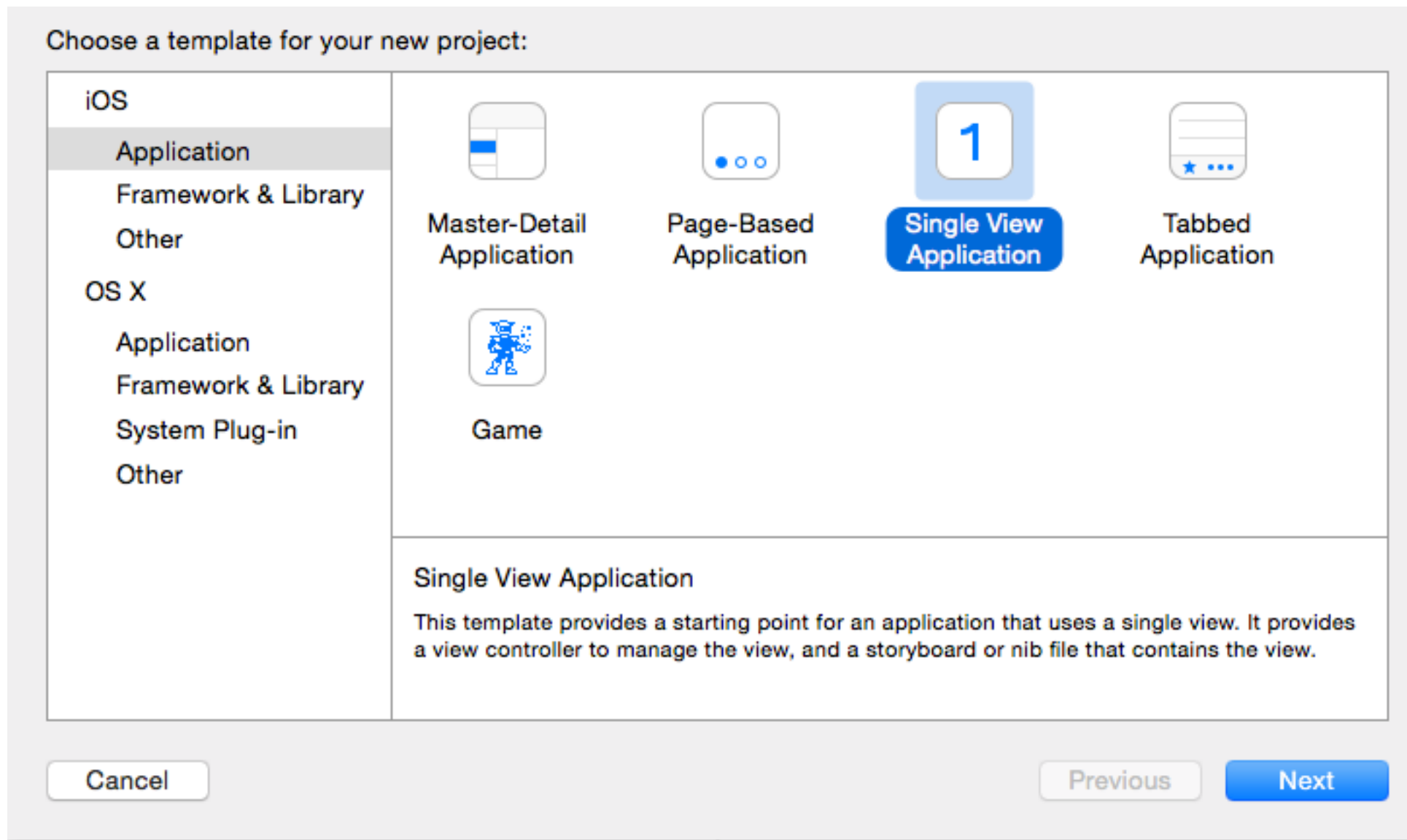




iOS Costa Rica

Ejemplo #1 - Manejo de eventos

Paso 1 - Crear proyecto



Crear el proyecto: Se abre XCode 6, File->New->Project.
En la ventana que aparece se selecciona “Single View Application”

Paso 2 - Datos de proyecto



Choose options for your new project:

Product Name:

Organization Name:

Organization Identifier:

Bundle Identifier:

