

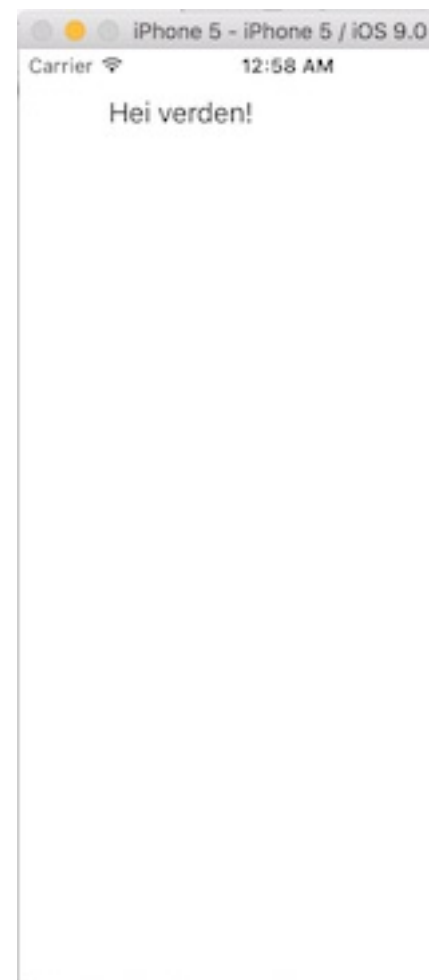


Hei verden

Introduksjon

Swift er et programmeringsspråk laget av Apple og er etterfølgeren til OSX. For å gjennomføre dette kurset trenger du en Mac, og helst en iPhone.

I dag skal vi lage vår første app, nemlig en Hei Verden-app! Det er en app som skriver i et nytt programmeringsspråk skriver "Hei Verden!" til skjermen.



Steg 1: Sette opp Xcode

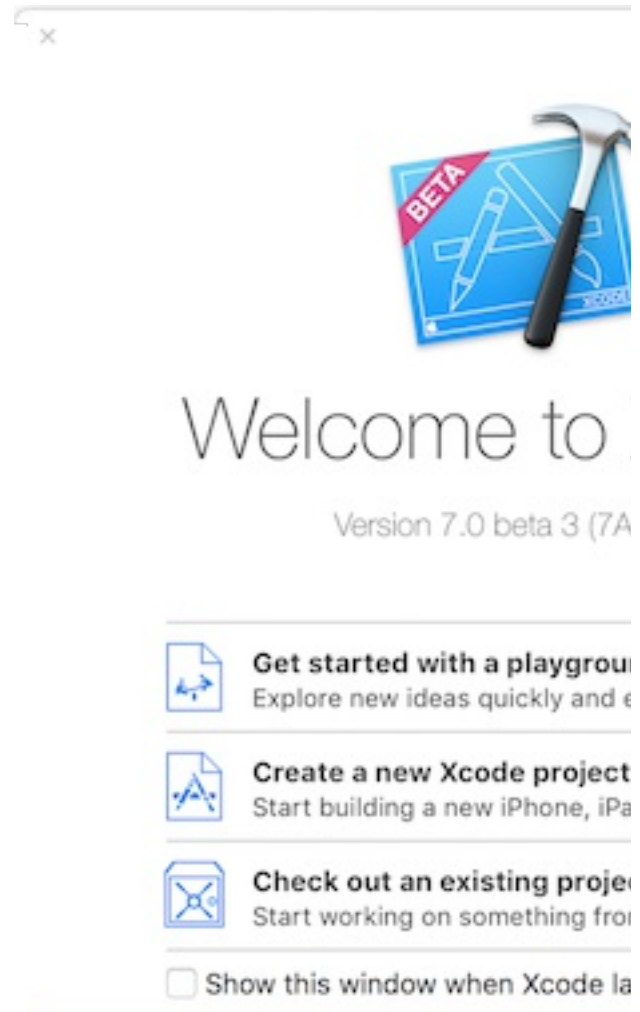
Xcode er Apples utviklingsverktøy, og vi skal bruke det til å skrive app og sørg for at du har en Apple-ID (merk. dette programmet er gratis).

