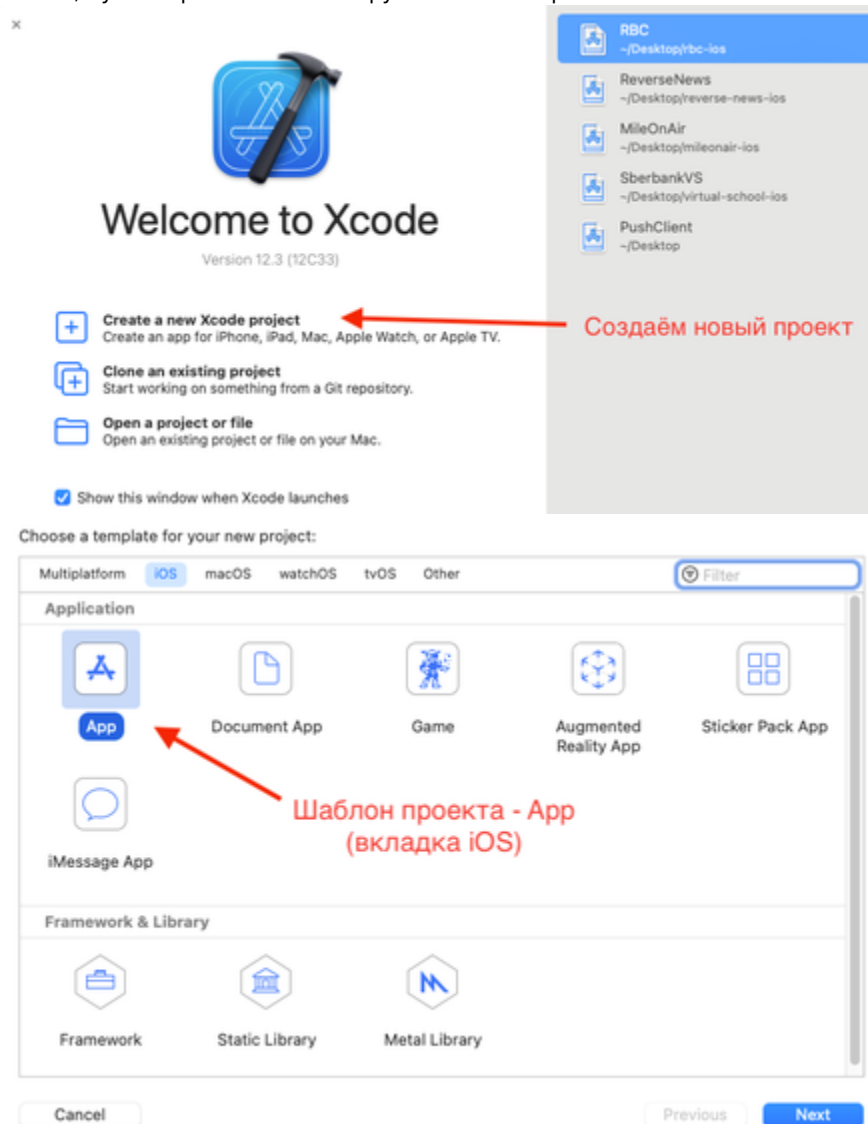
