

Разработка iOS приложений

Лекция 1.
Введение

Немного о себе



Ведущий Программист (j2ee)

Хобби: разрабатываю игры (и не только)

iOS занимаюсь с 2009 года

E-mail: mrdekk@yandex.ru

FunnyWrap: <https://itunes.apple.com/ru/app/ifunnywrap/id533470015?mt=8>

Droplt: <https://itunes.apple.com/ru/app/drop-it!/id534486482?mt=8>

Energizelt: <https://itunes.apple.com/ru/app/energize-it!/id777207060?mt=8>

RadarReminder: <https://itunes.apple.com/ru/app/radarreminder/id549438882?mt=8>

EKB Trams: <https://itunes.apple.com/ru/app/ekb-trams/id572389221?mt=8>

Swift???



По заверению Apple – быстрее ...
По природе синтаксиса – ближе к скриптовым языкам
Есть много полезностей (ARC, bound checks, namespaces, ...)

Не развита пользовательская база
Синтаксис – ближе к скриптовым языкам
Потеря контроля над операциями

В курсе про Swift я рассказывать не буду.

Что предстоит изучить

- Как разрабатывать приложения для платформы iOS

Как легко построить сложное приложение

Результат – у Вас в кармане

Можно легко распространять приложение через AppStore

Сообщество

- Практический пример объектно-ориентированного программирования

Ядро Cocoa-Touch – 100% объектно-ориентированное

Приложения строятся на основе паттерна MVC

Здесь есть все: Базы данных, Графика, Мультимедиа, Анимация, Сеть, ...

Вы можете продавать свои собственные приложения в AppStore

iOS: Архитектурные слои



The diagram illustrates the four architectural layers of iOS, stacked vertically. Each layer is represented by a rounded rectangular box with a distinct color and a thin black border. The layers are: Cocoa Touch (green), Media Layer (red), Core Services (blue), and Core OS (gray).