Xcode 7 Beta vs Xcode 6

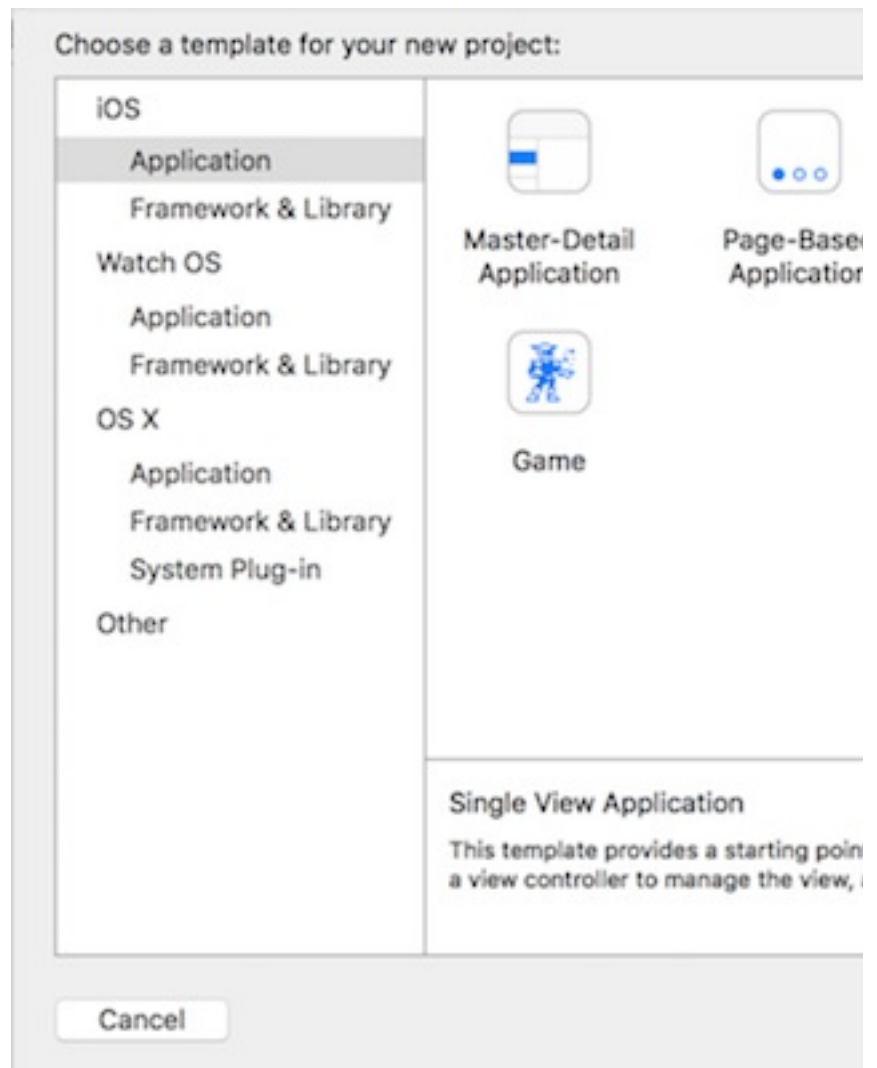
I denne øvelsen er skjermbildene og instruksjonene for Xcode 7 beta.

Sjekkliste

- ☐ Åpne Xcode ved å holde `cmd + mellomrom` og søk etter **Xcode**. Forstørrelsesglass-ikonet øverst i høyre hjørne.
- ☐ Du blir møtt med et vindu som lar deg gjøre en rekke ting. Du kan klikke på **Playground** eller se på og endre et eksisterende prosjekt.



- ☐ Trykk på **Create a New Xcode project**.
- ☐ En ny skjerm skal vises som lar deg velge et rammeverk for appen og oss et bra utgangspunkt for vår egen Hei Verden-app siden den



- ☐ Trykker du på **Next** blir du tatt til en skjerm hvor du må fylle inn appen din (vi skal kalle vår *Hei Verden!*). **Organization Name** (nå, du kan bare la den være som den er :) **Language** skal sette

Choose options for your new project:

Product Name: Hei Verden!

