

Swift 环境搭建

Swift是一门开源的编程语言，该语言用于开发OS X和iOS应用程序。

在正式开发应用程序前，我们需要搭建Swift开发环境，以便更友好地使用各种开发工具和语言进行快速应用开发。由于Swift开发环境需要在OS X系统中运行，因此其环境的搭建将不同于Windows环境，下面就一起来学习一下swift开发环境的搭建方法。

成功搭建swift开发环境的前提：

1. 必须拥有一台苹果电脑。因为集成开发环境Xcode只能运行在OS X系统上。
2. 电脑系统必须在OS 10.9.3及以上。
3. 电脑必须安装Xcode集成开发环境。

Swift 开发工具Xcode下载

Swift 开发工具 官网地址：<https://developer.apple.com/xcode/download/>。

Swift 开发工具百度软件中心下载（国内比较快）：<http://rj.baidu.com/soft/detail/40233.html>

Swift 源代码下载：<https://swift.org/download/#latest-development-snapshots>

下载完成后，双击下载的 dmg 文件安装，安装完成后我们将 Xcode 图标踢移动到应用文件夹。

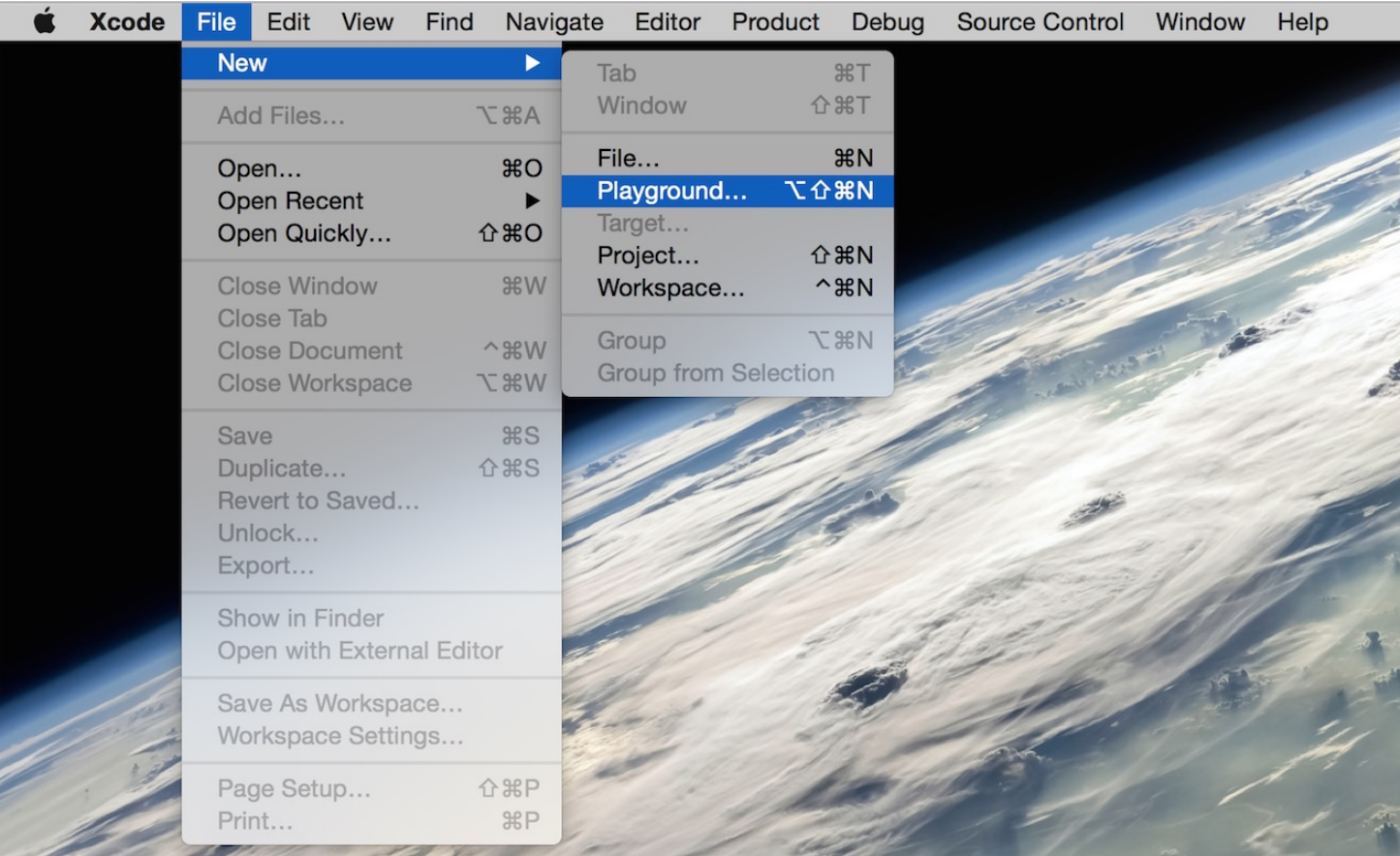


你也可以在 App Store 中搜索 xcode 安装，如下图所示：

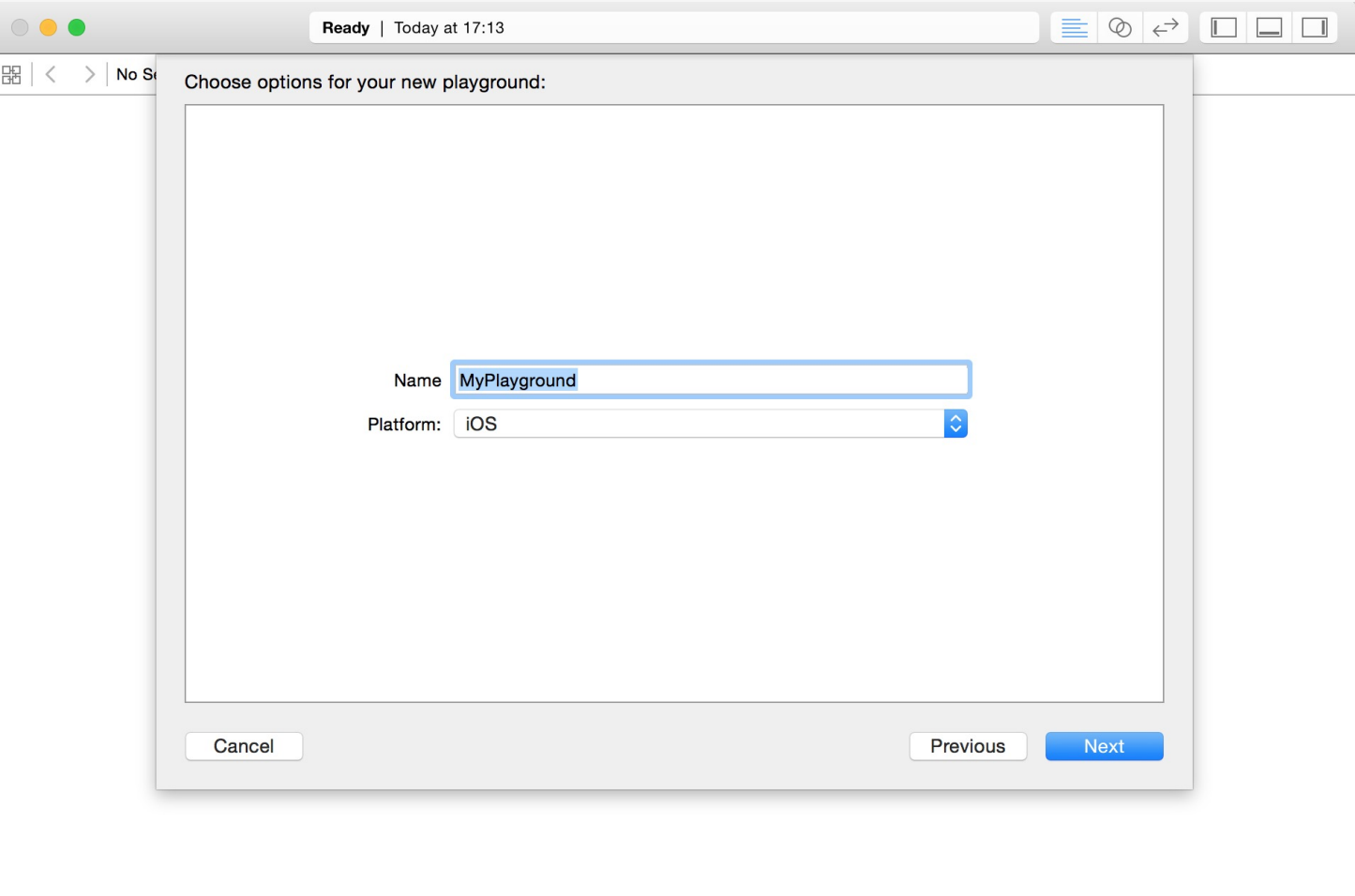
第一个 Swift 程序

Xcode 安装完成后，我们就可以开始编写 Swift 代码了。

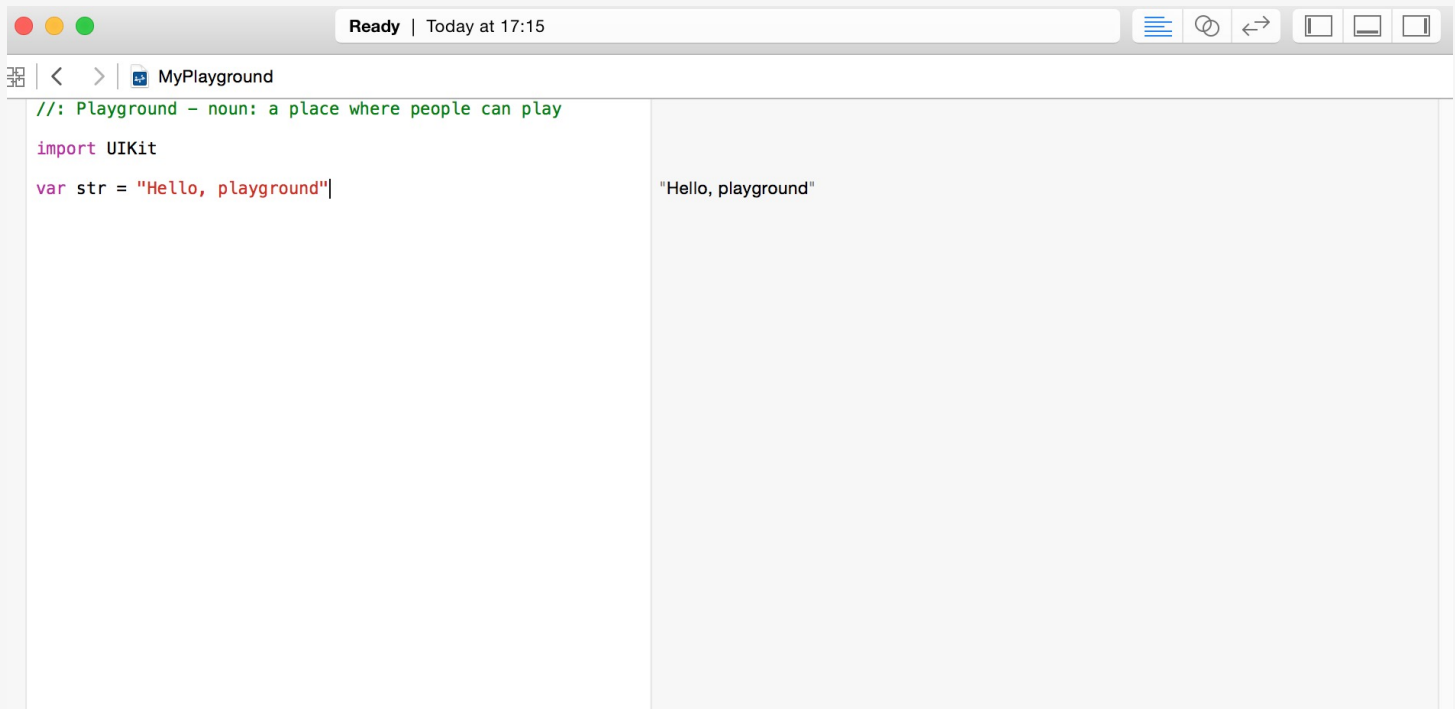
接下来我们在应用文件夹打开 Xcode，打开后在屏幕顶部选择 File => New => Playground。



接着 为 playground 设置一个名字并选择 iOS 平台。



Swift 的 playground 就像是一个可交互的文档，它是用来练手学swift的，写一句代码出一行结果（右侧），可以实时查看代码结果，是学习swift语言的利器！



以下是 Swift Playground 窗口默认的代码：

```
import UIKit

var str = "Hello, playground"
```

如果你想创建 OS x 程序，需要导入 Cocoa 包 **import Cocoa** 代码如下所示：

```
import Cocoa

var str = "Hello, playground"
```

