

说明1:

最近有童鞋反馈pdf里面的图不是很清楚，后来看了下是我导出pdf的时候竟然没有选择最佳质量。严重失误，后面会全部重新导出一遍。

另外每次用pdf链接的形式是方便了我自己，但是对大家造成了麻烦（还得先下载），所以后面就辛苦下自己直接把内容贴在这里。

说明2:

因为是业余做k12青少年编程的普及（算是一个半公益的事情），所以时间和精力上都做不到全身心投入，包括对很多童鞋在邮件中的提问都看得很敷衍，实在是非常抱歉。后面考虑是否建个论坛，群之类的，大家可以互相帮助互相学习，毕竟教别人学也是提升自己的高效学习方式之一。

说明3:

在写完关于高效学习方式的番外篇之后，我意识到现在的教程只是在通俗化和趣味性上做了尝试，但是在游戏互动/教他人学习/社区学习方面基本上没有突破，所以后续的教程会考虑加入这些元素，比如今天的炸鸡和啤酒挑战~

说明4:

本系列文章的原文及示例代码来自raywenderlich store中的iOS Apprentice 系列3教程，经过翻译和改编。

版权归原作者所有，本系列教程仅供学习参考使用，感兴趣的朋友建议购买原英文教程教程(The iOS Apprentice Second Edition: Learn iPhone and iPad Programming via Tutorials!)

购买链接:

<http://www.raywenderlich.com/store>

欢迎继续我们的学习。

好几天没写了，当然不做某个事情可以有一万个理由，但没写就是没写，是自己的问题。

为了给大家打点鸡血，还是先看一个科技新闻吧。

Facebook宣布160亿美元收购WhatsApp，另外还要给创始人和核心团队价值30亿美元的Facebook限制股。令人惊叹的是，WhatsApp是个付费app，只有30个员工，而且没有市场人员！创始人

Koum在自己的办公桌上还贴了个备忘录标签：“No ads! No games! No gimmicks!”

这已经不能简单的用NB来形容了。当然，现在科技媒体们正在忙着写WhatsApp的成功故事。不过对于喜欢编程的小伙伴们，简直就是ds到高富帅的绝佳途径啊。

不说啥了，虽然学了编程不一定让你直接变身高富帅，但起码有了创造自己产品的基础。不管你是自己单挑还是和人合作，不管你是设计师还是产品策划，学点编程开发的知识都不是坏事。

参考链接: <http://mashable.com/2014/02/19/whatsapp-founders-jan-koum-brian-acton/>



建议你去下载安装这个应用，然后看看自己能不能先模仿开发出一个这样的产品，至少可以整理下设计开发的思路。当然不是为了山寨，而是从实战的角度看看如何设计开发一款产品。

再nb的事业也要靠一点一滴的努力来实现，所以让我们继续前进吧！朝着190亿美刀努力，奋斗！

前两课的内容都是对理论知识的补充，接下来终于要回到代码了。
在接下来的内容中，我们将要添加一个新的界面 – Tag Location（标记位置）

现在主界面上已经有一个Tag Location(标记位置)的按钮了，当然，只有在应用成功获取了GPS坐标信息后才会激活它。我们将用它来给所在的地理位置添加描述和对应的照片。好吧，这就是所谓的xxx来此一游的意思。



当然，首先要做的是创建一个Tag Location界面，不过我们暂时不会把位置对象保存在某个地方，那是下一部分内容的主题。Tag Location界面是一个常规的带static cell的Table view controller（表视图控制器），因此创建它的过程和系列2教程的内容比较相似。

最终完成的Tag Location界面将是下面这样的：



The Tag Location screen

其中顶部的描述单元格将包含一个用来展示文字的UITextView控件。我们之前接触过UITextField，可以在其中输入单行文本，而UITextView和UITextField比较类似，不过好处是可以用来编辑多行文本。

触碰Category单元格将打开一个新的界面，我们可以从所展示的列表中选择一个类型。这个部分和系列2教程中的图标选择器比较类似，所以也不是新东西。

触碰Add Photo单元格将让你从设备的图片库中选择一张照片，或者用摄像头拍一张新照片。当然，在这一部分的内容中我们先暂时省略掉这一步的工作，而是在后续的内容中进一步完善。在入门学习的时候，不要过于贪多求快，而是一步一步稳扎稳打~

其它的单元格就相对简单了，因为它们将被设计成只读的内容，其中包含了经度、纬度、地址信息和当前日期等信息。

强调：

即便是一个简单的界面，我们也是“设计”先行，也就是说先在头脑中，纸面上，axure或者paper这种原型工具上设定要完成的效果和目标，然后再分解成具体的开发工作。

