

# ***iPhone SDK Tutorial***

## *Chapter 1* 아이폰 앱 개발환경

Junil Ko (goya@vinia.net)

# 1.1 Mac



- 최소사양  
Intel Mac  
OS X 10.5 이상  
(10.6 추천)

# ***1.2 iPhone OS***

Cocoa Touch

Media

Core Service

Core OS



# 1.2.1 Core Service

- **Core Foundation & Foundation**

File Access, Bonjour, Network Socket, Run Loop 등을 제공하고 있으나, 이러한 기능들은 대부분 Cocoa 혹은 Media 레이어에 사용이 용이하게 Wrapping 되어 있음.

- **Core Location**

사용자의 위치 정보 서비스.

- **Core Data**

데이터 베이스 엔진  
저장, Undo 제공  
SQLite로 저장 가능

- **Address Book**

주소록 API

- **Store Kit**

컨텐츠 구매를 위한 API

# 1.2.2 Media

- **Core Graphics**

2차원 그래픽 라이브러리.

선, 도형, 다각형, 베지어 곡선, 그라데이션등으로 공간을 채울 수 있음.

PDF 문서 내용 표시

- **OpenGL ES**

OpenGL의 임베디드 시스템 버전

- **Audio Toolbox**

오디오의 재생과 녹음 기능을 제공하는 로우레벨 C API.

- **Audio Unit**

각종 오디오 이펙터를 체인처럼 연결해서 사용하게 해줌.

- **AV Foundation**

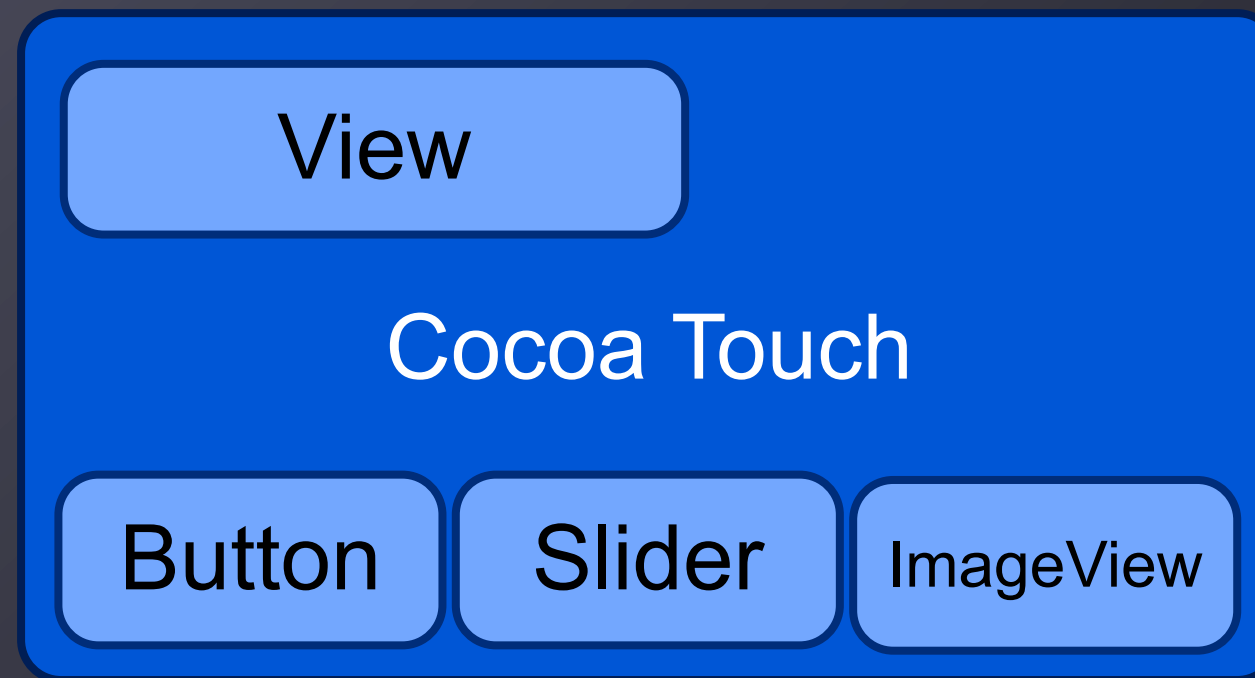
Audio Toolbox의 상위 레벨 API

- **OpenAL**

Creative사가 만들고 공개한 오디오 라이브러리.