Organization Name: Andreas Amundsen

Organization Identifier: no.amundsen

Bundle Identifier: no.amundsen.Hei-Ve

Language: Swift

Devices: iPhone

☐ Use Core Data

☒ Include Unit Tests

☒ Include UI Tests

Cancel

- ☐ Lagre applikasjonen ved å trykke **next**, og deretter **create** (hvo

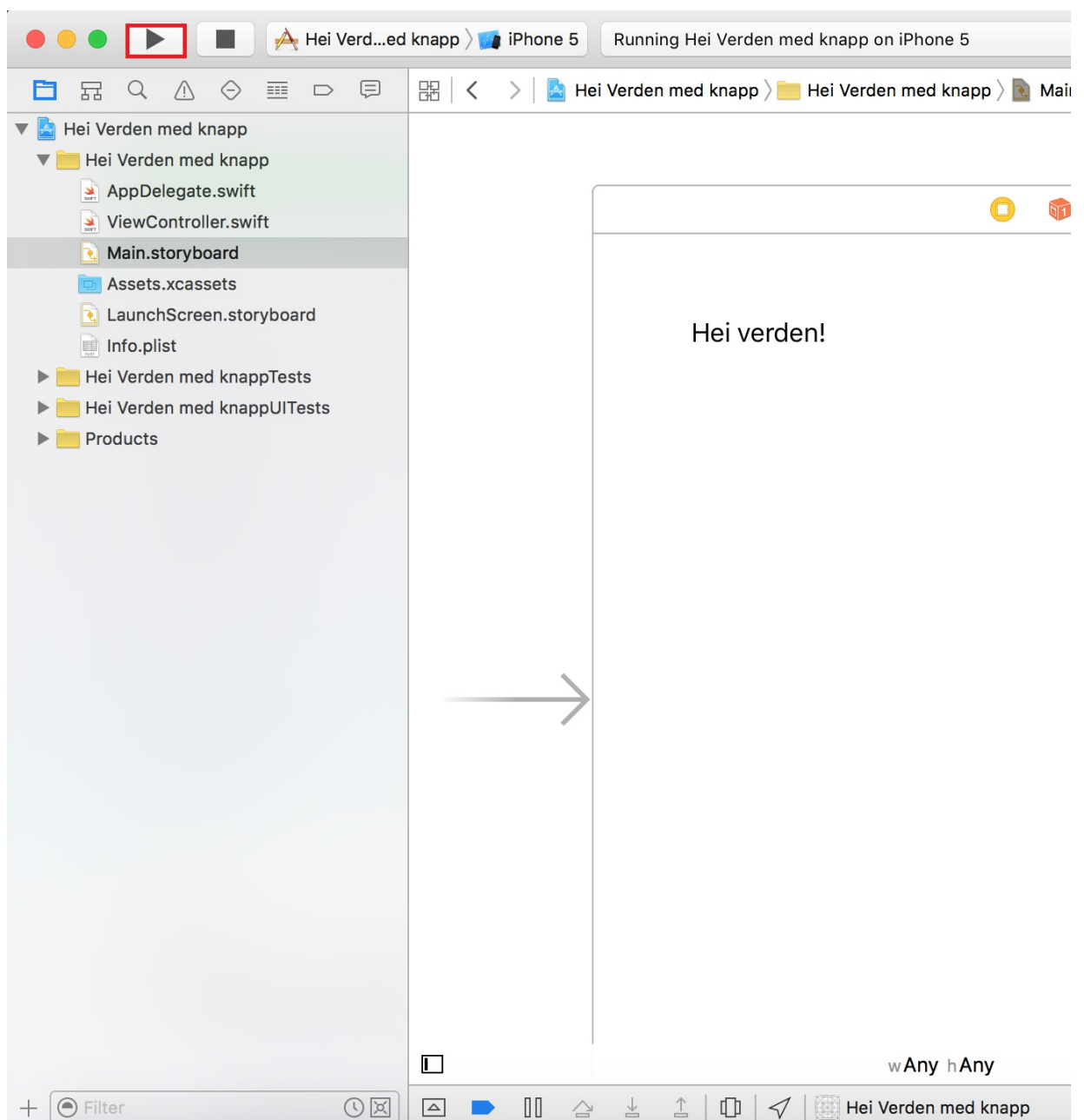
Steg 2: Tekst på skjermen tekstetikett

Vi skal nå legge til en tekstetikett for å så endre teksten i `Main.story`

✓ Sjekkliste

- ☐ Trykk på `Main.storyboard` på venstre side av skjermen.