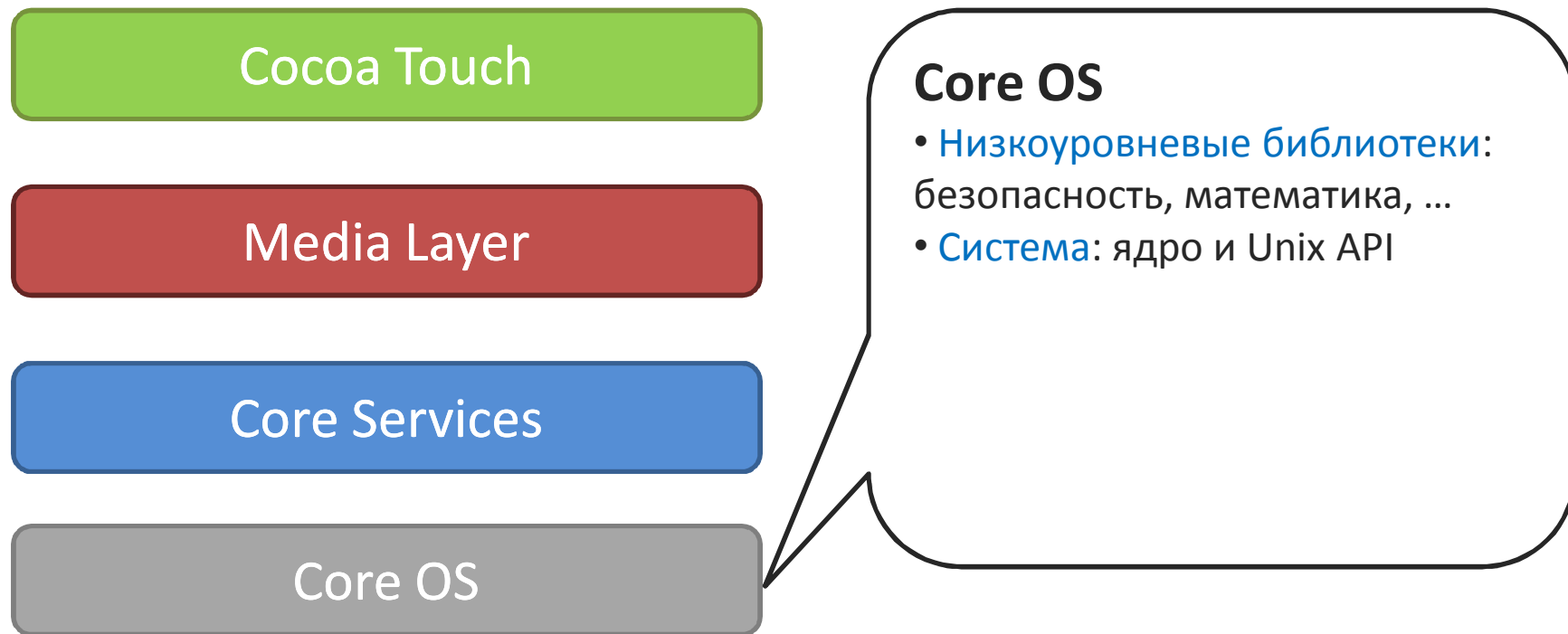
Cocoa Touch

Media Layer

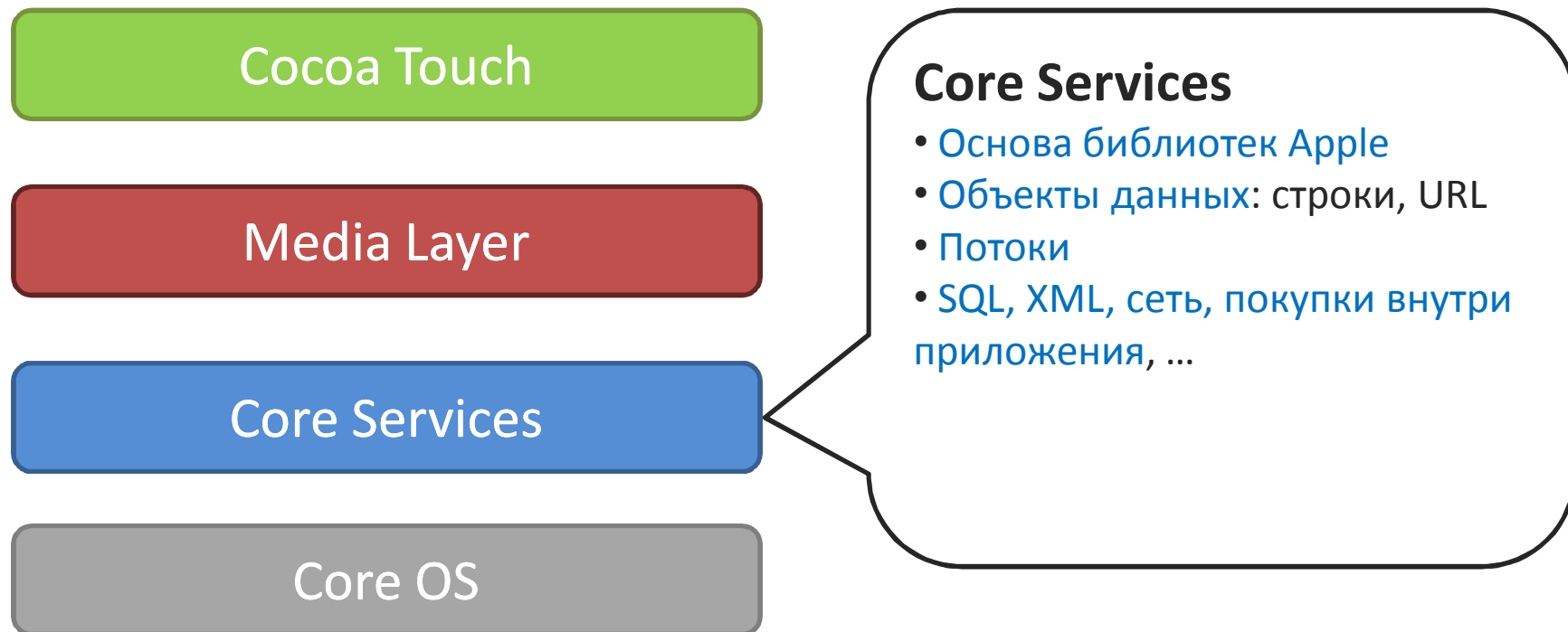
Core Services

Core OS

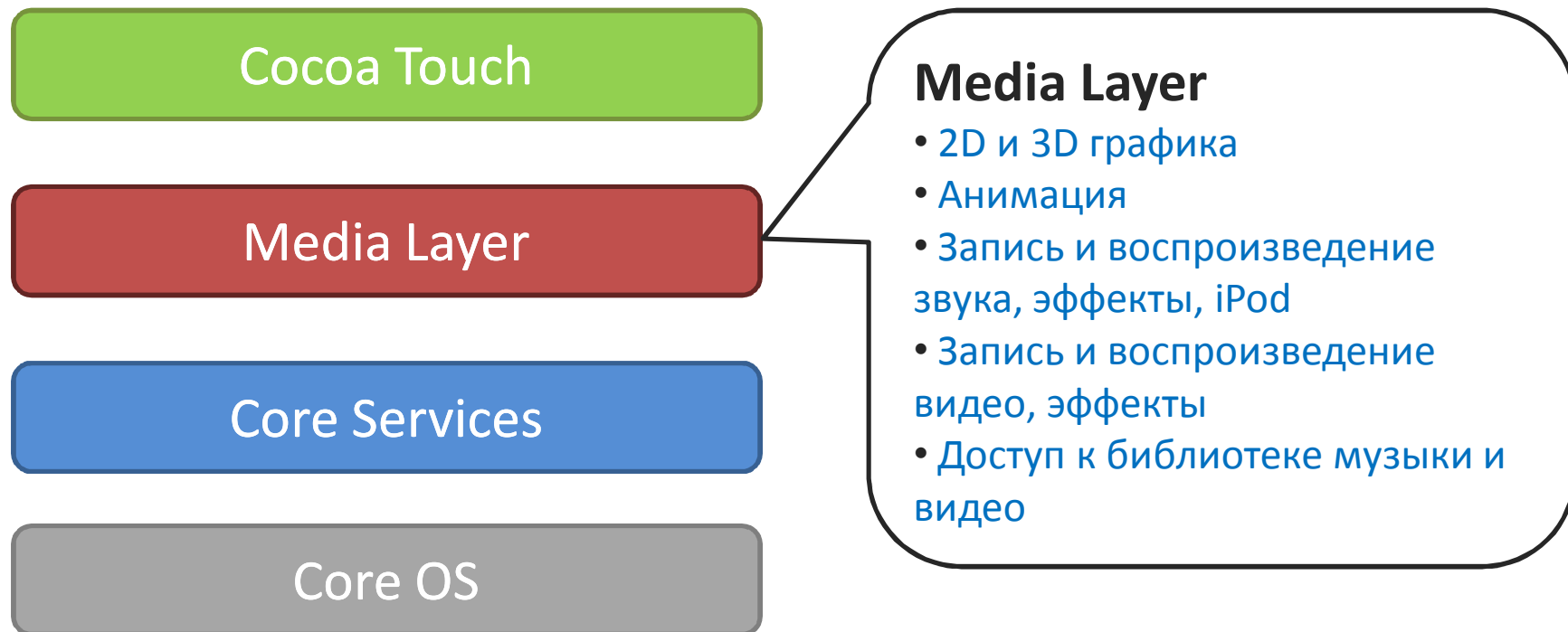
iOS: Архитектурные слои



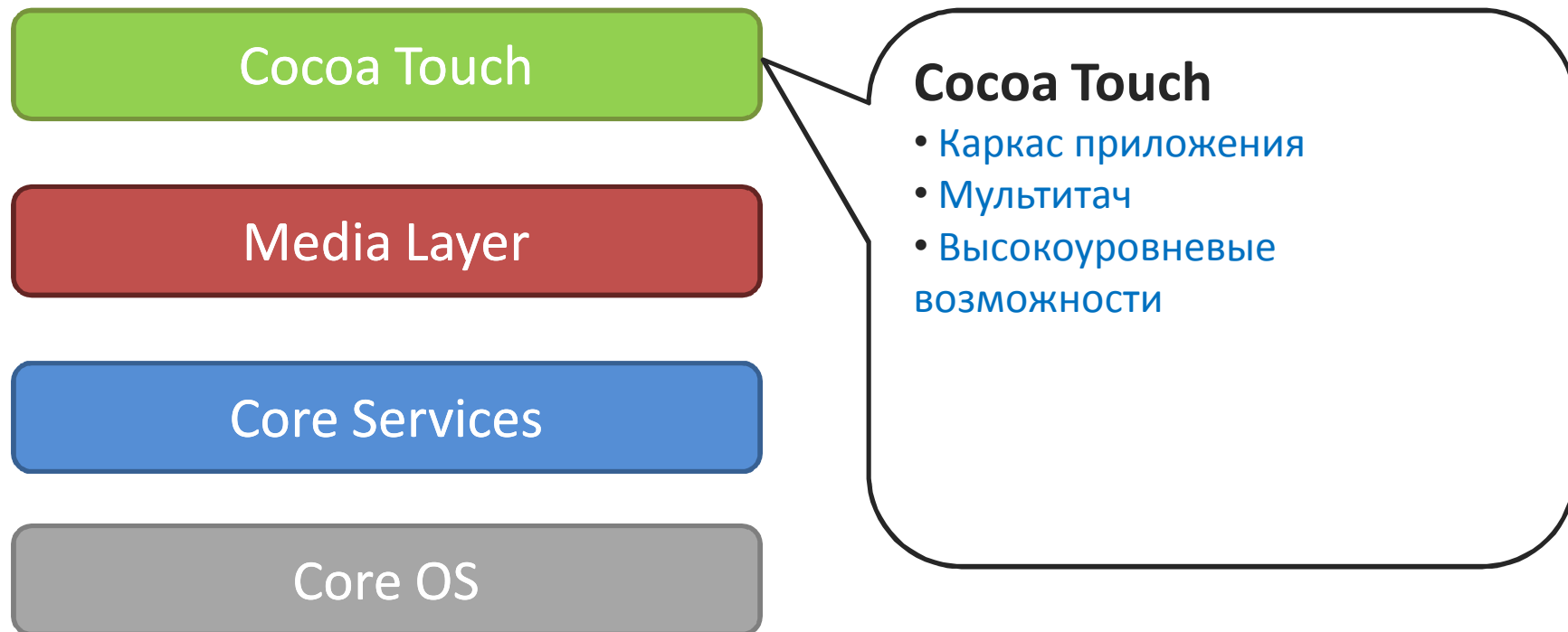
iOS: Архитектурные слои



iOS: Архитектурные слои



iOS: Архитектурные слои



Инструменты разработчика



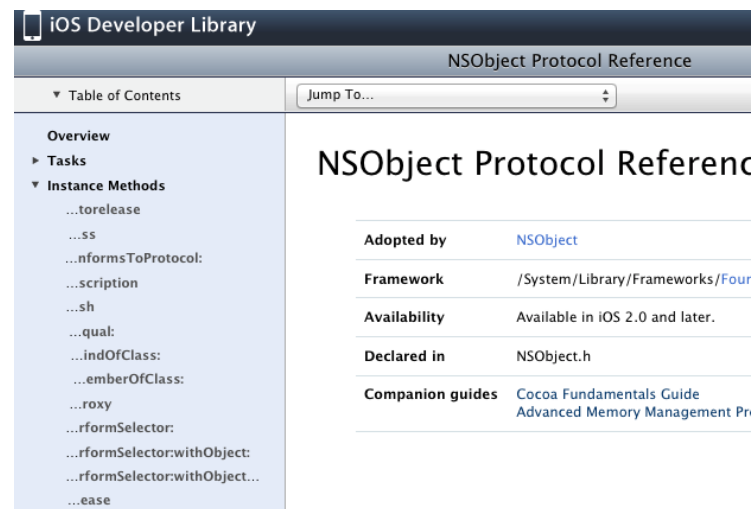
Компьютер Apple



xCode 5



iPhone и/или iPad



Apple Developer Library

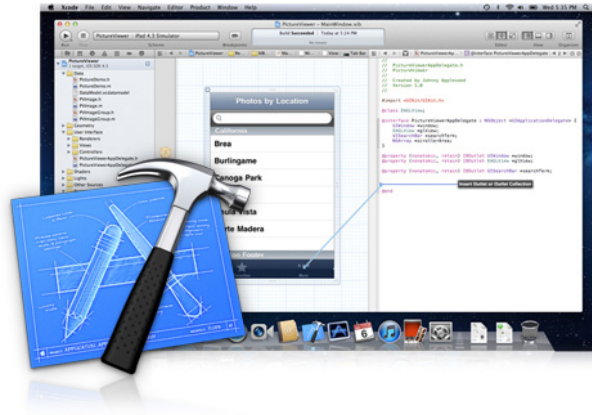
Инструменты разработчика: Macintosh



Компьютер Apple

- Компьютер Apple: iMac, MacBook Air, MacBook Pro, ...
