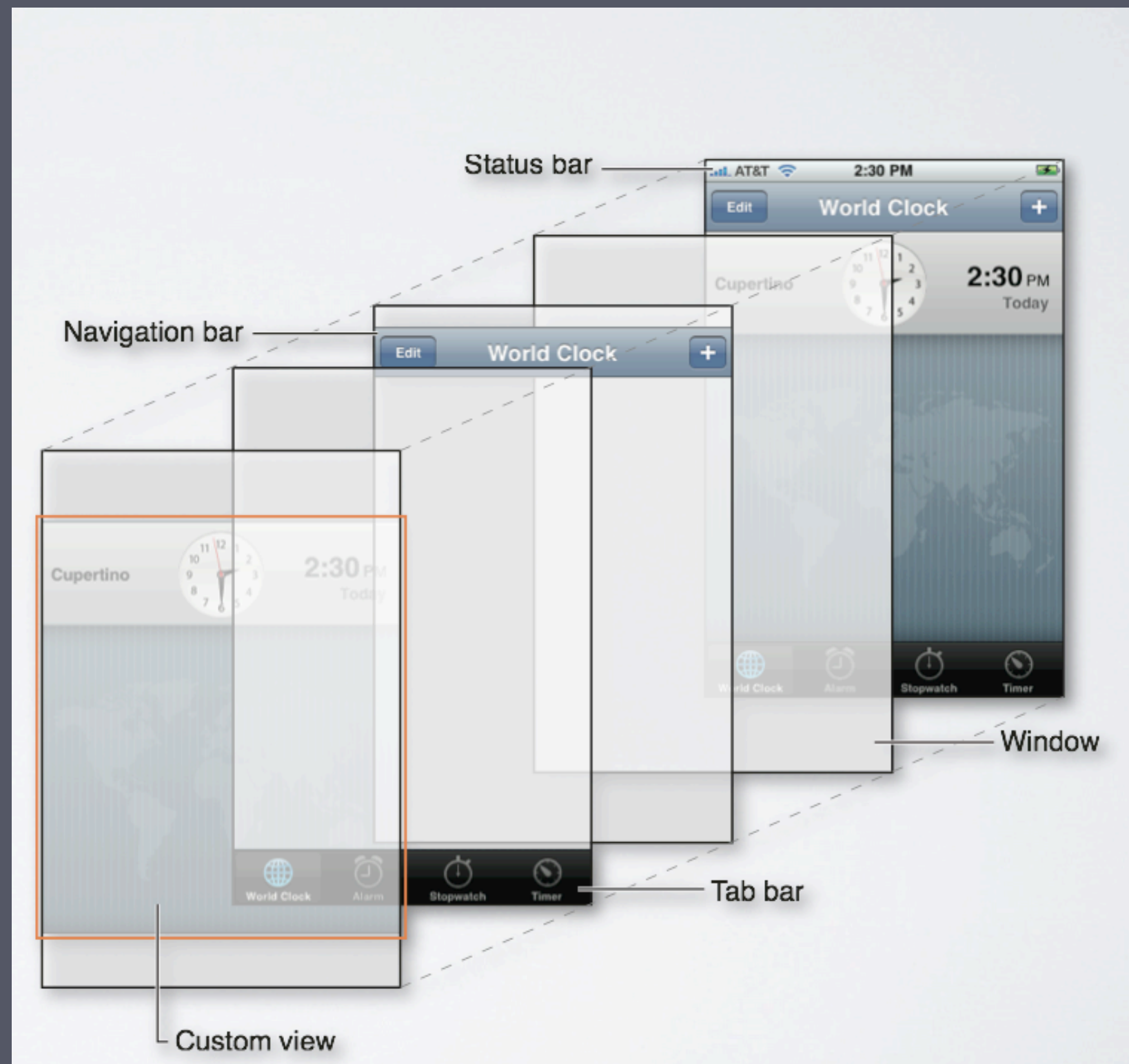
UIWindow

- 窗口，是窗口类(UIWindow)的一个实例
- 窗口用来定义一个定位和管理应用程序界面的对象
- 窗口有层次地保存所有视图，并且位于所有层的根部
- 从根本上说，窗口是一个特殊的视图

UIView

- 视图，是视图类(UITableView)的一个实例
- 视图通常用于定义屏幕上的一个矩形区域，可以用来显示各种控件，图像等可视元素，这些元素是以子视图的方式加载在视图上的（视图的层次关系）