- Zoom ut til du ser en firkantet skjerm. Dette representerer skjerm det være en boks, med fire kanpper på øverste rad. Vi skal velg boksen vil det være et søkefelt. Der skal vi søke etter **Label**.
- Dra en **Label** til **Main.storyboard**, og legg den helt øverst i ve dobbeltklikke på **Main.storyboard** før du får lov til å dra **Label** teksten. Som tradisjonsrike skriver vi *Hei verden!*, men det er h



- Nå skal vi kjøre appen for å teste at alt fungerer. Vi gjør dette ved å trykke på den røde triangelen i den venstre hjørne. Alternativt kan du trykke **cmd + r**.

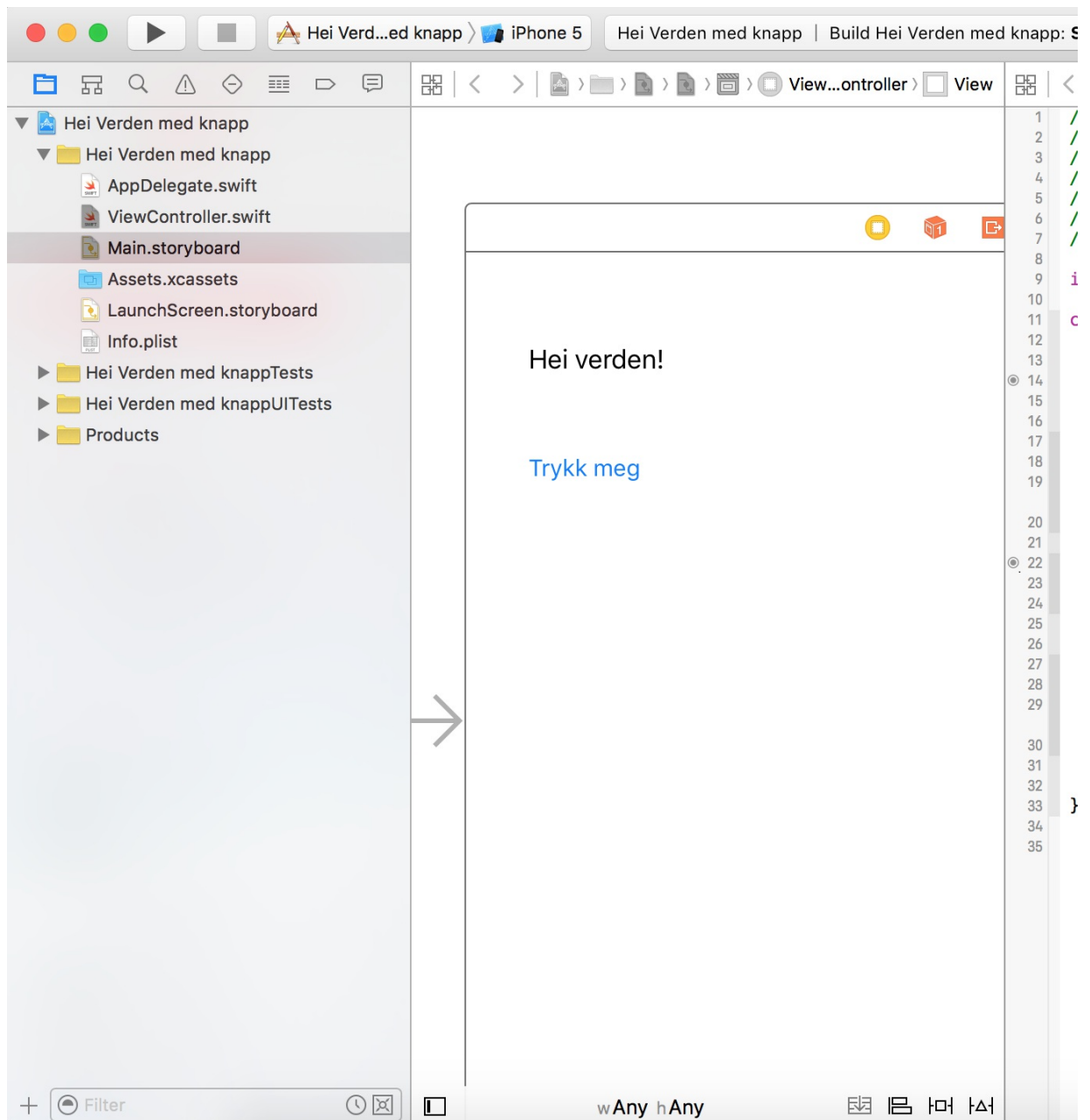
- ☐ Det skal nå kjøres en simulator, og teksten *Hei verden!* skal dukke opp på skjermen.