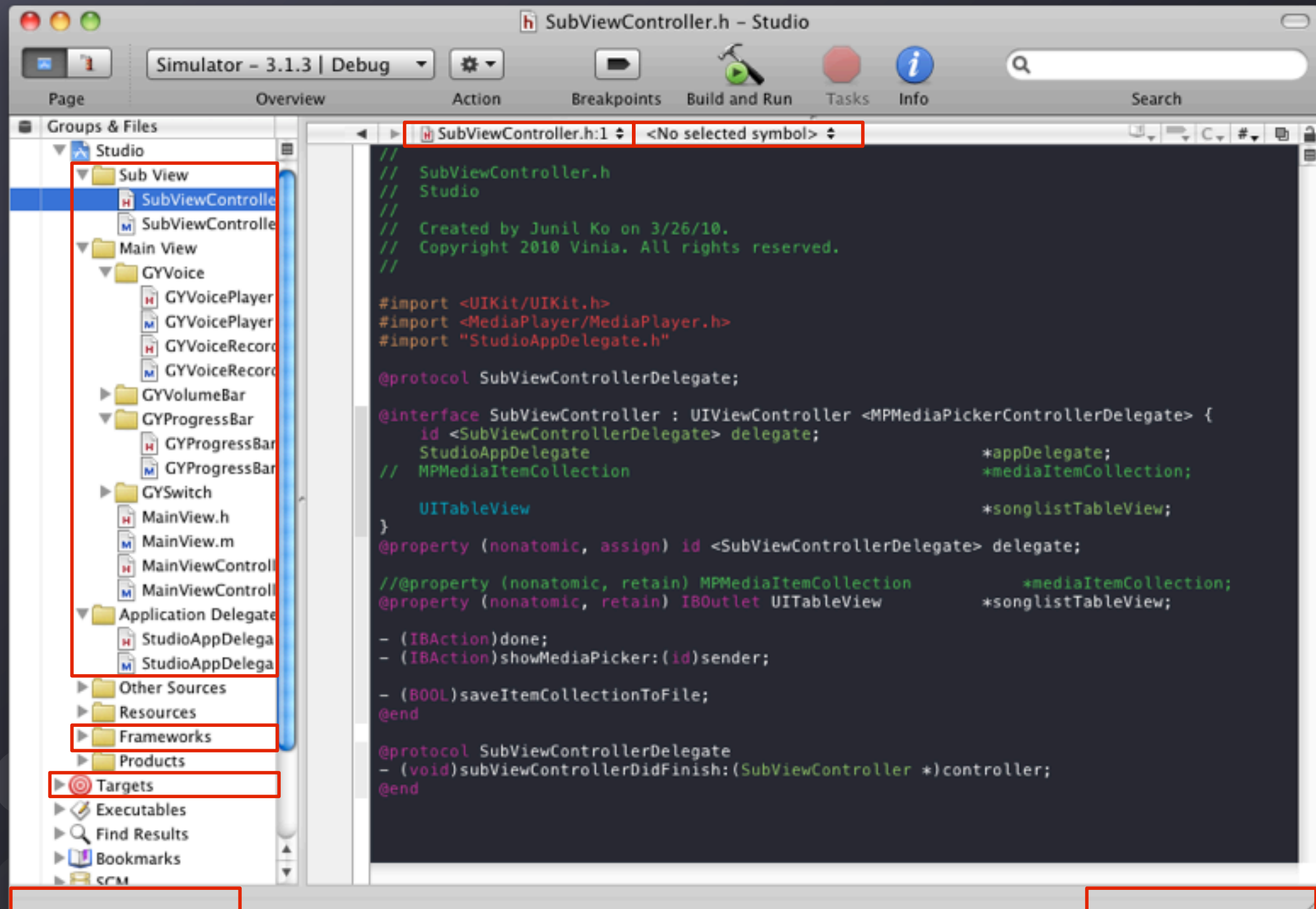
오디오를 재생하는 위치와 리스너 사이의 위치에 따라 3차원적인 소리 재생