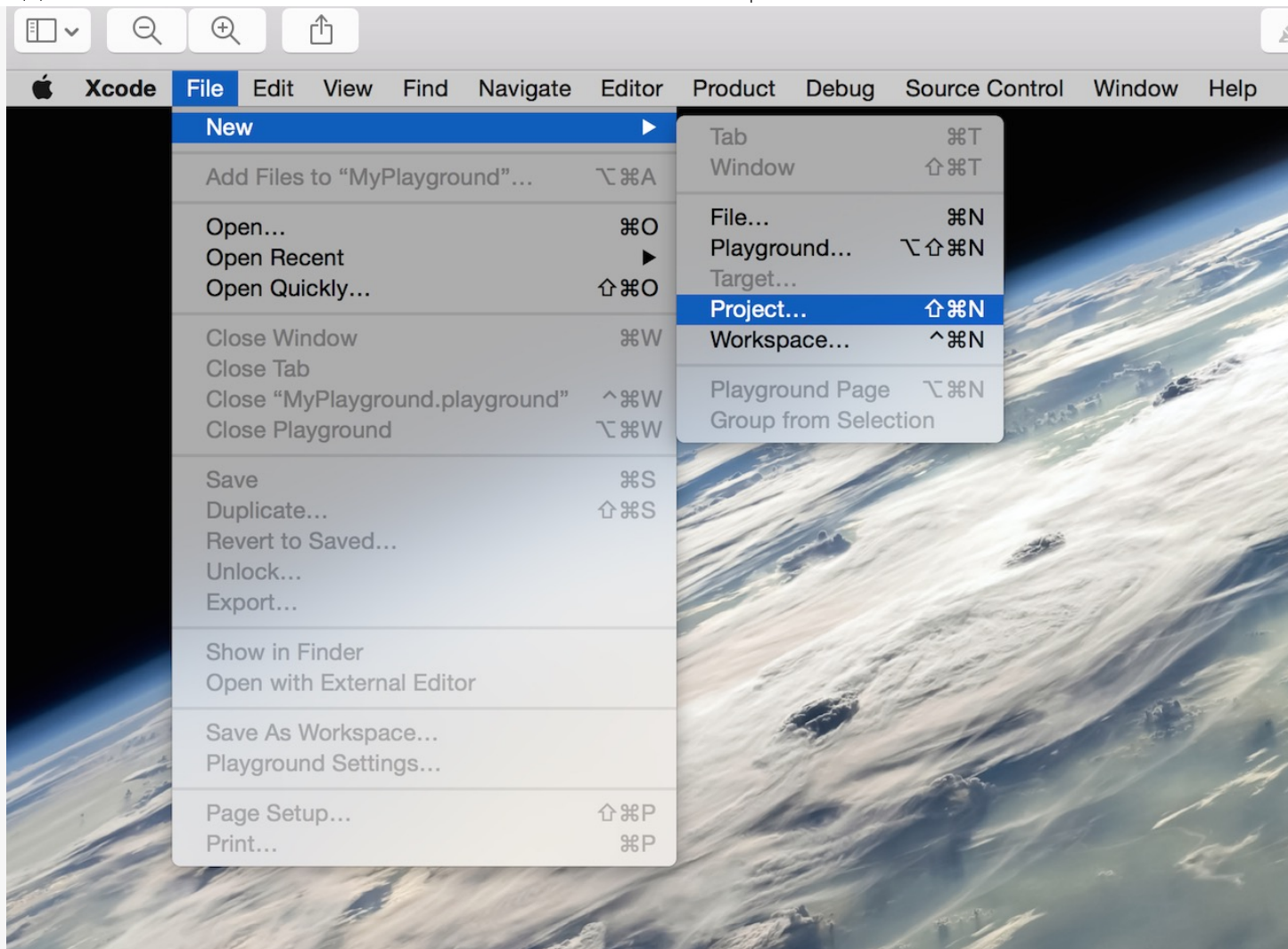
以上程序载入后，会在Playground 窗口右侧显示程序执行结果：

```
Hello, playground
```