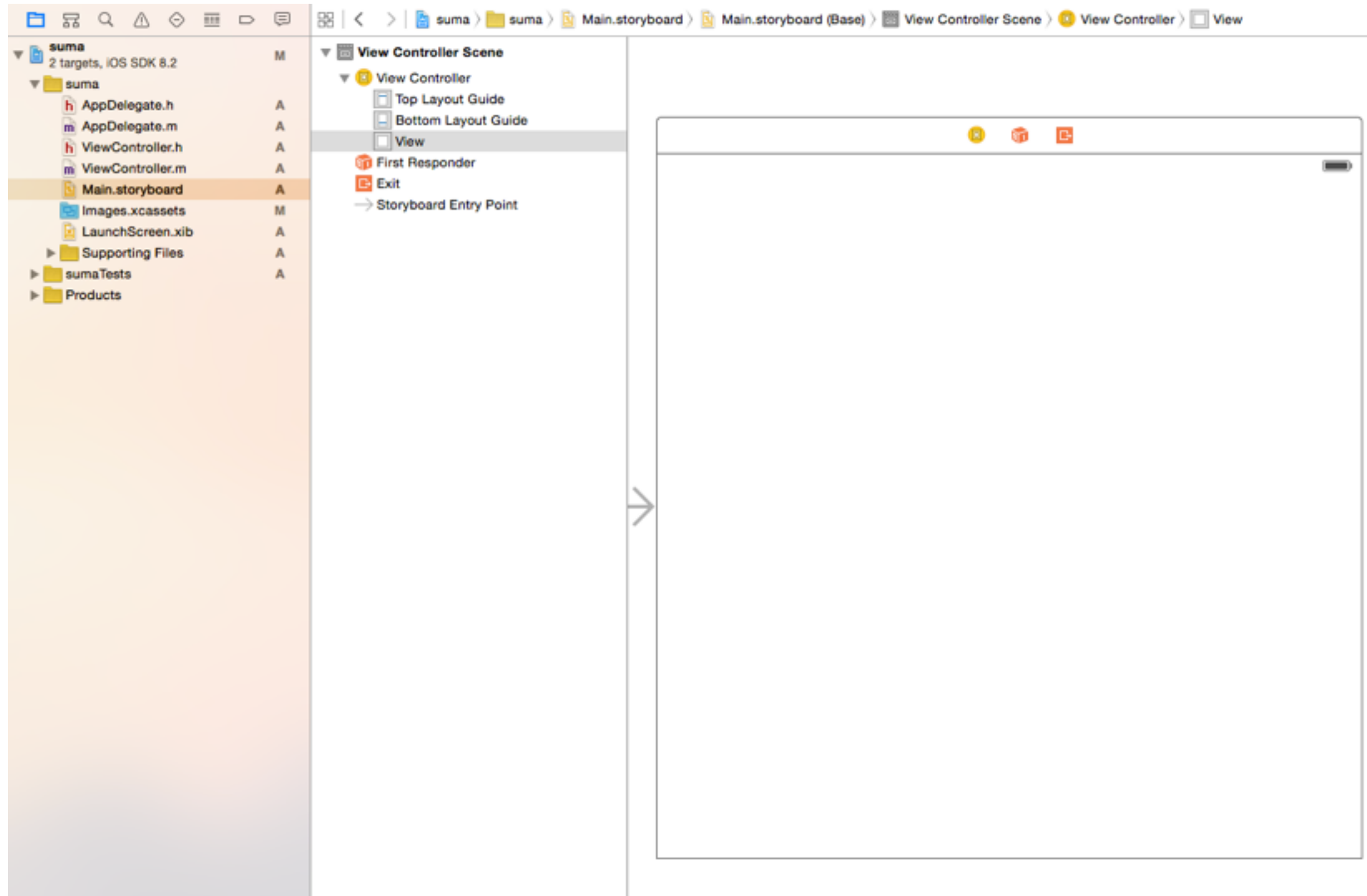
Language:

Devices:

☐ Use Core Data

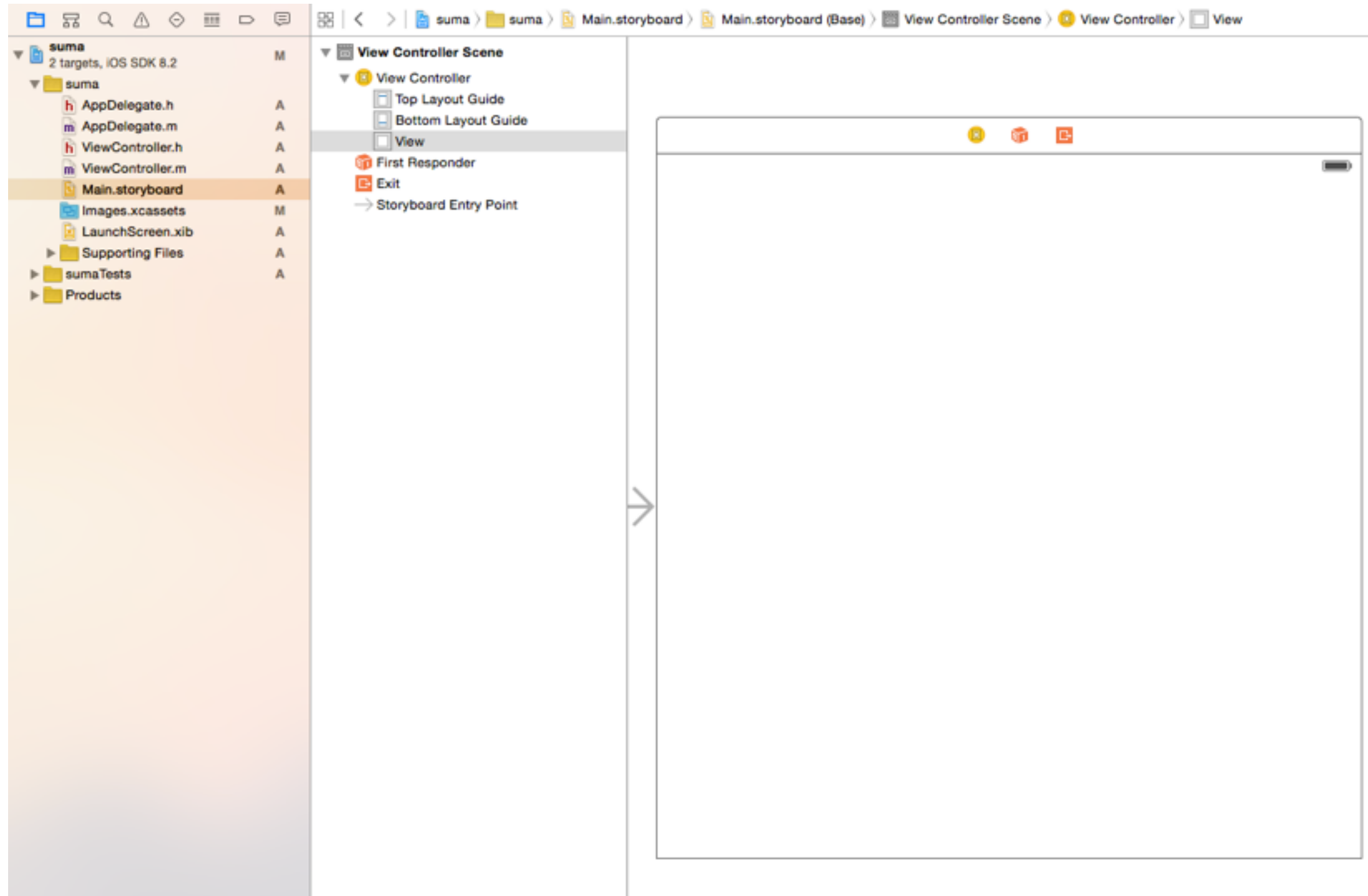
En la siguiente ventana debe ponerse el nombre del producto. En Devices se escoge Universal para que el app sirva en cualquier dispositivo.