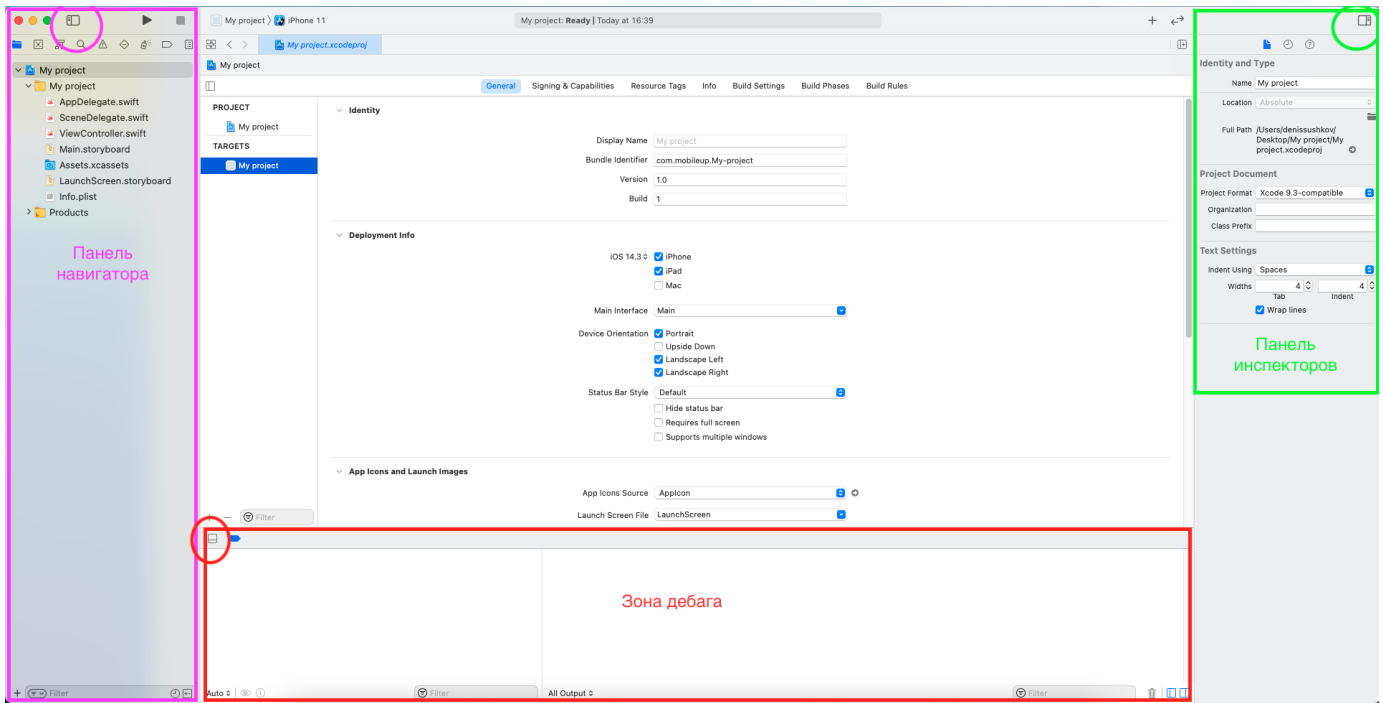