# 1.3 Cocoa Touch



| Cocoa                                      | Coca Touch                                  |
|--|---|
| AppKit<br>NSView, NSButton<br>NSTableView  | UIKit<br>UIView, UIButton<br>UITableView    |
| Foudation<br>NSString, NSArray<br>NSThread | Foundation<br>NSString, NSArray<br>NSThread |

# 1.4 Xcode



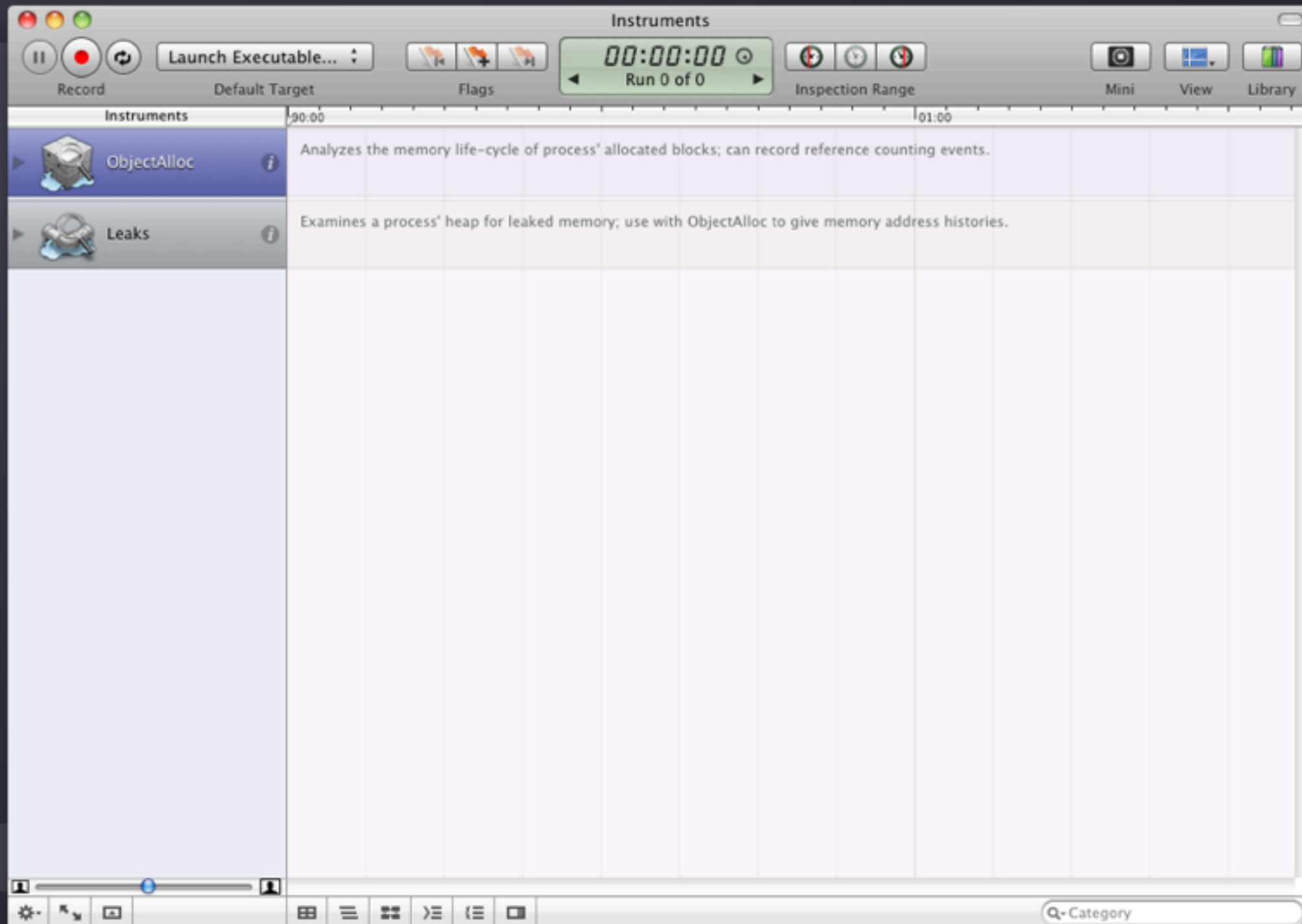


# 1.4 Interface Builder

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<archive type="com.apple.InterfaceBuilder3.CocoaTouch.XIB" version="7.03">
  <data>
    <int key="IBDocument.SystemTarget">528</int>
    <string key="IBDocument.SystemVersion">9G55</string>
    <string key="IBDocument.InterfaceBuilderVersion">677</string>
    <string key="IBDocument.AppKitVersion">949.43</string>
    <string key="IBDocument.HIToolboxVersion">353.00</string>
    <object class="NSMutableArray" key="IBDocument.EditedObjectIDs">
      <bool key="EncodedWithXMLCoder">YES</bool>
      <integer value="2"/>
      <integer value="9"/>
    </object>
    <object class="NSArray" key="IBDocument.PluginDependencies">
      <bool key="EncodedWithXMLCoder">YES</bool>
      <string>com.apple.InterfaceBuilder.IBCocoaTouchPlugin</string>
    </object>
    <object class="NSMutableDictionary" key="IBDocument.Metadata">
      <bool key="EncodedWithXMLCoder">YES</bool>
      <object class="NSArray" key="dict.sortedKeys">
        <bool key="EncodedWithXMLCoder">YES</bool>
      </object>
      <object class="NSMutableArray" key="dict.values">
