

件，通常称为资源文件。这些图片资源文件可以使用Photoshop或Illustrator等软件工具进行制作。

2.6.1.4 应用程序的设置

完成了应用程序相关代码文件的编写、用户界面的设计、各种资源文件的准备后，最后就是关于应用程序有关属性的设置了。例如应用程序的名称、著作权信息、版本号等，这些信息都放置在设置文件中。

2.5节中已经介绍过，这个设置文件被称为“属性列表”的特殊格式，使用Property List Editor进行编辑。



2.6.2 建立步骤

应用程序的材料准备妥当了，下一步就是要进行“组装”了，将这些代码文件、图片资源等“组装”成应用程序的工作称为建立（Build）。

图2.22显示了建立的流程，下面分别介绍一下各个处理步骤。

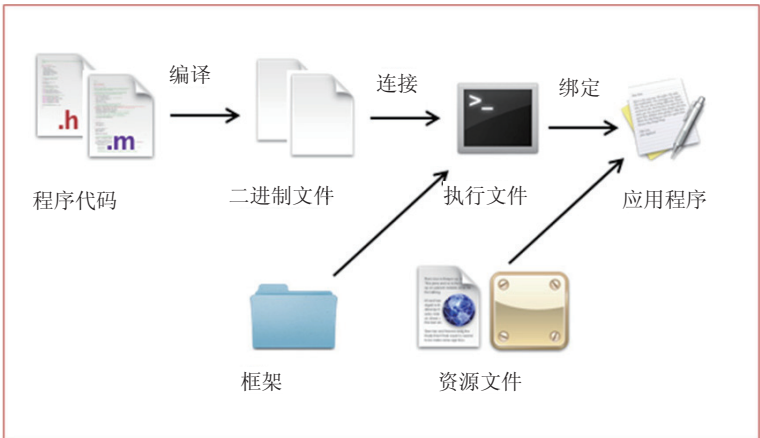


图2.22 建立流程

2.6.2.1 编译

在整个建立（Build）过程中，最重要的是编译（compile）处理过程，编译有“翻译”的意思，翻译什么呢，就是翻译程序代码。

程序代码可以用各种编程语言来编写。这些都是为了让程序员容易阅读、理解，对电脑来说完全不能理解，将这些用编程语言写的程序代码翻译为电脑能懂的机器语