Paso 3 - Ir al Storyboard



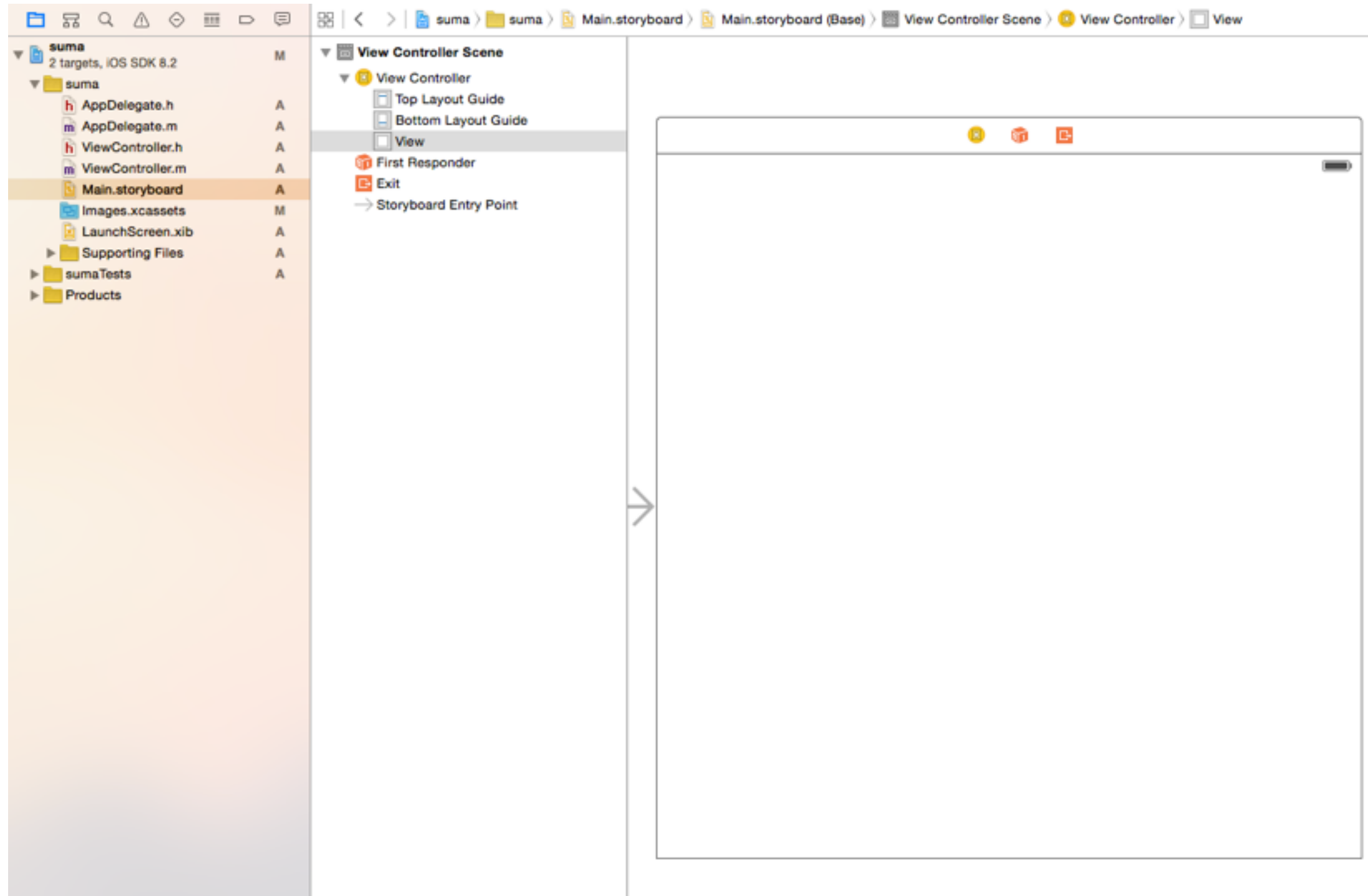
Hacer clic en el archivo Main.storyboard. Aparece la vista por defecto de la aplicación.

