

Introduksjon

Swift er et programmeringsspråk laget av Apple og er etterfølgeren til Objective-C. Med Swift kan du lage apper for iOS og OSX. For å gjennomføre dette kurset trenger du en Mac, og helst en iPhone/iPad/iPod å teste ut appen på :)

I dag skal vi lage vår første app, nemlig en Hei Verden-app! Det er en kjent og kjær tradisjon at det første programmet man skriver i et nytt programmeringsspråk skriver "Hei Verden!" til skjermen.

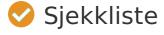


Steg 1: Sette opp Xcode

Xcode er Apples utviklingsverktøy, og vi skal bruke det til å skrive appen. Last ned nyeste versjon Xcode fra Mac App Store, og sørg for at du har en Apple-ID (merk. dette programmet er gratis). Vi skal starte med å sette opp et nytt prosjekt.

Xcode 7 Beta vs Xcode 6

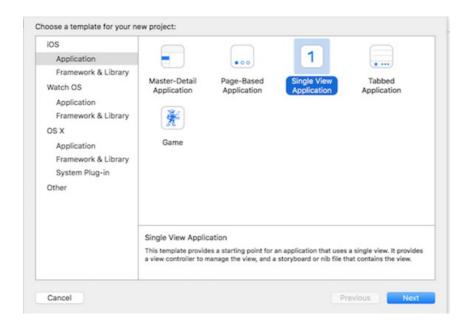
I denne øvelsen er skjermbildene og instruksjonene for Xcode 7 beta, men det skal fungere helt likt på Xcode 6.



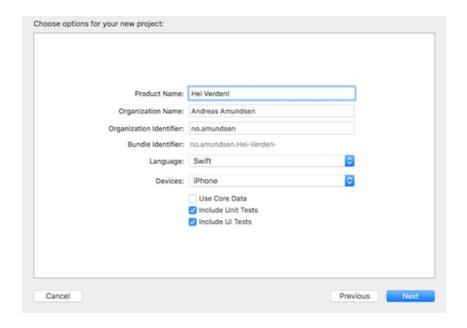
- Åpne Xcode ved å holde cmd + mellomrom og søk etter **X code**. Alternativt kan du søke etter Xcode med forstørrelsesglass-ikonet øverst i høyre hjørne.
- Du blir møtt med et vindu som lar deg gjøre en rekke ting. Du kan enten starte et nytt prosjekt, leke deg rundt i **Playground** eller se på og endre et eksisterende prosjekt.



- Trykk på Create a New X code project.
- En ny skjerm skal vises som lar deg velge et rammeverk for appen. Vi skal velge **Single View Application**, som gir oss et bra utgangspunkt for vår egen Hei Verden-app siden denne trenger bare ett skjermbilde.



Trykker du på **Next** blir du tatt til en skjerm hvor du må fylle inn litt informasjon. I **Product Name** kan du navngi appen din (vi skal kalle vår *Hei Verden!*). **Organization Name** og **Organization Identifier** er det ikke så viktig med nå, du kan bare la den være som den er:) **Language** skal settes til Swift, mens **Devices** skal settes til iPhone.



Lagre applikasjonen ved å trykke **next**, og deretter **create** (hvor du velger hvor prosjektet lagres).

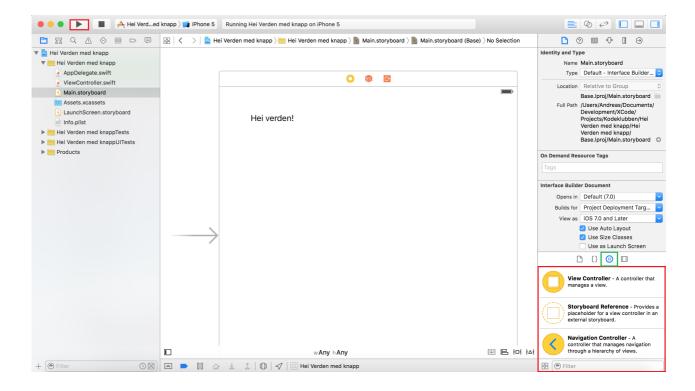
Steg 2: Tekst på skjermen ved bruk av en tekstetikett

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



тукк ра	Main.storyboard	pa venstre side av skjermen.	

