上一章

## 

## 6.1 使用Xcode创建项目

在启动Xcode以后,选择Create a new Xcode project选项创建一个项目,在弹出的项目模板选项卡中选择iOS/App,单击Next按钮。

在随后出现的项目选项卡中,做如下设置。

- 〇 在Product Name处填写FruitMachine。
- 〇 如果没有苹果公司的开发者账号,那么请将Team设置为**None**;如果有,则可以设置为你的开发者账号。
- Organization Identifier项可以随意输入,但最好是你拥有的域名的反向,例如: cn.liuming。如果你目前还没有拥有任何域名,那么使用 cn.swiftui是一个不错的选择。
- Interface选为**SwiftUI**。
- 〇 Lift Cycle选为SwiftUl App。
- 〇 Language选为**Swift**。

在该选项卡中,确认Use Core Data和Include Tests选项处于未勾选状态。然后单 击Next按钮。

在确定好项目的保存位置以后,单击Create按钮完成项目的创建。

因为本章的程序界面设计只适合iPhone纵向显示,所以当项目创建好以后,需要先在项目导航中进行如图5-1所示的设置。在Device Orientation中去掉Landscape Left/Right的勾选项。

另外,修改**Display Name**选项,将其设置为**奇妙水果机**,这样在模拟器中就可以 看到中文名称的应用程序了。

## 6.1.1 为项目添加程序图标和相关图片素材

在Xcode项目导航面板中选择**资源分类**(Assets.xcassets)。鼠标右击**应用程序 图标**组(Applcon),并在弹出的快捷菜单中选择Show in Finder。在弹出的 Finder中进入Applcon.appiconset文件夹,将本书提供的"**项目资源/Applcon**"中 的所有文件拖曳到里面,根据提示覆盖原有的Contents.json文件,将所有尺寸的 图标添加到Applcon中。

接下来,将"项目资源/Photos"文件夹中的所有文件直接拖曳到Assets.xcassets中。再选中background图片集,因为它是矢量图,所以需要在属性检视窗中勾选Preserve Vector Data,保证程序以矢量图形式呈现该背景图。

接下来,还需要为项目手动添加几个颜色集。

在Xcode选中Assets.xcassets,在右侧编辑区域的底部找到加号(+)按钮,然后在弹出的快捷菜单中选择Color Set选项,一个全新的白色颜色集就会出现在项目中,修改该颜色集的名称为ColorPink。打开Xcode最右侧的属性检视窗,确保Color Set部分的Appearances被设置为None,此时的ColorPink颜色集只有一个颜色块。选中该颜色块,将Content设置为sRGB,将Input Method设置为8-bit Hexadecimal,将Hex的值设置为#DD009F。再用同样的方法添加ColorPurple和ColorYellow颜色集,将Hex的值设置为#5C0051和#FFE144。

最后添加一个用于阴影的颜色集**ColorTransparentBlack**,将Content设置为sRGB,将Input Method设置为Floating point,将Red、Green、Blue都设置为0,将透明度(Opacity)设置为20%。