- Операционная система: Lion и выше (рекомендую Mavericks, Yosemite)
- Процессор Intel

Инструменты разработчика: xCode



xCode 5

- Среда разработки xCode 5 (Лучше последняя доступна)
- iOS SDK от 7.1

Можно получить на сайте Apple зарегистрировавшись под бесплатным аккаунтом разработчика.

ВАЖНО! Для разработки на реальных устройствах требуется стандартный аккаунт разработчика (99\$ в год).

Инструменты разработчика: iPhone, iPad



iPhone и/или iPad

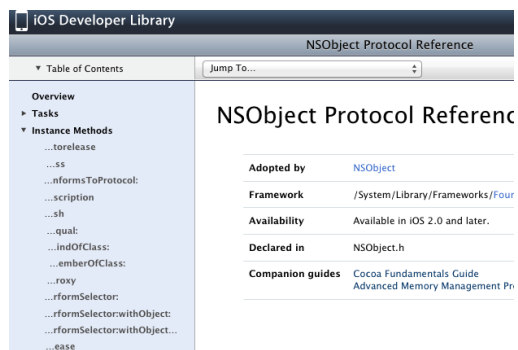
- и/или iPhone с iOS от 7.0 (лучше последние)
- и/или iPad с iOS от 7.0 (лучше последние)

Задачи данного курса можно спокойно делать на эмуляторе. Устройство Вам будет крайне необходимо для разработки полноценных приложений и тестирования перед отправкой в AppStore.

ВАЖНО! Не все что отлично работает на эмуляторе будет отлично работать на устройстве

ВАЖНО! Последние версии iOS могут быть несовместимы с не совсем последними версиями xCode, поэтому будьте внимательны!

Инструменты разработчика: iPhone, iPad



Apple Developer Library

- Официальная документация
- Обычно ее более чем достаточно
- Вы можете подчерпнуть там много интересных идей
- Только на английском языке

Как правило, для повседневной разработки официальной документации более чем достаточно. Однако для решения сложных моментов можно посматривать в stackoverflow.com

Аккаунт разработчика Apple

- Дает возможность отлаживать приложения на реальном устройстве
- Позволяет Вам публиковать свои приложения в AppStore и **зарабатывать** деньги
- Стоит 99 долларов в год, потом нужно продливать
- Дает доступ к новым версиям операционной системы iOS
- Дает доступ к закрытым форумам Apple, где можно получить ответы на свои вопросы от специалистов

ВАЖНО! Приложения для iOS нельзя распространять без специальной подписи, которую можно сделать только имея аккаунт разработчика.