Paso 3 - Ir al Storyboard



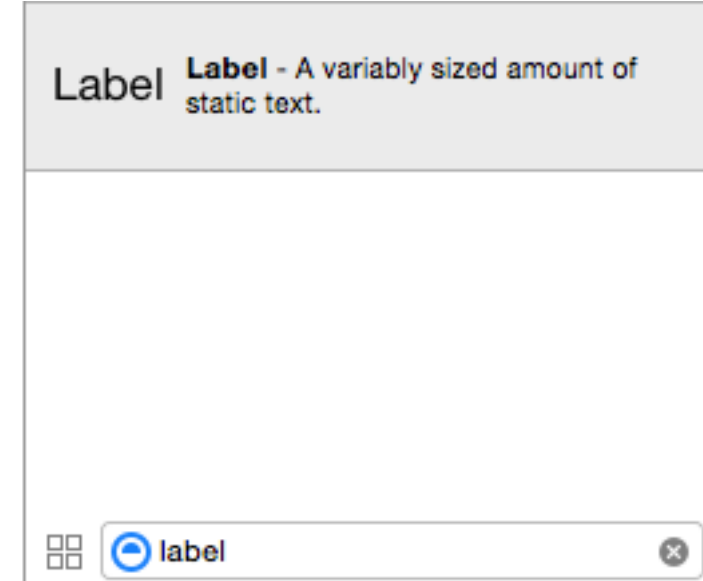
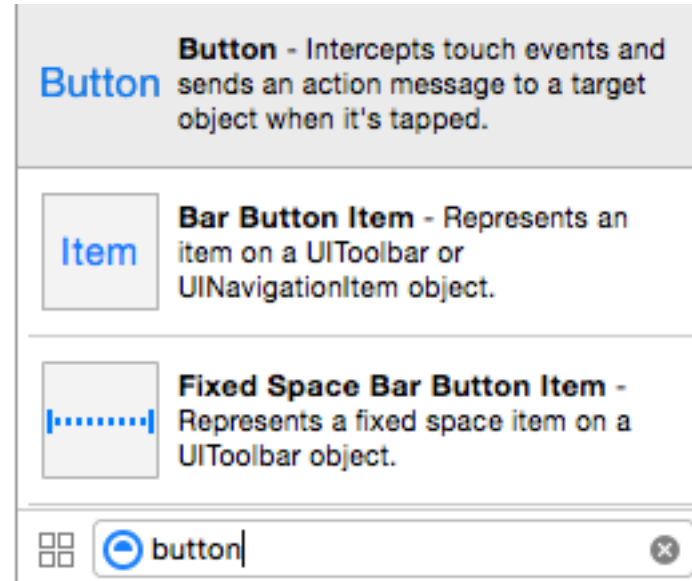
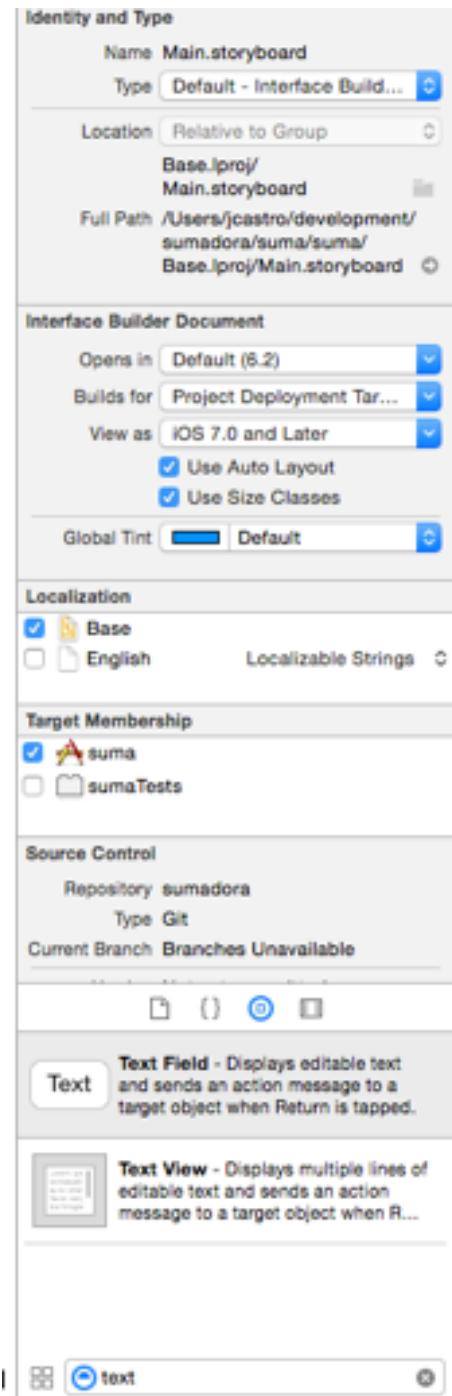
La flecha al lado izquierdo indica que se trata de la ventana principal.