Steg 3: Få en knapp til å stå på skjermen

Vi skal nå sørge for at ved å trykke på en knapp, vil `Label` endre seg. Vi har tidligere anbefalt med noe tidligere kunnskap om grunnleggende programmering.

✓ Sjekkliste

- ☐ Om du vil spare på den første appen du lagde kan du gjerne lagre den nå, såfall stegene 1 og 2 og sjekk at alt fungerer som det skal.
- ☐ I tillegg til å dra inn en `Label` i `MainStoryboard`, skal vi legge til kode knyttet til knappen. Du legger til en `Button` på samme måte.
- ☐ Ha `MainStoryboard` i Xcode vinduet valgt, og trykk på de to sidene for å dukker opp til venstre viser koden knyttet til en `ViewController` oppfører seg. Det er her selve kodingen foregår.
- ☐ Venstreklikk på `Button` i `MainStoryboard`. Hold **ctrl** nede mer linjen over der det står `override func didReceiveMemoryWarning()` og skriv den navnet `knapp`.
- ☐ Venstreklikk på `Label` i `MainStoryboard`. Hold **ctrl** nede, venstre vindu viser `viewDidLoad()` og `class ViewController: UIViewController {` og skriv `etikett`.



Slippe streken på riktig sted i koden

Det er viktig å slippe strekene eksakt som det står i de to stegene til koden din.