Часть 1. Xcode, Interface builder и базовые компоненты.

Привет! Сегодня мы наконец-то встали на путь iOS-разработ и впервые открыли Xcode. Ура! Оказывается, чтобы создать проект приложения, нужно просто нажать пару кнопок и выбрать шаблон

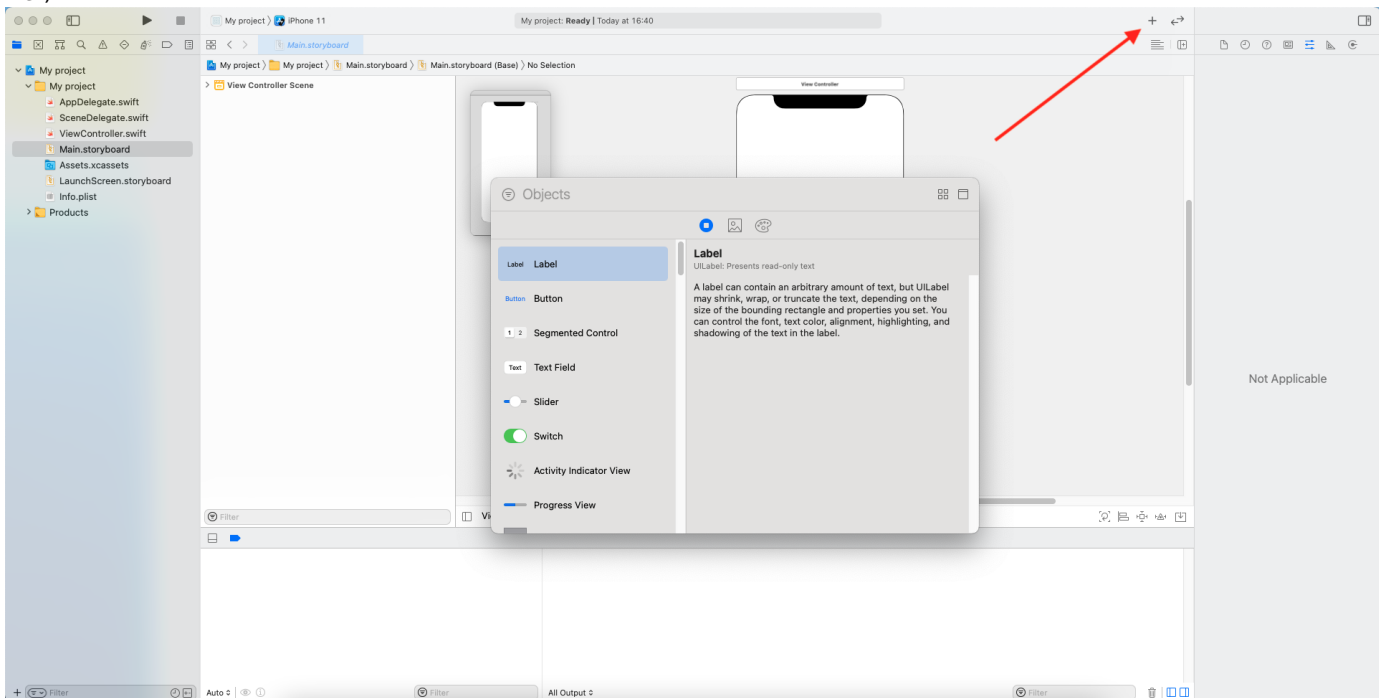


Выглядит довольно громоздко... Но на самом деле весь экран можно разбить на несколько областей (панелей) и скрывать каждую из них по нажатию на кнопку (тут они обведены кружком)