Paso 3 - Ir al Storyboard



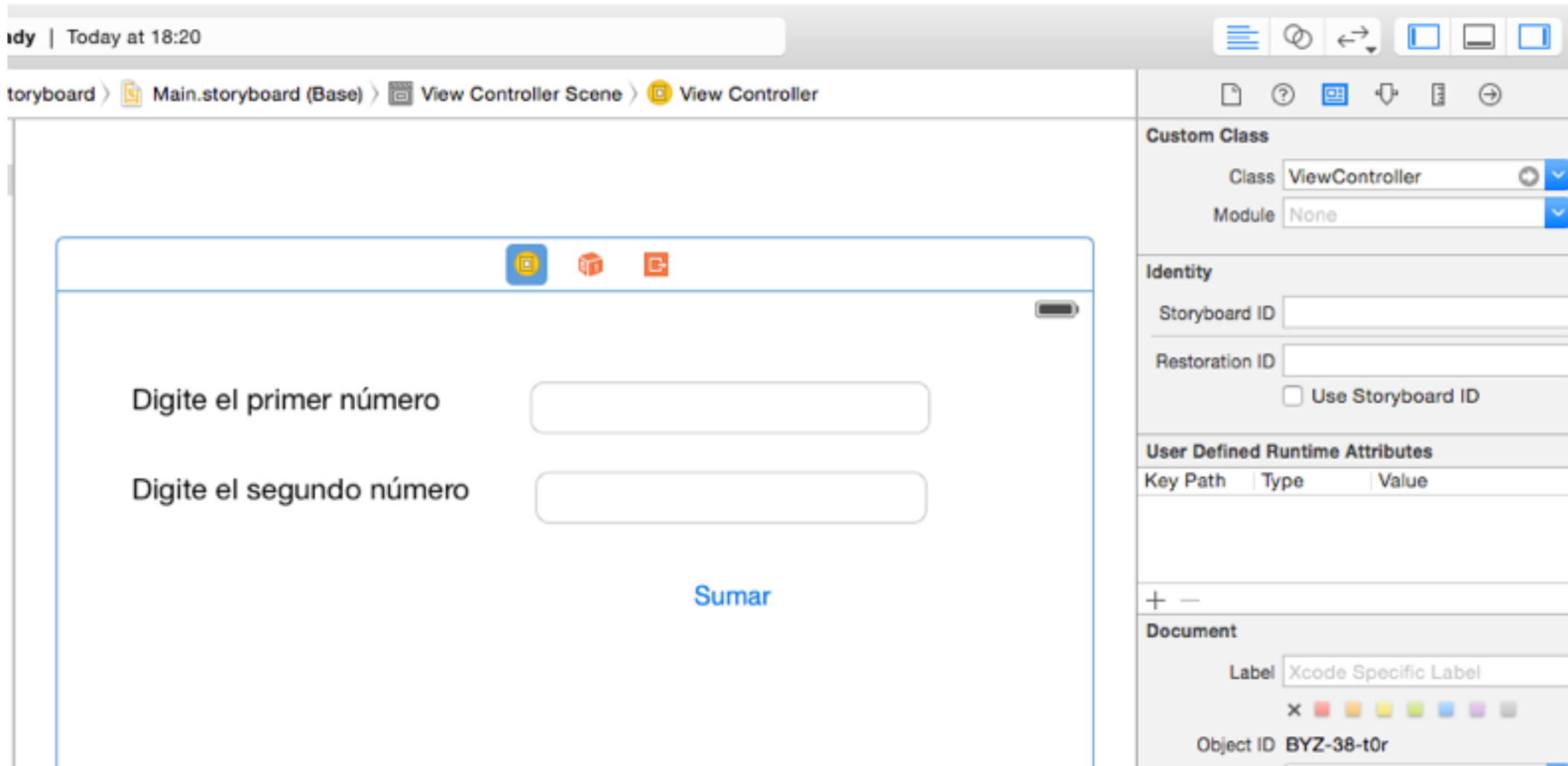
La flecha al lado izquierdo indica que se trata de la ventana principal.

Paso 4 - Agregar elementos a la interfaz



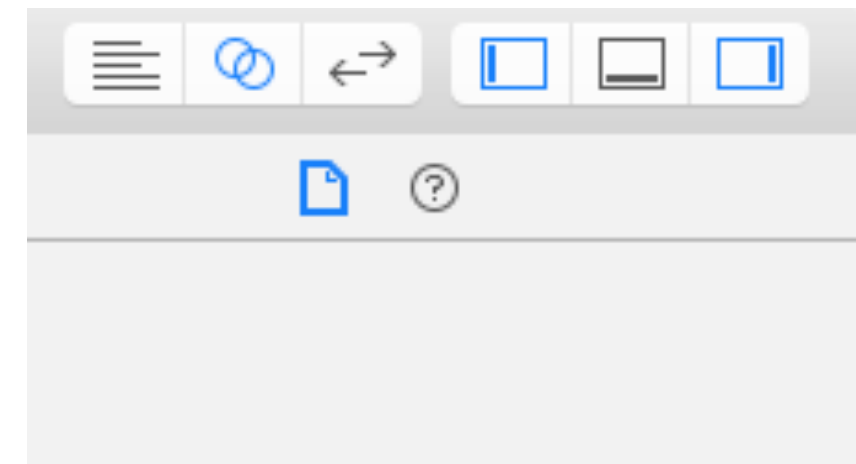
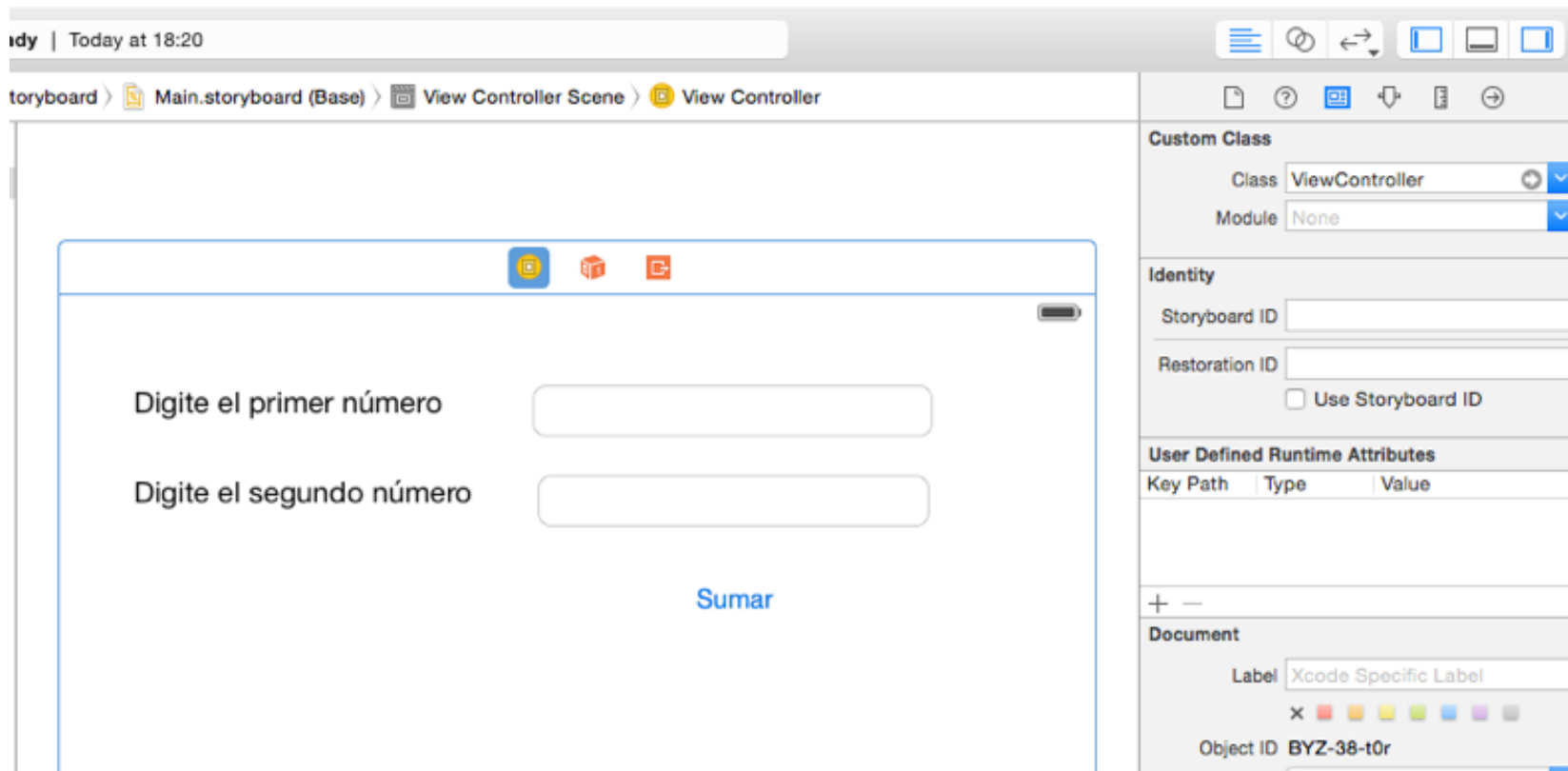
A la derecha de la pantalla aparece la barra de Utilidades. Abajo hay un botón que dice “Show Object Library”. Al hacer clic ahí aparecen todos los elementos que pueden ser agregados a la Vista.