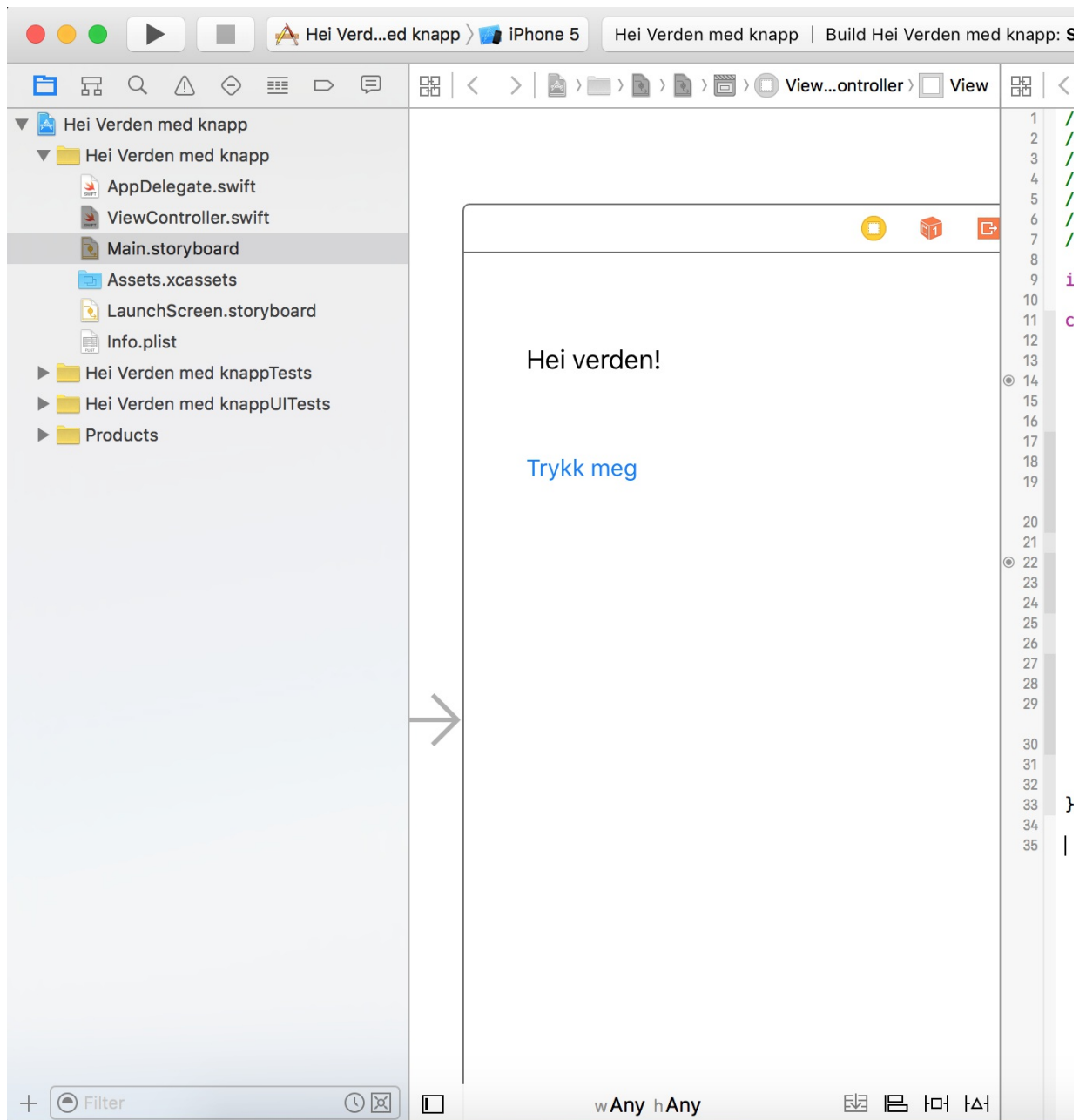
✓ Sjekkliste

- ☐ Vi skal nå begynne å kode litt! Det er anbefalt med noe tidligere
- ☐ Vi har nå laget to såkalte `Connections`. Den ene er `@IBOutlet` i `MainStoryboard`. Den andre er `@IBAction func knapp(sende`
- ☐ Tanken er at et klikk på knappen skal endre teksten til `Label`. V teksten til å endre seg ved å skrive

```
etikett.text = "Knappen sier: Hei!"
```

mellom `{` og `}` der du slapp knappen i koden (`func knapp`).

- ☐ Kjør appen som du lærte i Steg 2 ved å enten klikke på den svar
- ☐ Klikk på knappen og observer hva som skjer! Endret `Label` seg `Hei!"`? Hvis etiketten ikke viser hele `Knappen sier: Hei!"`, må selv?