练习：

在继续学习前，尝试下自己来创建一个我所描述的界面，先不用管Category和Add Photo的互动。当然，这个工作看起来很复杂，不过你应该具备足够的能力来实现了。Don't panic!试试看吧！

好了，如果你觉得有难度，那么就照着下面的内容来操作吧。

首先要添加一个新的view controller（视图控制器）

step1.在项目中添加一个新的文件，将其设置为subclass of UITableViewController，然后将文件命名为LocationDetailsViewController。先不要选择Also create XIB file选项。

step2.接下来你应该知道该做些什么事情了，比如创建outlet属性变量，然后把它们和storyboard里面的控件关联起来，等等。为了节省时间，这里只是把最终的代码放出来。至于其它的，可以自己试着弄，或者参考示例项目。

使用以下的代码替代LocationDetailsViewController.m中的内容：

```
#import "LocationDetailsViewController.h"

@interface LocationDetailsViewController ()

@property(nonatomic,weak) IBOutlet UITextView *descriptionTextView;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *categoryLabel;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *latitudeLabel;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *longitudeLabel;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *addressLabel;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *dateLabel;

@end

@implementation LocationDetailsViewController

-(IBAction)done:(id)sender{

}

-(IBAction)cancel:(id)sender{

}

@end
```

上面的代码没有任何奇怪的东西，因为只不过是几个outlet属性变量的声明，以及两个动作方法的实现。

不过。。。为何这些属性变量在.m文件而不是在.h文件中声明呢？

你可能注意到了在.m文件顶部的@interface行代码：

@interface LocationDetailsViewController ()

它和.h中的@interface不同，因为在结尾处有一个()圆括号。这对圆括号就表示它是所谓的class extension（类扩展）。class extension是对@interface的补充，只不过对于外部类是隐藏的。这是Objective-C的另一个特性，categories（分类），当然在本教程的后面还会再补充说明。

通过这个很酷的分类扩展，我们可以把outlet属性变量放到.m文件中，从而让应用中的其它对象对他们一无所知。因为其它类的对象没理由需要知道这几个属性变量的信息。这些属性变量是当前视图控制器的私有财产，不希望让除了LocationDetailsViewController之外的其它对象对他们进行操作。通过这些outlet属性变量声明放到.m文件的类扩展中，就可以成功避开其它视图控制器的探查。

这就好比都教授书房里面的书，他是不愿意让傲娇的千伊颂看到里面内容的。



对于两个动作方法done:和cancel:也是同样如此。如果我们不在.h文件中声明，那么它们就是当前视图控制器私有的。在这种情况下，当前视图控制器之外的任何对象都无权调用这些方法。不过别害怕它们和storyboard中控件的关联，只要有IBAction这个关键字，Interface Builder就会允许你来创建这些动作方法和视图控制器控件之间的关联。

因为所有的内容都是在.m文件中，我们也无需对LocationDetailsViewController.h做任何修改了。通常情况下，.h文件中的内容越简单越好。这也是为什么都教授表面看起来一副人畜无欺的样子，实际上各种超能力NB到爆。

step3. 该是创建界面的时候了。

在storyboard中，拖出一个Table View Controller到画布上，然后将它放在Current Location View Controller的旁边。

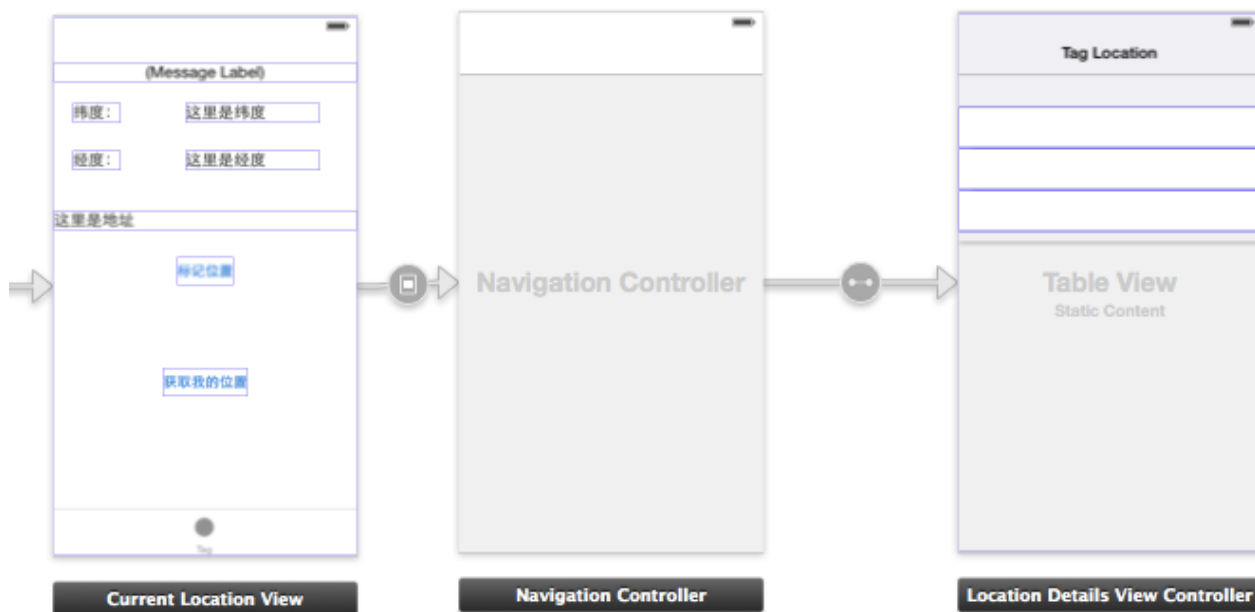
选中这个新的Table View Controller，从Xcode的菜单栏中选择Editor- Embed In-Navigation Controller，将其放到一个新的导航控制器中。