Paso 5 - Ir al Storyboard



Después de poner los elementos en la vista se van a agregar los eventos. Sin embargo deben relacionarse los campos de texto con sus representaciones en código y posteriormente asociar el botón a una acción.

Paso 6 - Código del controlador

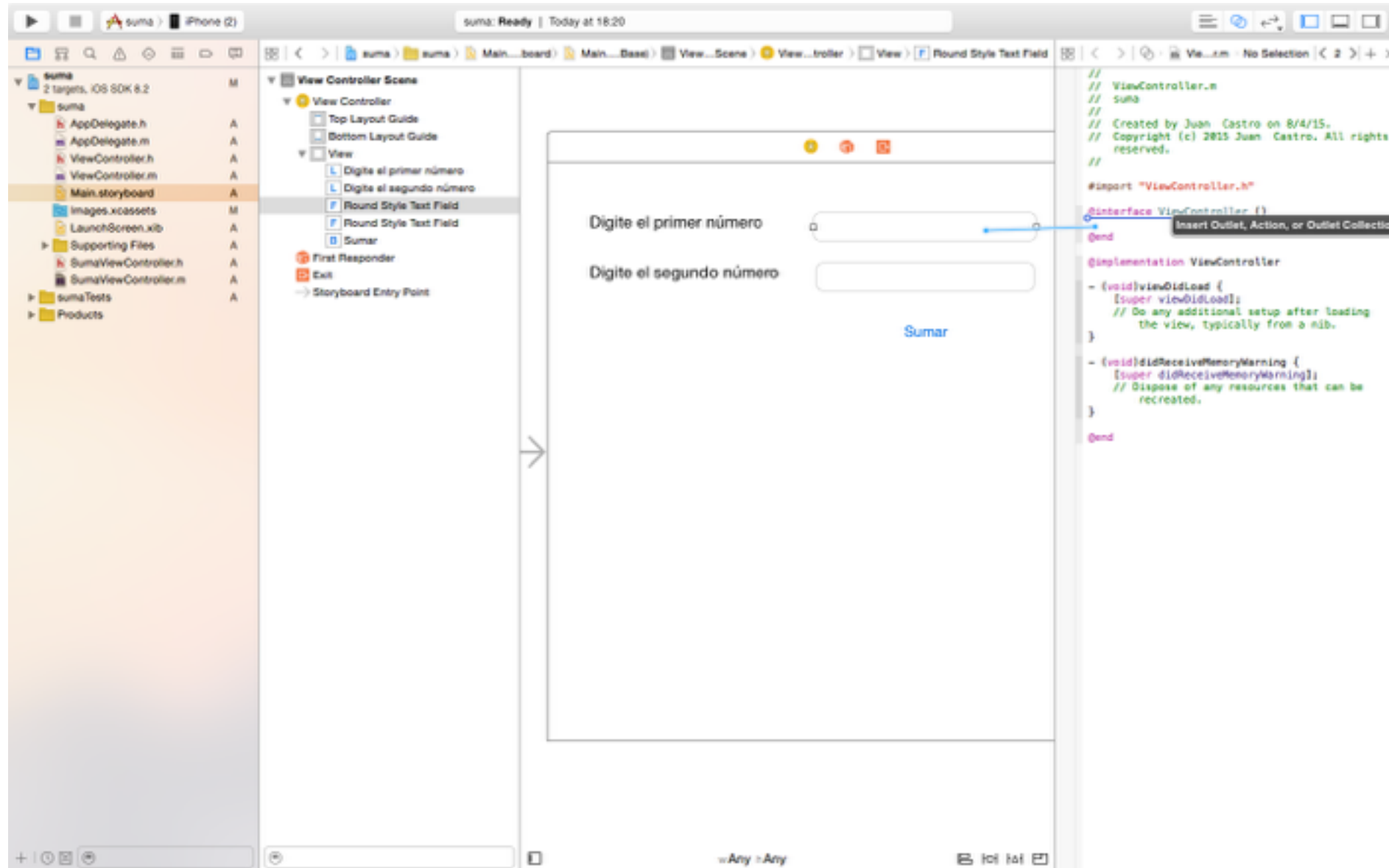


El controlador es la icono con una bola amarilla en la vista.