- Zoom ut til du ser en firkantet skjerm. Dette representerer skjermen til enheten. Nederst i høyre hjørne av Xcode skal det være en boks, med fire kanpper på øverste rad. Vi skal velge det tredje ikonet, som ligner en hjemknapp. Nede i boksen vil det være et søkefelt. Der skal vi søke etter Label.
- Dra en Label til Main.storyboard, og legg den helt øverst i venstre hjørne av det store kvadratet. Du må muligens dobbeltklikke på Main.storyboard før du får lov til å dra Label dit. Dobbeltklikk på Label, da dette lar oss endre teksten. Som tradisjonsrike skriver vi *Hei verden!*, men det er helt opp til deg hva du vil skrive! :)



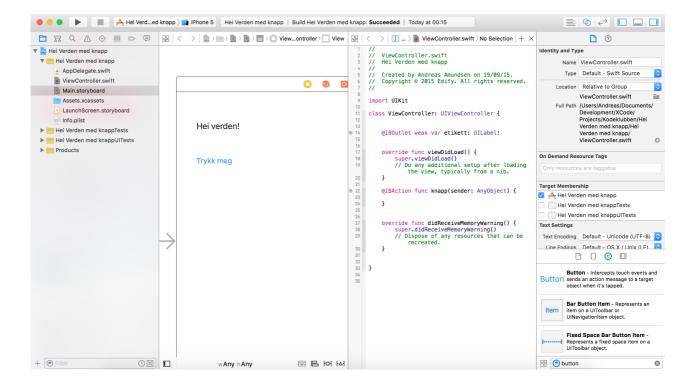
- Nå skal vi kjøre appen for å teste at alt fungerer. Vi gjør dette ved å trykke på den svarte pilen (playknappen) øverst i venstre hjørne. Alternativt kan du trykke cmd + r.
- Det skal nå kjøres en simulator, og teksten Hei verden! skal dukke opp.

Steg 3: Få en knapp til å skrive noe til skjermen

Vi skal nå sørge for at ved å trykke på en knapp, vil Label endre seg. For å kunne følge med på denne delen av kurset er det anbefalt med noe tidligere kunnskap om grunnleggende programmering.

Sjekkliste

- Om du vil spare på den første appen du lagde kan du gjerne lage et nytt Xcode-prosjekt før du går videre. Gjenta i såfall stegene 1 og 2 og sjekk at alt fungerer som det skal.
- I tillegg til å dra inn en Label i Main.Storyboard , skal vi legge til en Button . En Button kan vi trykke på og kjøre kode knyttet til knappen. Du legger til en Button på samme måte som du gjorde med Label .
- Ha Main.Storyboard i Xcode vinduet valgt, og trykk på de to sirklene øverst i høyre hjørne i Xcode. Vinduet som dukker opp til venstre viser koden knyttet til en ViewController, som er den som kontrollerer hvordan app-skjermen oppfører seg. Det er her selve kodingen foregår.
- Venstreklikk på Button i Main.Storyboard . Hold **ctrl** nede mens du venstreklikker og dra mot høyre. Dra streken til linjen over der det står override func didReceiveMemoryWarning() . Endre Connection til å være en Action , og gi den navnet knapp .
- Venstreklikk på Label i Main.Storyboard . Hold **ctrl** nede, venstreklikk og dra streken til mellom override func viewDidLoad() og class ViewController: UlViewController { . Connection | lar du være | Outlet , og sett navn til | etikett .



Slippe streken på riktig sted i koden

Det er viktig å slippe strekene eksakt som det står i de to stegene over! Disse kobler elementene i Main.storyboard til koden din.

Sjekkliste

Vi har nå laget to såkalte Connections . Den ene er @IBOutlet weak var etikett: UlLabel! , som refererer til Label i Main.Storyboard . Den andre er @IBAction func knapp(sender: AnyObject) { }

Vi skal nå begynne å kode litt! Det er anbefalt med noe tidligere programmeringserfaring her.