按住Ctrl键，从Tag Location(标记位置) 按钮拖出一条线到新的导航控制器，然后创建一个modal 类型的segue，将其命名为TagLocation。

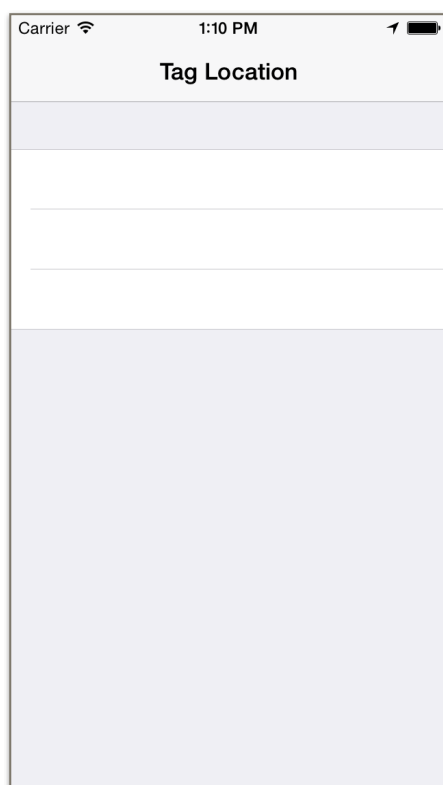
选中新创建的table view controller，在Identity inspector中，更改table view controller的class属性为LocationDetailsViewController，从而将其和我们所新创建的表视图控制器关联在一起。

双击Location Details View Controller的导航栏，然后将其标题更改为Tag Location。
选中table view，将table content切换为Static Cells,将style属性更改为Grouped

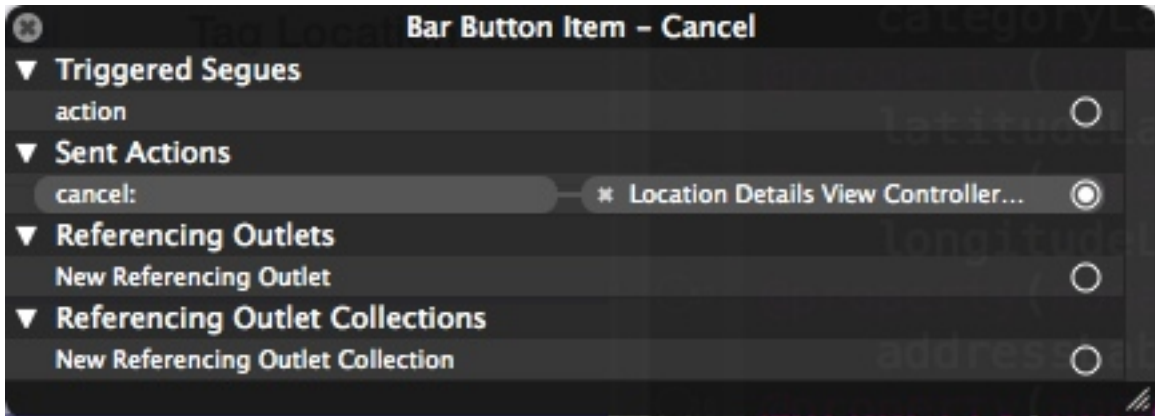
此时storyboard会类似下面所示：



此时编译运行应用，确保通过触碰Tag Location（标记位置）按钮可以切换到新的界面。



接下来拖出一个Bar Button Item到导航栏的左侧位置，将其设置成Cancel按钮，并关联到cancel:动作方法上。（注意是sent actions那里）