Asistente de edición
(botón de anillos)

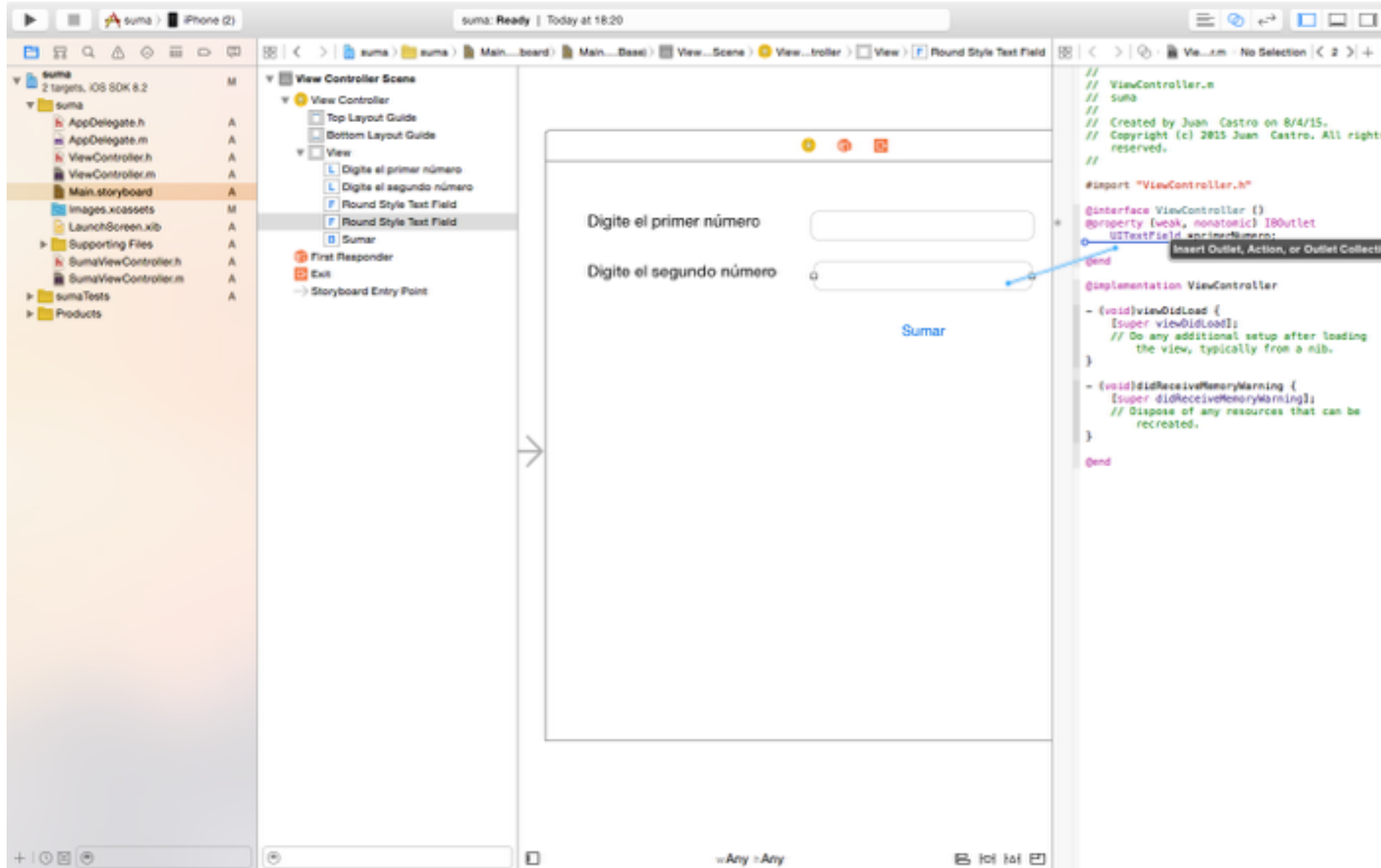
Para editar el código del controlador de la ventana hay que marcar la bola amarilla y posteriormente hacer clic en el botón del asistente de edición. Esto abre el código del controlador al lado de la ventana del Storyboard.

