

# Ejercicios de Xcode

## Índice

1 Creación de un proyecto con Xcode.....	2
2 Iconos y recursos.....	2
3 Localización.....	2

## 1. Creación de un proyecto con Xcode

a) Vamos a crear un nuevo proyecto de tipo *Master-Detail Application*. El nombre de producto será `Filmoteca` y nuestra organización `es.ua.jtech`. Utilizaremos como prefijo para todas las clases `UA`, y sólo destinaremos la aplicación al iPhone por el momento. También desmarcaremos todas las casillas adicionales, ya que no vamos a utilizar por el momento ninguna de esas características (Core Data, ARC, pruebas de unidad, storyboards).

b) ¿Qué versión de iOS requiere la aplicación? Modifica la configuración necesaria para que funcione en dispositivos con iOS 4.0.

c) Ejecuta la aplicación en el simulador de iPhone. Comprueba que funciona correctamente.

## 2. Iconos y recursos

Vamos a añadir ahora un icono al proyecto, y una imagen a mostrar durante la carga de la aplicación. Estas imágenes se proporcionan en el fichero de plantillas de la sesión. Se pide:

a) Añadir la imagen `icono.png` como icono de la aplicación. Para hacer esto podemos seleccionar en el navegador el nodo principal del proyecto, y en la pestaña *Summary* del *target* principal veremos una serie de huecos para indicar los iconos. Bastará con arrastrar la imagen al hueco correspondiente.

b) Añade la imagen `icono@2x.png` como icono para los dispositivos con pantalla retina. Puedes hacer que el simulador tenga pantalla retina, mediante la opción *Hardware > Dispositivo > iPhone (Retina)*. Comprueba que la imagen se ve con la definición adecuada a esta versión del simulador.

c) Añade las imágenes `Default.png` y `Default@2x.png` como imágenes a mostrar durante el tiempo de carga de la aplicación (*Launch Images*). Comprueba que aparecen correctamente.

## 3. Localización

Vamos ahora a localizar los textos de nuestra aplicación. Se pide:

a) Añade a la aplicación las localizaciones a inglés y español.

b) Haz que el nombre que se muestra bajo el icono de la aplicación en el iPhone cambie según el idioma del dispositivo (`Filmoteca`, `FilmLibrary`). Puedes probar que los distintos idiomas se muestran correctamente cambiando el idioma del simulador (*Settings*

*> General > International > Language).*

*c) No queremos localizar los ficheros .xib. Elimina la localización de dichos ficheros.*

*d) Crea un fichero Localizable.strings, y en él una cadena para el título de la aplicación que tenga como identificador "AppName", y como valor Filmoteca o FilmLibrary, según el idioma del dispositivo.*