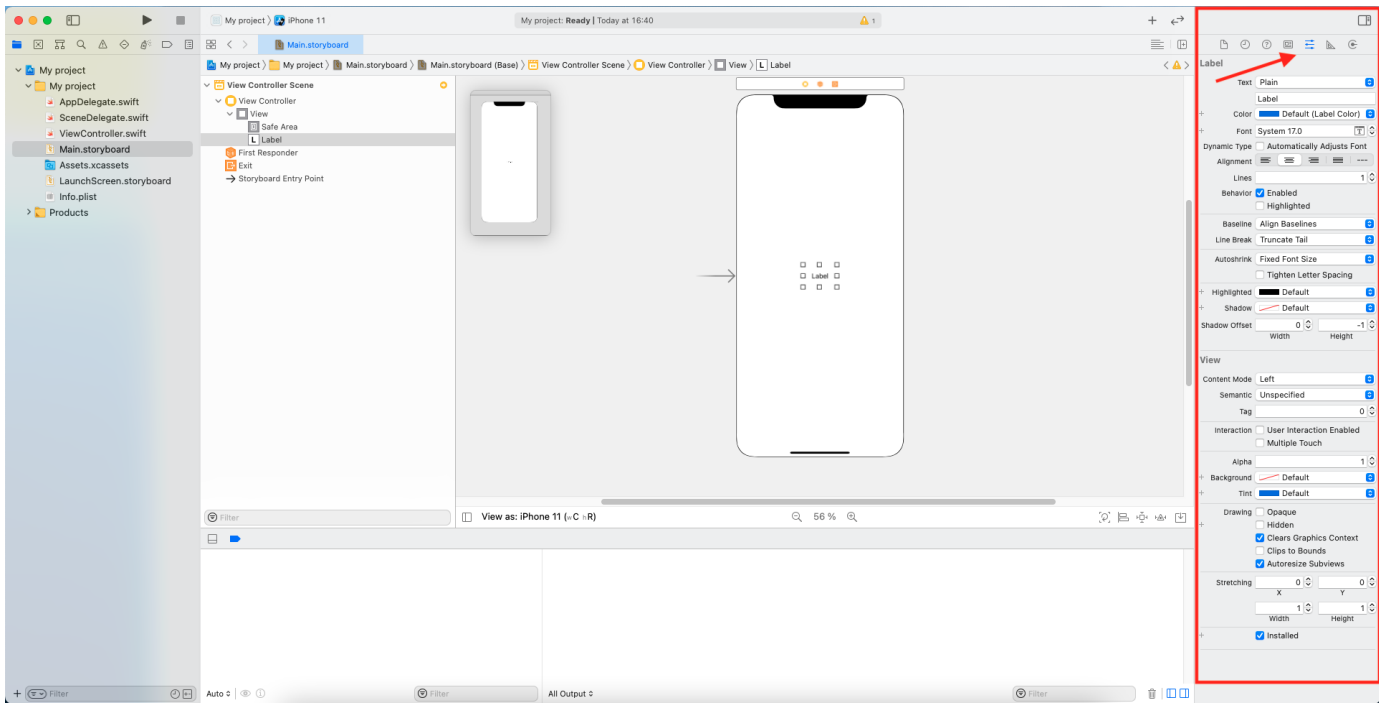


Если этого показалось мало, есть более подробная [карта Xcode](#)

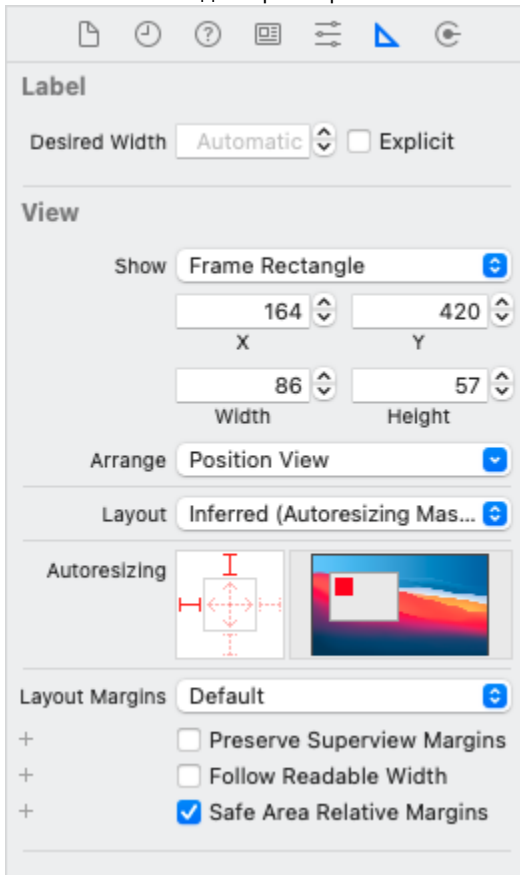
Самый интересный для нас файл - это Main.storyboard. Здесь можно верстать экраны, и добавлять элементы интерфейса на лету. Нажмём + и добавим элемент, который понравился больше всего (например, Slider - красивый же!)