Paso 6 - Crear los Outlets



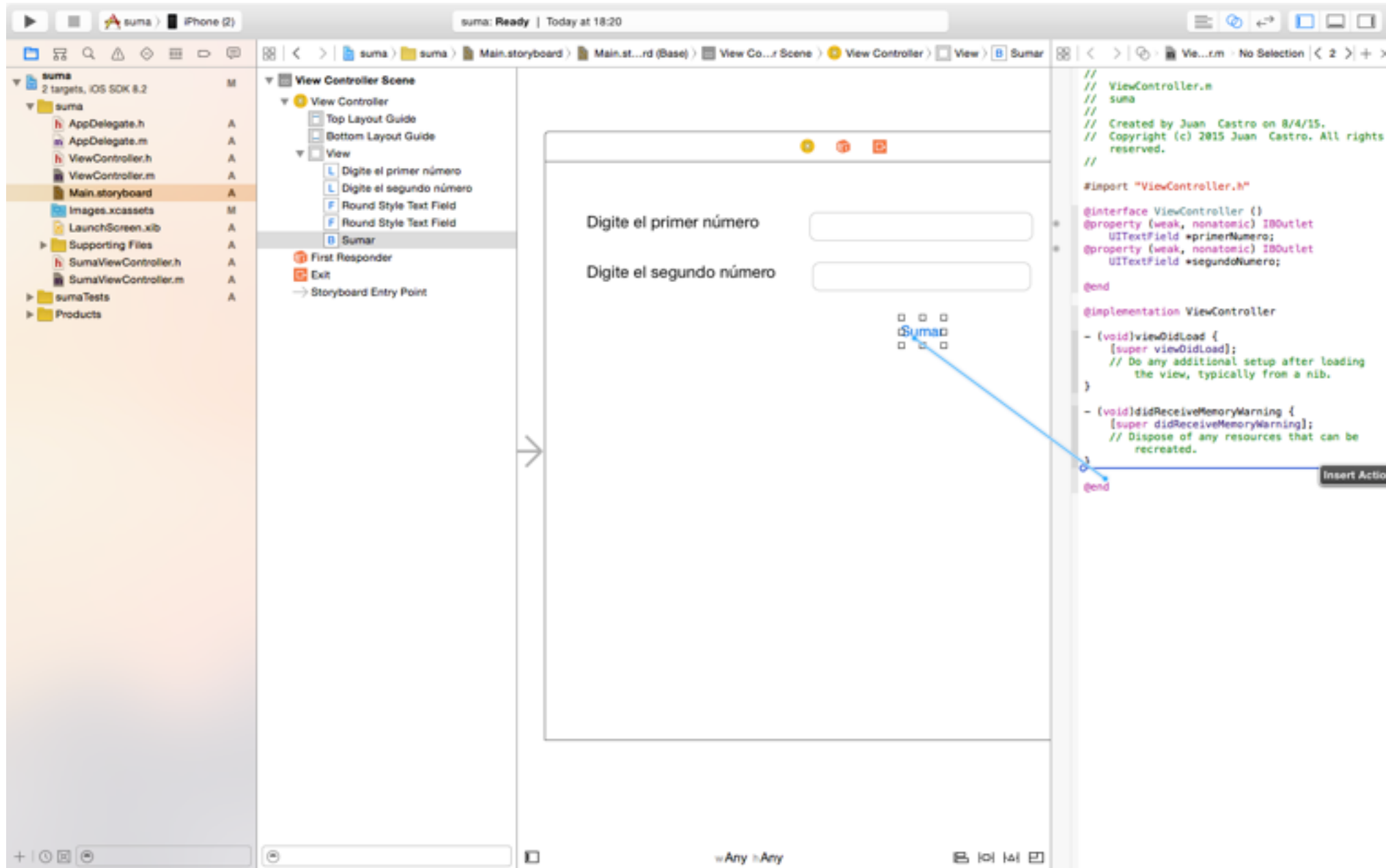
Xcode crea las relaciones entre los componentes de la interfaz y el código con solo arrastrar con el botón derecho desde el componente hasta la sección @interface del controlador. Este paso se debe repetir para los dos campos de texto.

Paso 6 - Crear los Outlets



Xcode crea las relaciones entre los componentes de la interfaz y el código con solo arrastrar con el botón derecho desde el componente hasta la sección @interface del controlador. Este paso se debe repetir para los dos campos de texto.

Paso 6 - Crear la acción o evento



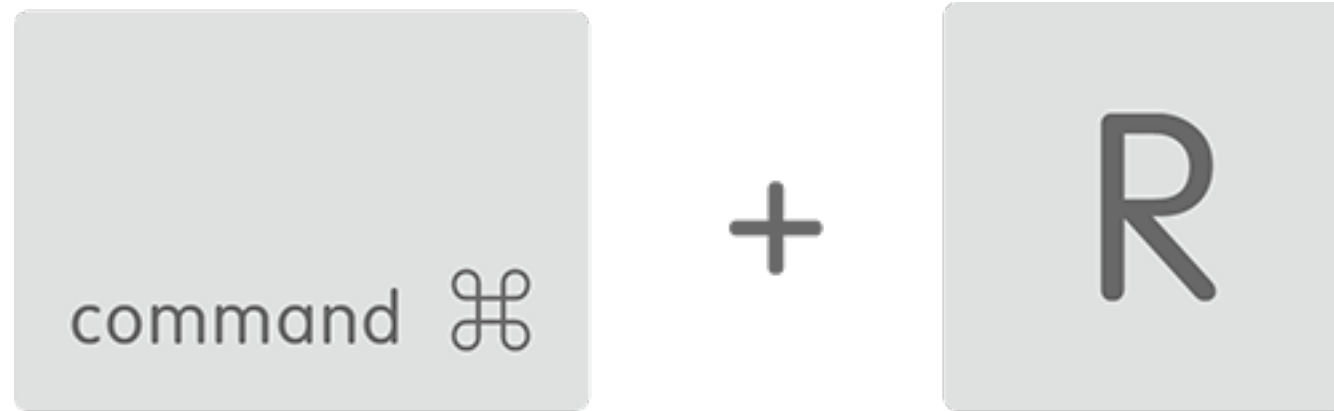
Xcode crea el evento que se ejecutará arrastrando con el botón derecho “El botón” que produce el evento hasta el código fuente. La programación va en el archivo .m

Paso 7 - Escribir código del evento



```
- (IBAction)eventoSuma:(id)sender {  
  
    int primerNumero = [self.primerNumero.text integerValue];  
    int segundoNumero= [self.segundoNumero.text integerValue];  
  
    int resultado = primerNumero + segundoNumero;  
  
    NSString *mensaje = [NSString stringWithFormat:@"El resultado es:%d",resultado ];  
    NSString *titulo = @"Resultado de la suma";  
  
    UIAlertView* view = [[UIAlertView alloc] initWithTitle:titulo  
                                                         message:mensaje  
                                                         delegate:nil  
                                                         cancelButtonTitle:@"Ok" otherButtonTitles:nil, nil];  
  
    [view show];  
  
}
```

Paso 8 - Ejecutar la aplicación



Para ejecutar la aplicación se deben presionar las siguientes teclas al mismo tiempo.

Paso 9 - Resultado



Carrier 7:40 PM

Digite el primer número

Digite el segundo número

Sumar

Resultado de la suma
El resultado es:25

Ok