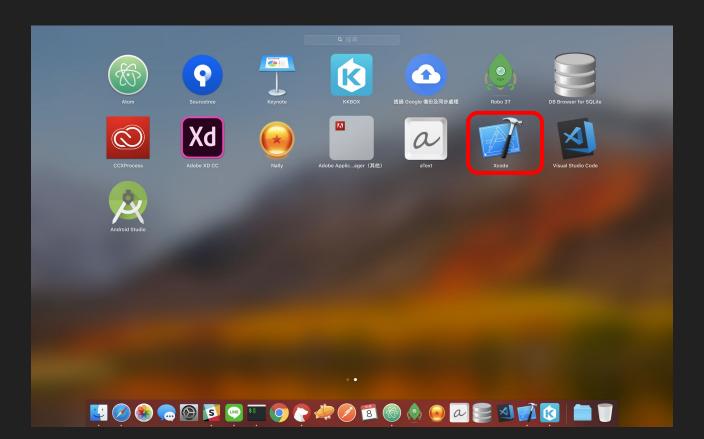
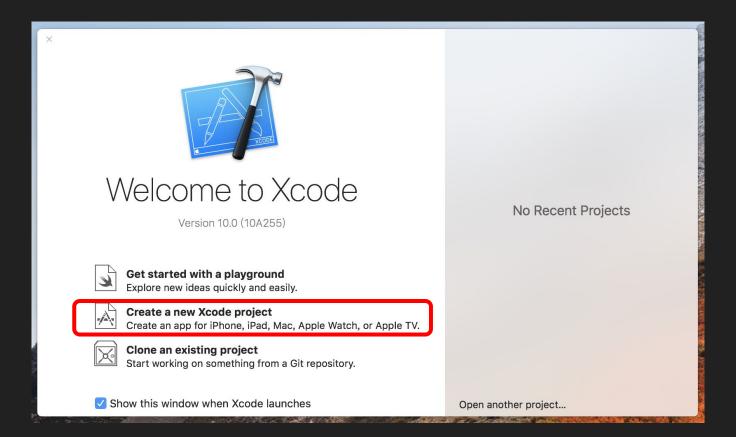
Xcode 與 Storyboard 簡介

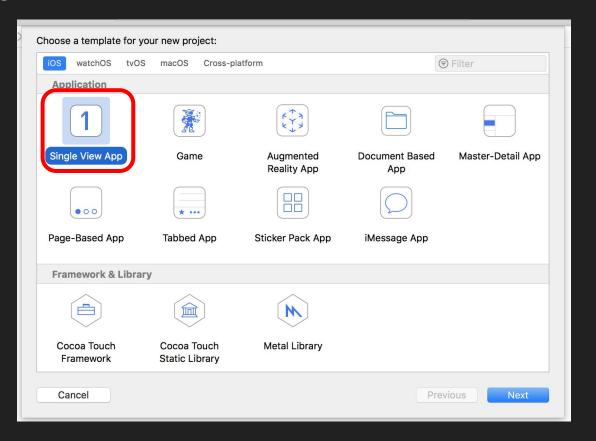
在應用程式中找到 Xcode



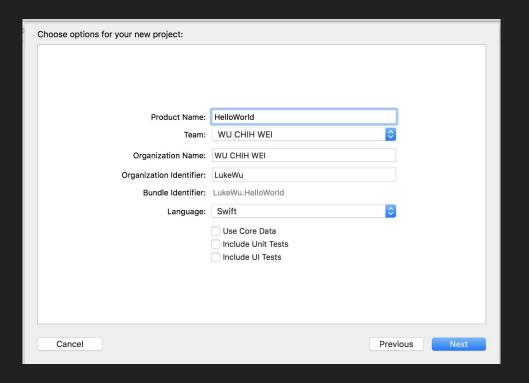
Create a new Xcode project



選擇 Single View Application



填寫 Project 設定



Product Name:

專案名稱

Team:

選擇開發者帳號,如沒有開發者帳號,可先選擇 none。

Organization Name:

組織名稱, 可先填入英文名字

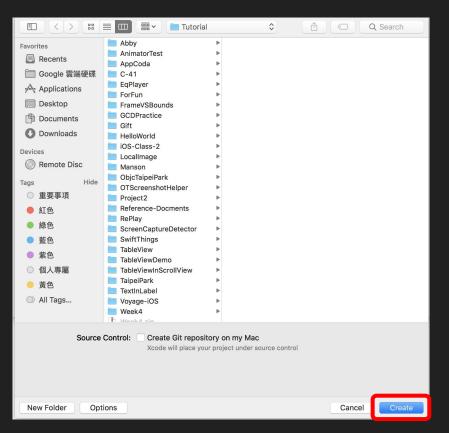
Organization Identifier:

識別組織的文字

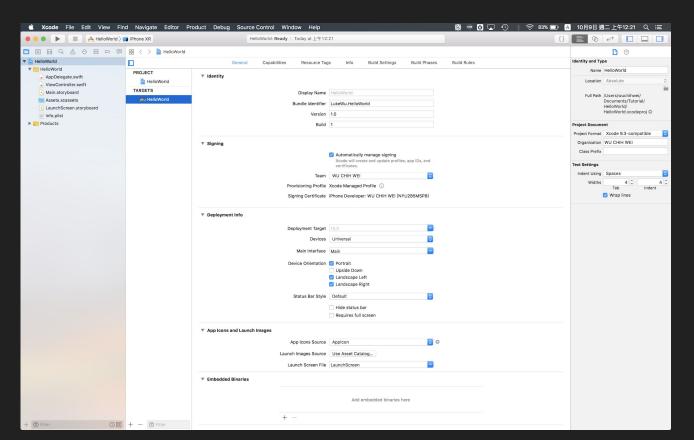
Bundle Identifier:

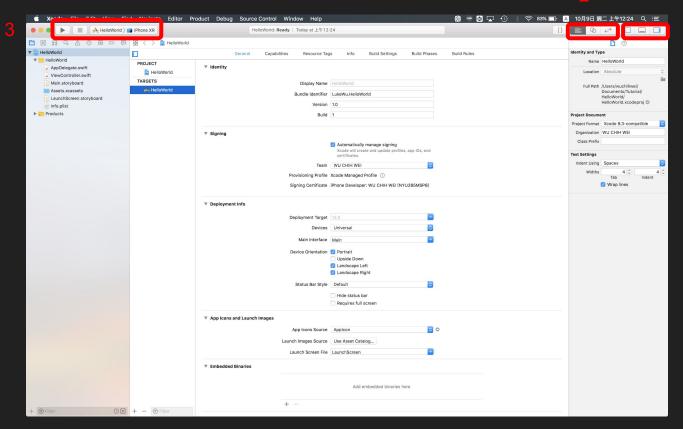
由 Product Name 與 Organization Identifier 組成一個獨一無二的識別文字, 用來辨認 App

選擇完 Project 要儲存的路徑, 按下 Create



建立好 Project





Xcode 介面簡介

1. 介面收合區

這部分的三個按鈕分別 用來收合 Xcode 左方, 下方,以及右方的區域, 讓我們在必要的時候能 夠有更大看 code 的區 域。 2. 切換不同的編輯模式

由左到右分別為:標準模式 顯示助理編輯器模式 版本編輯器模式 3. 模擬器區域

由左到右分別為:

執行程式碼 停止執行程式碼 設定編譯方案(暫時少 用) 選擇模擬器

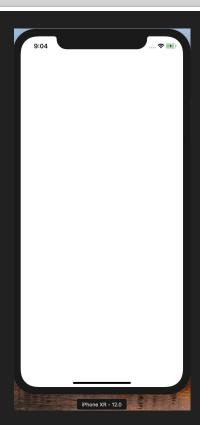
執行專案

按下左上角三角形按鈕 Run, Xcode 會在模擬器 上執行程式, 目前我們尚 未添加任何東西, 會是一 個空白的畫面。

執行完成, Xcode 上方會顯示下列文字

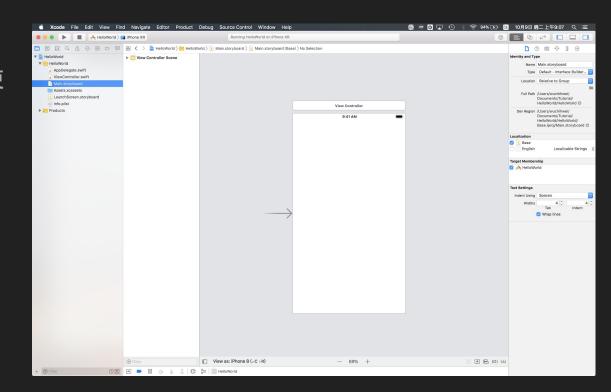
Running HelloWorld on iPhone XR

模擬器畫面



Storyboard

Storyboard 是 Apple 設計來 讓開發者可以快速的建立好使 用者頁面,並且透過圖形化介 面,讓我們所見即所得。

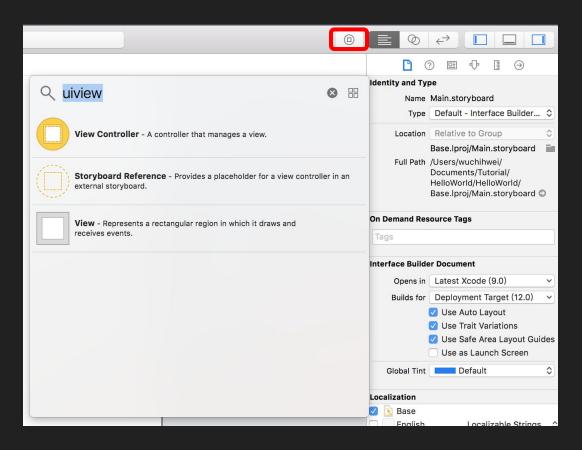


拉幾個元件試試

UlLabel: 顯示文字

UIButton: 按鈕

UITextField: 文字輸入框



試著拉出右方畫面

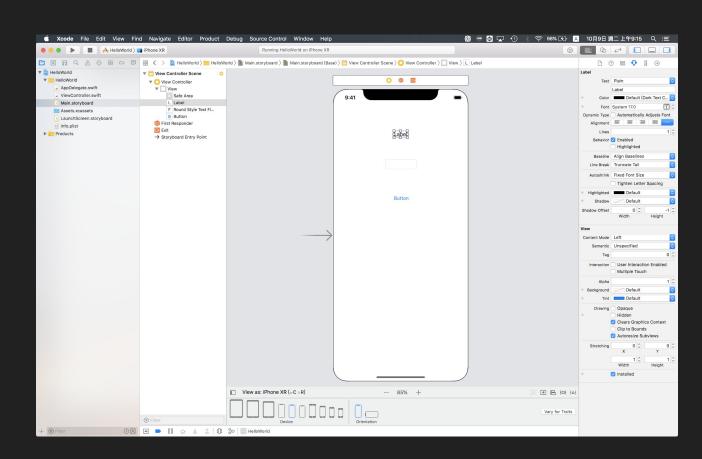
Label

Button

調整 UI 設定

- 1. 選取元件
- 2. 右邊欄選擇第 4 個 panel

可以在這個 Panel 裡面調整 UI 設計, 比如說背景顏色, 文字大小, 文字顏 色等等。







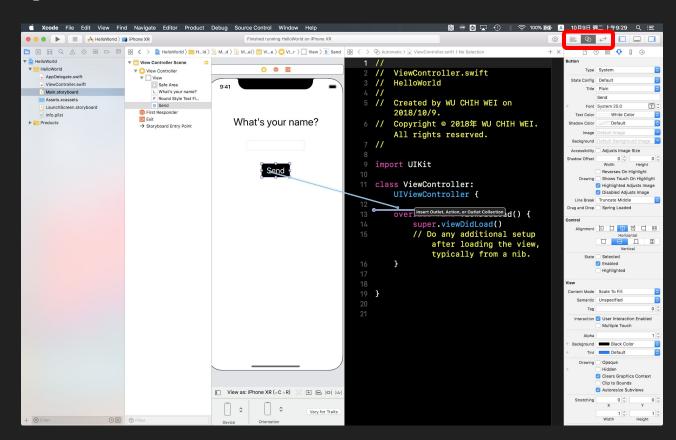
What's your name?

Send

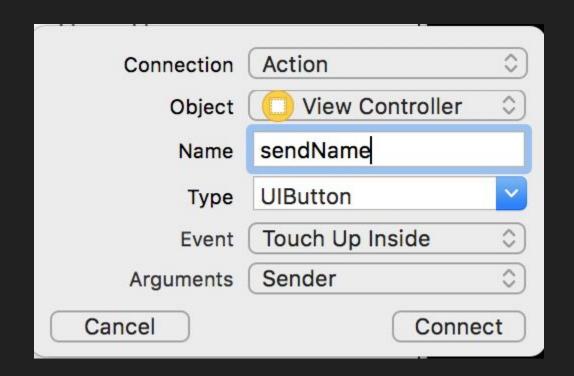
試著調整成右方畫面

回應使用者行為 - IBAction

- 1. 選取助理編輯器 模式
- 2. Control + 選取元件不放, 拖曳到右方程式碼中
- 3. 看到此畫面後放開 Control 鍵, 結束 選取元件