然后拖出另一个Bar Button Item到导航栏右侧，将style和identifier属性都设置为Done，然后关联到done:动作方法。

接下来更改动作方法的实现代码：

```
-(IBAction)done:(id)sender{
    [self closeScreen];
}

-(IBAction)cancel:(id)sender{
    [self closeScreen];
}

-(void)closeScreen{
    [self dismissViewControllerAnimated:YES completion:nil];
}
```

上面的方法内容很简单，也就是关闭当前界面而已。

编译运行项目，确保我们可以在打开该界面后通过导航栏的两个按钮关闭它。

好了，接下来当然就是要在界面中添加所需的单元格了。

不过考虑到内容比较多，就不放在这一课了，大家还是耐心等待下一课的内容。

就这么结束这一课了？

是的，不过为了给大学习iOS的过程来点激励，决定搞点新花样。

大家都知道，最近千伊颂和她最爱的炸鸡和啤酒非常火爆。因此大家可以来一个小小的啤酒和炸鸡挑战活动。

从现在到2月28日（差不多一周的时间），大家可以随意选择一种开发技术（UIKit,Sprite Kit,cocos2d,unity3d，甚至phonegap都可以）做一款iOS应用或小游戏，要求实现如下描述的效果：

- 1.在主界面中有一个类似淘宝或者google的搜索栏（文本框），以及一个“搜索”按钮。
- 2.当你在搜索栏中手动输入“炸鸡和啤酒”，并触碰“搜索”按钮后，会切换到一个新的界面。新的界面上会自动开始呈现下雪的动画（仍然在当前界面上），并自动播放电视剧中的插曲My Destiny（循环播放）。从该界面可以返回首界面，且返回后动画及音效消失。

3.如果输入其它关键字，并触碰“搜索”按钮后，会切换到一个新的界面。新的界面上会显示电视剧中的某个静态场景图，并自动播放电视剧中的插曲再见（循环播放）。从该界面可以返回首界面，且返回后音效消失。

其它说明：

- 1.完美适配iPhone5S和iPhone4S设备（1136*640和960*640两种分辨率下面界面均正常显示无变形）
- 2.使用Xcode5和iOS7编译时不能有因程序造成的warning和error（使用cocos2d等第三方引擎或类库的相关warning除外）
- 3.如使用UIKit和第三方类库，请使用cocoapods进行包依赖管理(cocos2d,unity3d等引擎工具除外)
- 4.在不影响主要功能的情况下其它可以任意发挥
- 5.我不是都教授的脑残粉丝，只是希望尝试下这种游戏式互动和在学习教授他人的新方式

对，不需要复杂功能，只需要这么简单就行。实现了以上效果的朋友可以将代码发到我的gmail邮箱，并在这个专栏文章中留言（以免我要赖~）。

游戏起止时间：2014年2月20日晚上21：00开始，到2014年3月5日晚上23：00结束（满足隐藏条件的另有说明）。

首先完成（实现了上述所有功能和要求）应用或游戏的3位朋友（按邮件接收的时间顺序排列）可以免费获得一本我和子龙山人之前写的《cocos2d权威指南》（请届时提供地址我寄过来），或者可以选择100元的微信现金红包（加我微信iseedo就好，你可以自行去买炸鸡啤酒~）。

游戏规则补充说明：

- 1.这个小小的挑战游戏不限年龄，不限水平（不过本来就是搞开发的朋友就算了吧，还是把机会给初学者朋友吧），只限时间和数量（2014年3月5日晚上23：00前，前3个实现的童鞋）。毕竟我也是穷DS一枚，money实在有限。
- 2.如果你满足本游戏的一个隐藏条件（年龄在16岁及以下，0岁以上），那么只要在2014年3月15日晚上23：00前实现并发送邮件给我，也会有价值100元的奖励（图书或者微信红包，同样只有3个名额）。至于年龄证明吗，发一个本人学生证的扫描照片就行了，我相信你少年。天才少年不会占用普通名额。
- 3.如果你不是天才少年，但在提交项目之外，还能在2014年3月15日晚上23：00前提交一份step by step的开发这个项目的简单教程（不少于3000字），可以获得双倍奖励（价值200元的微信红包）。该教程将在修改后放到我的专栏中作为读者文章分享，如果你不同意分享则只能获得单一的100奖励或者图书。
- 4.如果你是天才少年同时又通关了教程副本（在2014年3月15日晚上23：00前），那么就是三倍奖励（价值300元的微信红包）。当然前提是你愿意把自己写的教程分享给其它童鞋。
- 5.最高奖励：如果你在2014年3月5日晚上23：00前提交，同时还满足了隐藏的年龄条件，还能够通关教程副本。。。我靠，少年，那我就等着破产吧（价值500元的微信红包）当然前提是你愿意把自己写的教程分享给其它童鞋。
- 6.没有其它如果，不然我就彻底完了~如果你要问其它如果，那么就看看可以满足以上条件中哪一个最高的奖励要求。