Utfordring - Variabler

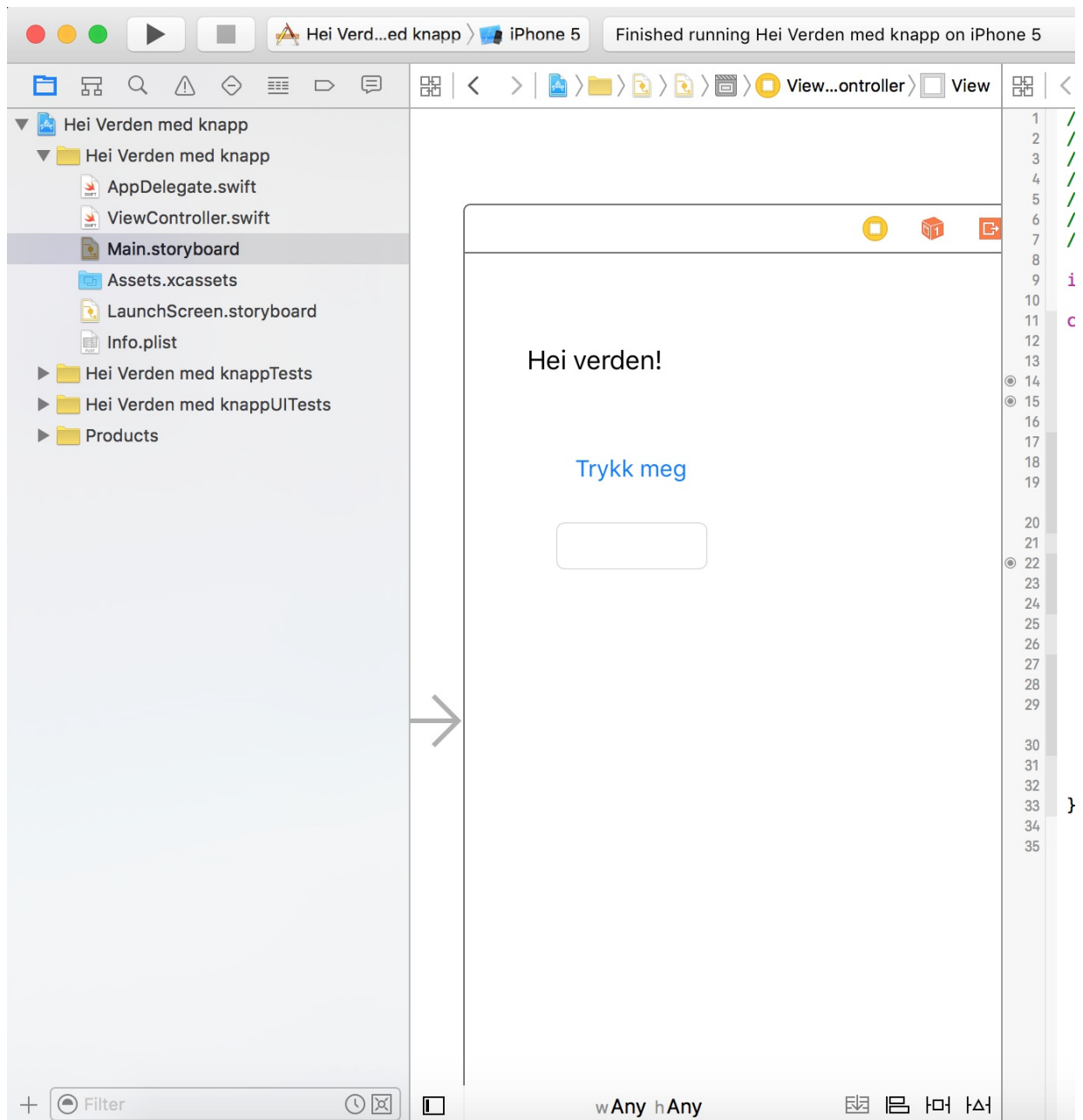
Prøv å definer en variabel nedenfor `@IBOutlet weak var etikett:`
du å få `Label` til å vise verdien av variabelen ved å endre `etikett`

Steg 4: Få input fra tekstfe

Nå skal vi legge inn et tekstfelt i appen, så vi kan ta det brukeren skriver inn.

Sjekkliste

- ☐ I dette steget kan du godt fortsette på appen vi jobbet med i Steg 2, slik som i steget over.
- ☐ Begynn med å søke etter `Text Field` på samme sted hvor du har søkt inn i `MainStoryboard`.
- ☐ Lag en `Connection` som du gjorde i Steg 3 og opprett den på linje 10. Det eneste du skal endre er navnet på tekstfeltet. Bruk `tekstfelt`.
- ☐ I `@IBAction func knapp(sender: AnyObject) { }` kan du bytte `etikett.text = tekstfelt.text`. Det brukeren skriver inn i tekstfeltet, og vi henter ut denne informasjonen når vi trykker på knappen.



Utfordring - Kan du lage din egen

Nå som du har lært det grunnleggende, hvorfor ikke lage en app som den til å fortelle en morsom historie basert på ord brukeren skriver tilbakemeldinger!

Noen spørsmål?

Har du noen spørsmål angående Xcode, Swift eller ris/ros for dette andreas.amundsen123@gmail.com!

Jeg tar gjerne i mot tips til ideer til fremtidige kurs!

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Andreas Amundsen