回應使用者行為 - IBAction



ViewController.swift

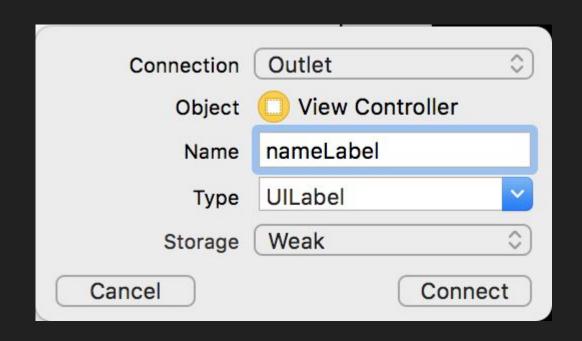
- 1. 切換回標準模式
- 2. 選取

ViewController.swift 檔案

```
Xcode File Edit View Find Navigate Editor Product Debug Source Control Window Help
                                                                                              日本 🔞 🖙 🕓 🖇 🛜 100% 🔞 🚺 10月9日週二上午9:4 🔍 😑
🛅 🔯 👼 🔾 🐧 🛇 🔠 🗁 🗒 HelloWorld 🕽 HelloWorld 🕽 ViewController.swift ) M sendName(;)
▼ HelloWorld
                                ViewController.swift
                                HelloWorld
   Main.storyboard
  Assets.xcassets
                                 Created by WU CHIH WEI on 2018/10/9.
                                 Copyright @ 2018年 WU CHIH WEI. All rights reserved.
                          9 import UIKit
                         11 class ViewController: UIViewController {
                                 @IBAction func sendName(_ sender: UIButton) {
                         16
                                      可以在這裡執行任何你希望在使用者按下按鈕後, iPhone 替你執行的程式碼
                                      */
                                override func viewDidLoad() {
                                     super.viewDidLoad()
```

改變 UI 元件 - IBOutlet

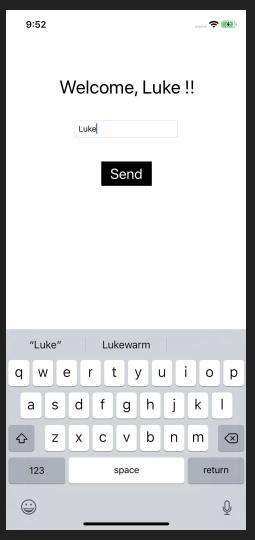
建立方法與 IBAction 相同, 設定如右



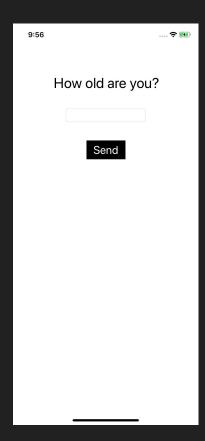
完成 App 與使用者互動

範例 code 為 Welcome project

```
@IBAction func sendName(_ sender: UIButton) {
    let name = inputTextField.text!
    nameLabel.text = "Welcome, \((name)) !"
}
```



試著完成以下畫面與互動



9:57		🗢 🕪
Oh, you are 18 years old!!		
Send		
1	2 ABC	3 DEF
4 6HI	5 JKL	6 MNO
7 PORS	8 TUV	9
	0	\boxtimes

IBAction, IBOutlet

IB: Interface Builder

IBAction:回應使用者行為

IBOutlet: 將 Storyboard 裡的元件, 連結到程式碼裡, 讓程式碼可以對他做修改

10:38

練習: 猜數字遊戲

- 1. 在程式碼裡面,我們先指定好一個數字 b,讓使用者來猜
- 2. 當使用者輸入數字 a 的時候, 我們將 a 跟 b 做比較

如果 a > b, 顯示"你猜得太高了!"

如果 a == b, 顯示 "恭喜你猜對了!"

如果 a < b, 顯示"你猜得太低了!"

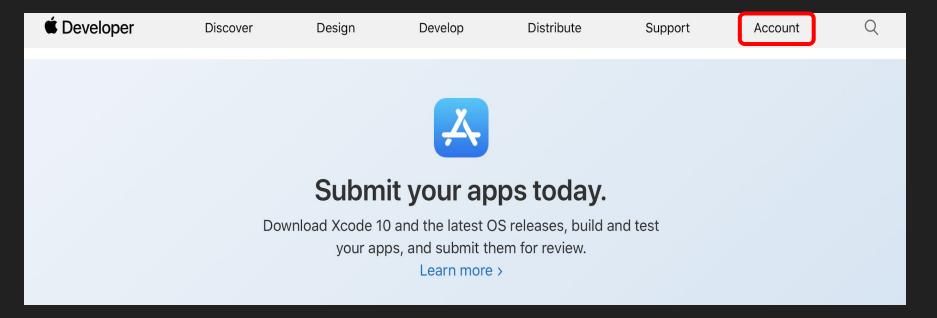
猜猜數字是多少?

Send

申請 Apple ID / 開發者帳號 (Optional)

Apple 開發者網站 / Apple Developer WebSite

https://developer.apple.com/



申請 Apple ID / 開發者帳號 (Optional)



