

## 深入探索：詳細介紹 MVC

一旦定義了 app 在原型中的運作方式，便要思考如何組織程式碼的不同部分。模型-檢視圖-控制器模式有助達到此目的，同時能保持程式碼井井有條。

如果你開始使用程式碼建立原型，請使用以下問題來幫助你建立 app 所需的模型、檢視圖和控制器清單。

### 型號

你需要哪些數據來建立你的功能？數據來自哪裡？這是使用者提供還是來自網絡服務？

你是否需要將數據儲存在裝置上，以供離線存取？

### 檢視圖

你是否希望在多個畫面上顯示特定的檢視圖？

你有沒有包括任何自訂手勢？

### 控制器

你的 app 需要多少個檢視圖控制器？哪些控制器有助管理數據？

你的 app 是否有需要控制器的自訂轉換？

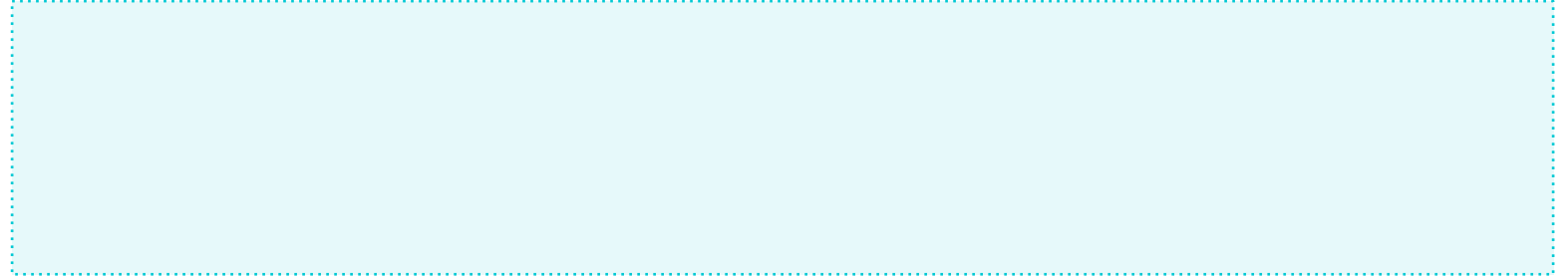
## 深入探索：使用 Xcode

使用簡單的原型設計工具 (如繪圖和 Keynote) 的好處之一，就是可以根據意見來作出更改。但是，你也可以在 Xcode 專案中製作部分原型，使用 Interface Builder 和故事畫板來拼湊 app 中的所有畫面。你應該何時考慮使用高級開發者工具來設計原型？

使用 Keynote 製作原型非常適合傳達 app 的 UI，但是很難模仿所有 UX 元素，尤其是 app 的互動性和意見。在 Xcode 製作一部分 app，展示 app 如何回應真實的使用者互動。在你的 Xcode 專案中，你可能會選擇專注於編寫一個特定的 app 功能，而無需製作整個 app 或令 UI 完善。

你希望首先編寫 app 哪些部分的程式碼？概述製作 app 的計劃。回看你的故事畫板。

哪些視圖最重要並需要首先製作？



你最後才會製作哪些視圖？