为了便于管理,我们可以将创建好的4个颜色集组织到Colors文件夹中,效果如图 6–1所示。

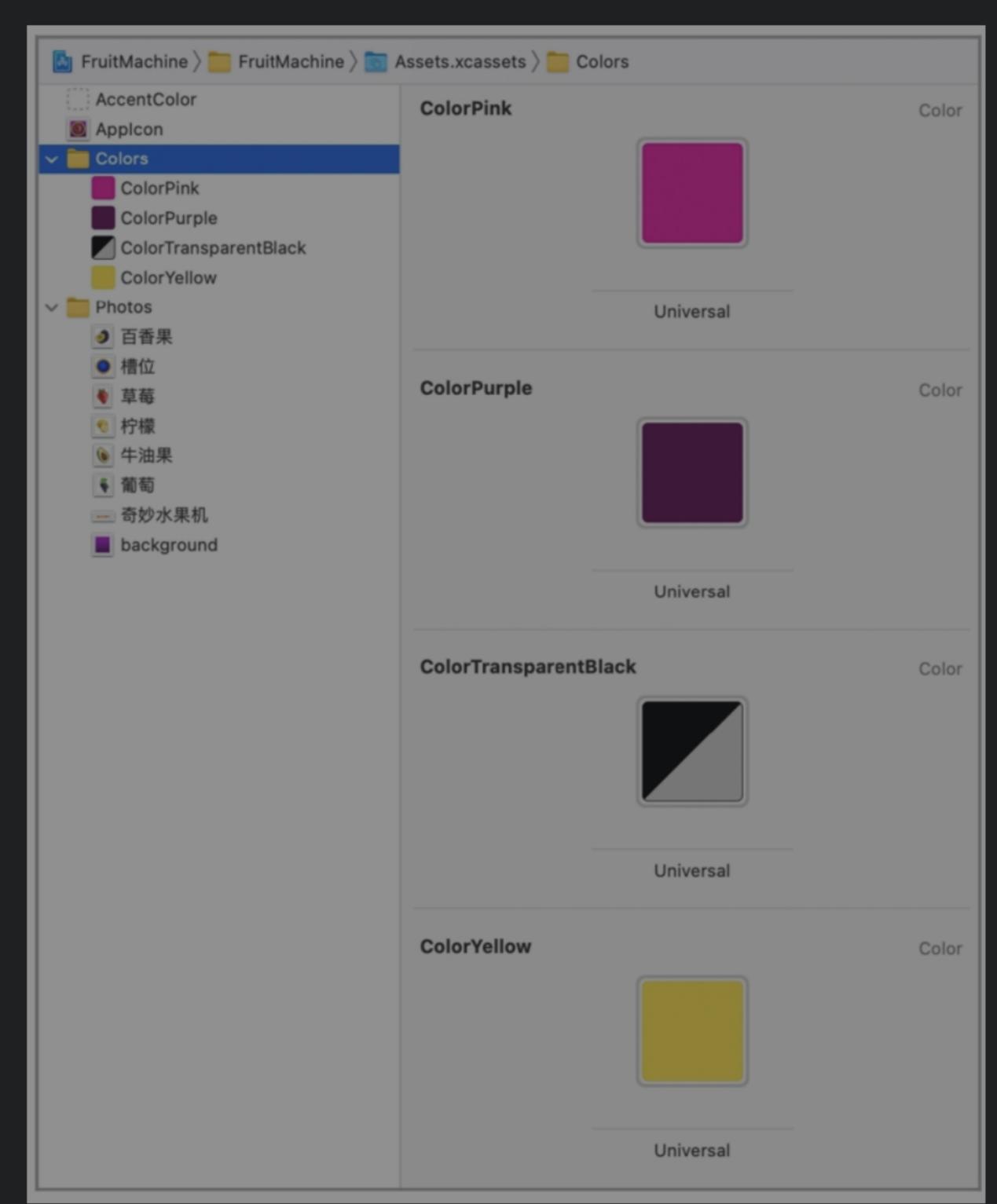


图6-1 在资源分类中添加图片和颜色集

除了图片和颜色集,我们还需要为这个游戏项目添加必要的音频文件。将"项目资源/Sounds"文件夹中所有的音频文件都拖曳到项目中,然后将它们组织到Sounds文件夹即可。

## 6.1.2 为项目添加启动画面

工具函数文件放置到这里。

现在需要为应用程序设置启动画面,在FruitMachine项目配置页面中选择Info标签,里面都是预定义好的项目配置条目,这些条目均包含键(Key)和值(Value)两部分内容。让我们找到Launch Screen条目,当前该条目中没有任何内容。

单击其右侧的加号按钮,添加Image Name条目,然后将其值修改为奇妙水果机— Logo。再添加Background color条目,将其值设置为ColorPurple。

现在,我们可以在模拟器中运行该项目,启动画面如图6-2所示。



图6-2 奇妙水果机的启动画面

在开始编写代码之前,需要先整理一下项目的整个文件架构。右击ContentView文件图标,在弹出的快捷菜单中,选择"New Group from Selection",然后将文件夹名修改为Views。

再创建一个Helpers文件夹,我们将自定义的修饰器文件夹、结构体的扩展文件及