        <bool key="EncodedWithXMLCoder">YES</bool>
      </object>
    </object>
  </data>
</archive>
```



# 1.4 Instruments



# 1.4 Hardware 사양

iPhone

iPod Touch

iPhone 3G

iPod Touch 2G

iPhone 3GS

iPod Touch 3G

iPad

# 1.4 Do & Don't

| Do       | Don't       |
|----------|-------------|
| 멀티터치     | 백 그라운드 프로세스 |
| 가속도 센서   | 자원공유        |
| 애니메이션    | 메모리 낭비      |
| 위치 정보 이용 | 배터리 낭비      |
| 3차원 그래픽  | 응답 지연       |
| 블루투스 통신  |             |
| 컨텐츠 판매   |             |

# 1.4 UI Guide

## iPhone Human Interface Guidelines

User Experience



2010-03-24

Apple Developer Technologies Resources Programs Support Memb

### iPhone Dev Center

Log in to get the most out of the iPhone Dev Center. [Log in](#)

Registered Apple Developers can access iPhone SDK 3.2 for developing iPad, iPhone and iPod touch applications.

Developing for iPhone OS 3.2

#### Technical Documentation

- [Getting Started Documents](#)  
Developers new to iPhone OS can read about the tools, frameworks, development best-practices, and design methods for creating innovative world-class iPhone applications.
- [iPhone Reference Library](#)  
Explore a collection of in-depth technical documentation, sample code, guides, and articles for iPhone development categorized by topic and frameworks.

#### Featured Content

- [Start Developing iPad Apps](#)
- [iPhone Application Programming Guide](#)
- [iPhone Development Guide](#)
- [iPhone Human Interface Guidelines](#)
- [Your First iPhone Application](#)
- [Learning Objective-C: A Primer](#)