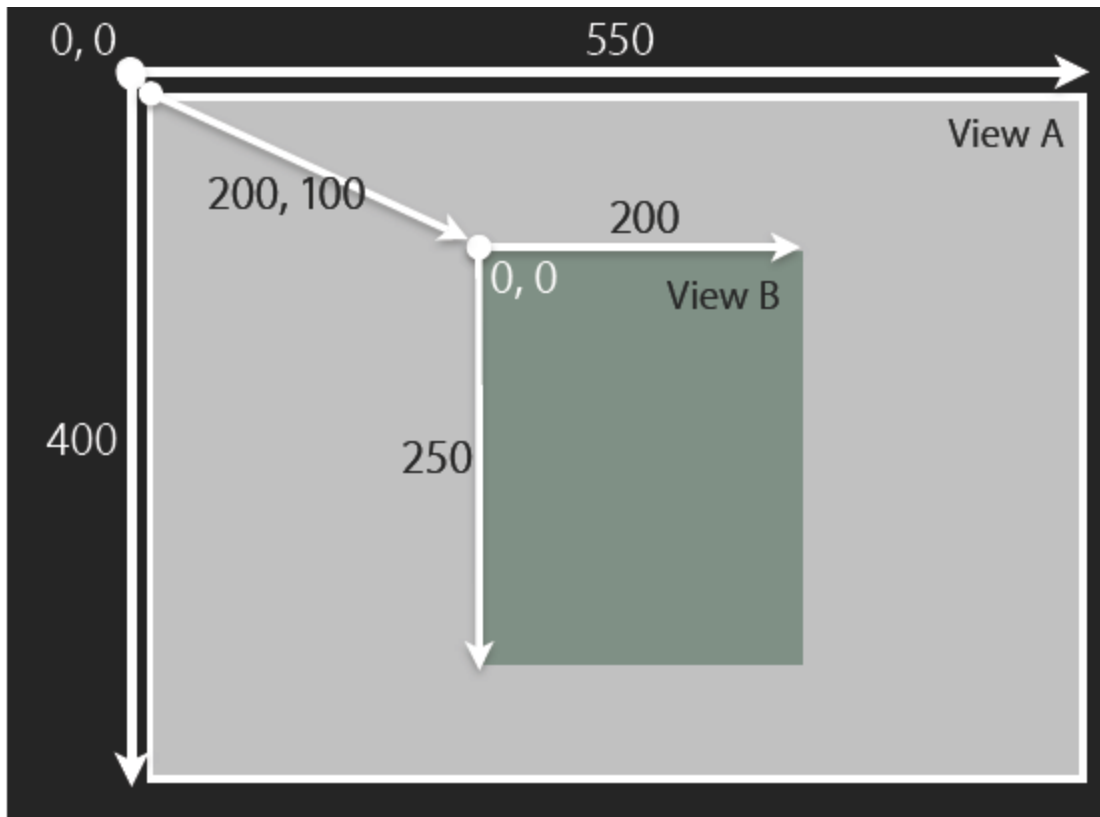
Теперь можем изменять вид и свойства элемента в инспекторе атрибутов (пятая вкладка)



А на шестой вкладке - размер и местоположение



Кстати, как Xcode определяет размер и положение элементов? Вряд ли он видит сториборд так же, как мы) На самом деле, ему нужно всего 4 параметра - X, Y, ширина и высота. Первые два - это координаты точки, из которой рисуется наш элемент (x,y). Это будет верхняя левая точка, от которой строится прямоугольник, и в него вписывается наш элемент. Например, у View B эти параметры - x = 200, y = 100, ширина 200, высота 250



Что означают эти числа? 250 чего? Сантиметров? Неа, здесь речь про точки!

У разных моделей iPhone (да и iPad, и всех остальных) экран делится на условные точки (Points). В этих точках и измеряются размеры наших элементов. [Посмотреть наглядно можно здесь](#)

В зависимости от модели, одна точка может отвечать за 1, 2 или 3 пикселя. Именно поэтому приложение требует несколько вариантов картинок и иконок. Добавлять их нужно в папку Assets (она в каталоге в левой колонке), а сгенерировать размеры для всех устройств можно [на этом сайте](#)

Расположим элементы покрасивее, и попробуем их кастомизировать. У главного View выставим Background color, у Label поменяем цвет и шрифт, а также добавим UIImageView.

(Кстати, чтобы цвета лучше сочетались, можно подобрать палитру [вот тут](#))

Для нашего Image View выставим кастомную картинку (перед этим сгенерируем её для разных размеров), или выберем одну из стандартных (из встроенной библиотеки иконок SF Symbols). В результате получим простейшее приложение



Готово!) Можем запускать его в симуляторе или на своём девайсе! [Если возникнут проблемы при запуске, эта инструкция поможет их решить](#)