视图的层次结构

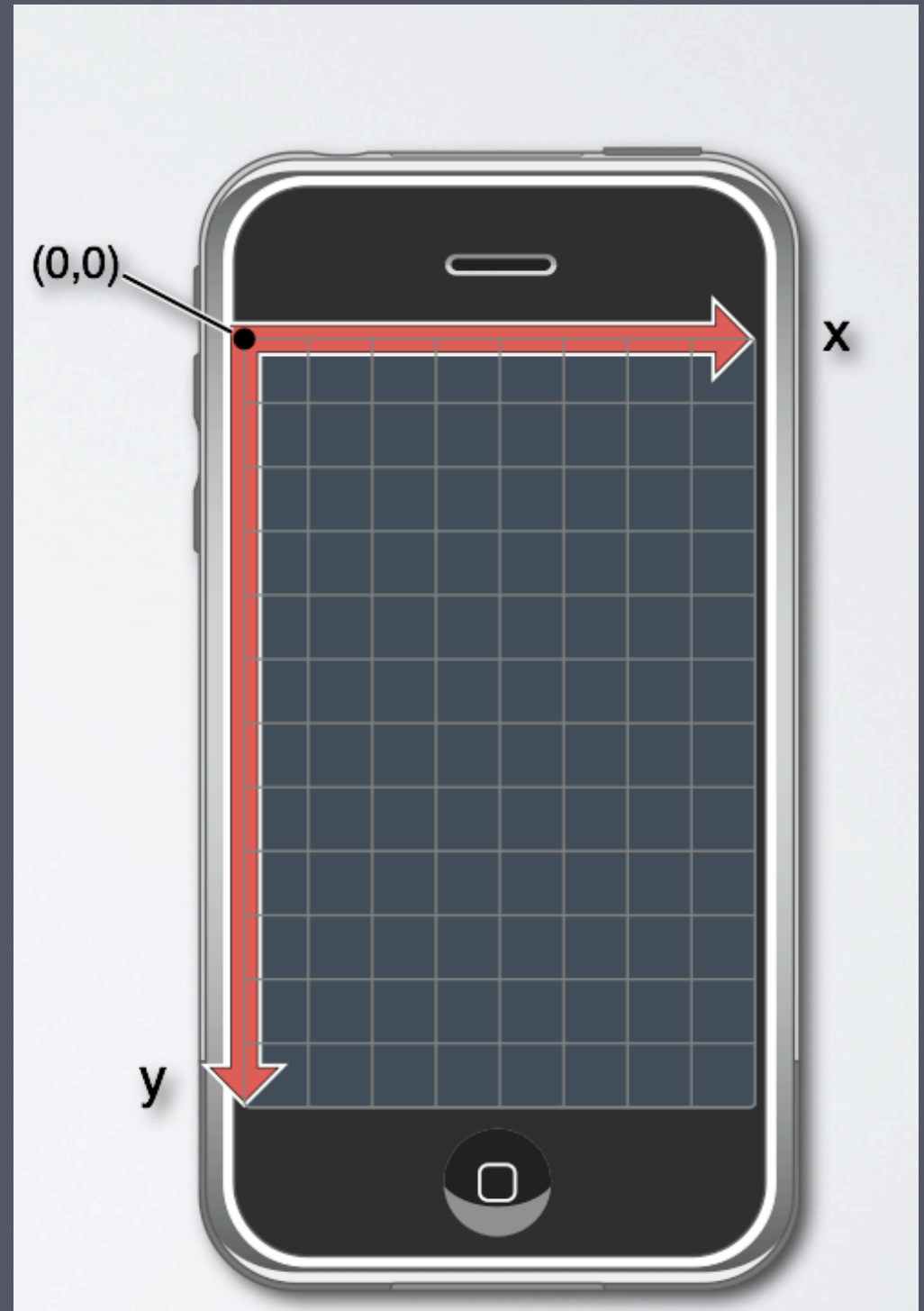


视图的层次关系

- 层次关系：就是视图在空间上的相互位置关系，它可以帮助我们从整体上理解视图
- 一个窗口中的所有视图可以根据视图层次连在一起
- 所有视图都可以有子视图，一个视图可能拥有很多子视图，也可能没有子视图
- 父视图(superview)
- 子视图 (subview)

视图与坐标系

- 在iPhone的屏幕上,window的坐标系以左上角为原点
- 每一个view的坐标系以它的superview的左上角为原点



一些有用的Core Graphic数据结构

- CGRect
 - CGRectMake()
 - CGRectZero()
- CGPoint
 - CGPointMake
- CGSize
 - CGSizeMake

创建视图对象

- 方法1:在IB库中拖拽一个View到xib文件中
- 方法2:在代码中创建一个视图对象

```
CGRect viewRect = CGRectMake(0, 0, 100, 100);
```

```
UIView* myView = [[UIView alloc] initWithFrame:viewRect];
```

添加/移除子视图

添加	<code>addSubview:</code>
插入	<code>insertSubviewAtIndex:</code> <code>insertSubview:aboveSubview:</code> <code>insertSubview:belowSubview:</code>
整理	<code>bringSubviewToFront:</code> <code>sendSubviewToBack:</code> <code>exchangeSubviewAtIndex:withSubviewAtIndex:</code>
删除	<code>removeFromSuperview:</code>

练习

使用代码和xib两种方式创建下图窗口