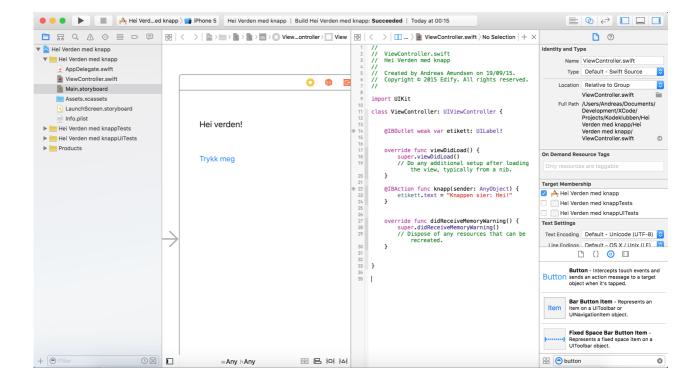
Tanken er at et klikk på knappen skal endre teksten til Label . Variabelen etikett er koblet til Label . Vi kan derfor få teksten til å endre seg ved å skrive

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 svarte pilen øverst i hjørnet eller trykke cmd + r.
- Klikk på knappen og observer hva som skjer! Endret Label seg til teksten du skrev i etikett.text = "Knappen sier: Hei!"?

 Hvis etiketten ikke viser hele Knappen sier: Hei!", må du endre størrelsen på Label. Klarer du å gjøre det selv?



Utfordring - Variabler

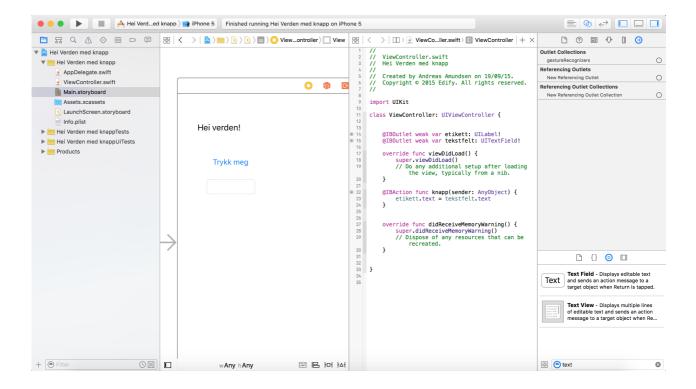
Prøv å definer en variabel nedenfor @IBOutlet weak var etikett: UlLabel!, og sett den til å være ditt navn. Klarer du å få Label til å vise verdien av variabelen ved å endre etikett.text?

Steg 4: Få input fra tekstfelt

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



	I dette steget kan du godt fortsette på appen vi jobbet med i Steg 3. Å implementere tekstfeltfunksjonalitet er veldig likt som i steget over.
	Begynn med å søke etter Text Field på samme sted hvor du har søkt etter Label og Button . Dra så Text Field inn i Main.Storyboard .
0	Lag en Connection som du gjorde i Steg 3 og opprett den på linjen under @IBOutlet weak var etikett: UlLabel! . Det eneste du skal endre er navnet på tekstfeltet. Bruk tekstfelt .
	I @IBAction func knapp(sender: AnyObject) { } kan du bytte ut etikett.text = "Knappen sier: Hei!" med etikett.text = tekstfelt.text . Det brukeren skriver i inn i tekstfeltet er tilgjengelig i text -egenskapen til tekstfeltet, og vi henter ut denne informasjonen når vi trykker på knappen.



Utfordring - Kan du lage din egen versjon?

Nå som du har lært det grunnleggende, hvorfor ikke lage en app som har flere knapper og tekstfelt? Kanskje du kan få den til å fortelle en morsom historie basert på ord brukeren skriver inn? Vis gjerne appen til bekjente og be om tilbakemeldinger!

Noen spørsmål?

Har du noen spørsmål angående Xcode, Swift eller ris/ros for dette kurset, send meg gjerne en mail til andreas.amundsen123@gmail.com!

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

Lisens: CC BY-SA 4.0 Forfatter: Andreas Amundsen