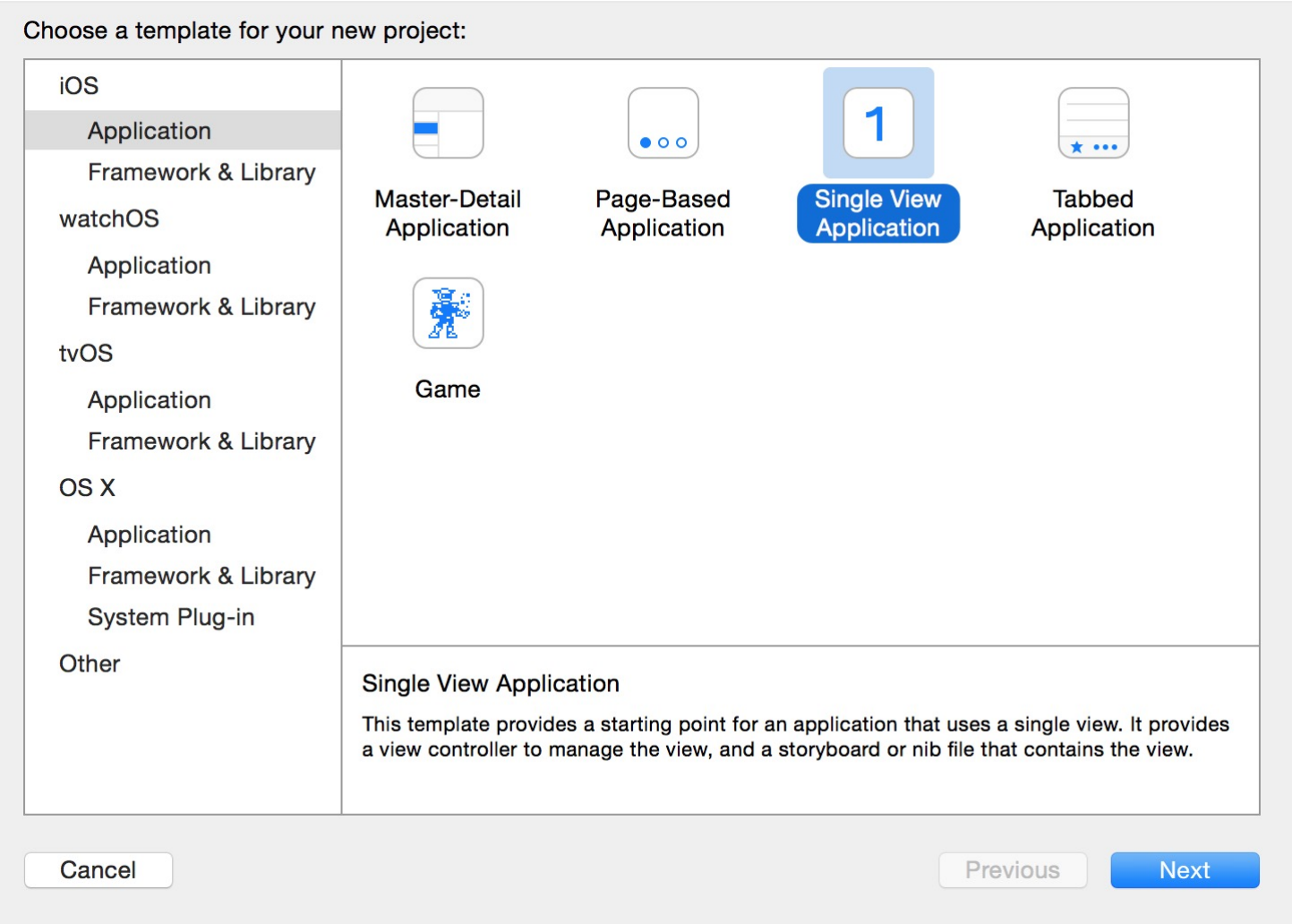
至此，你已经完成了第一个 Swift 程序的学习，恭喜你入门了。

创建第一个项目

1、打开 xcode 工具，选择 File => New => Project



2、我们选择一个"Single View Application"，并点击"next"，创建一个简单示例app应用。



3、接着我们输入项目名称 (ProductName),公司名称 (Organization Name),公司标识前缀名 (Organization identifier) 还要选择开发语言(Language),选择设备 (Devices)。

其中Language有两个选项：Objective-c和swift，因为我们是学习swift当然选择swift项了。 点击"Next"下一步。

Choose options for your new project:

Product Name: HelloWorld

Organization Name: 菜鸟教程

Organization Identifier: com.runoob

Bundle Identifier: com.runoob.HelloWorld

Language: Swift

Devices: iPhone

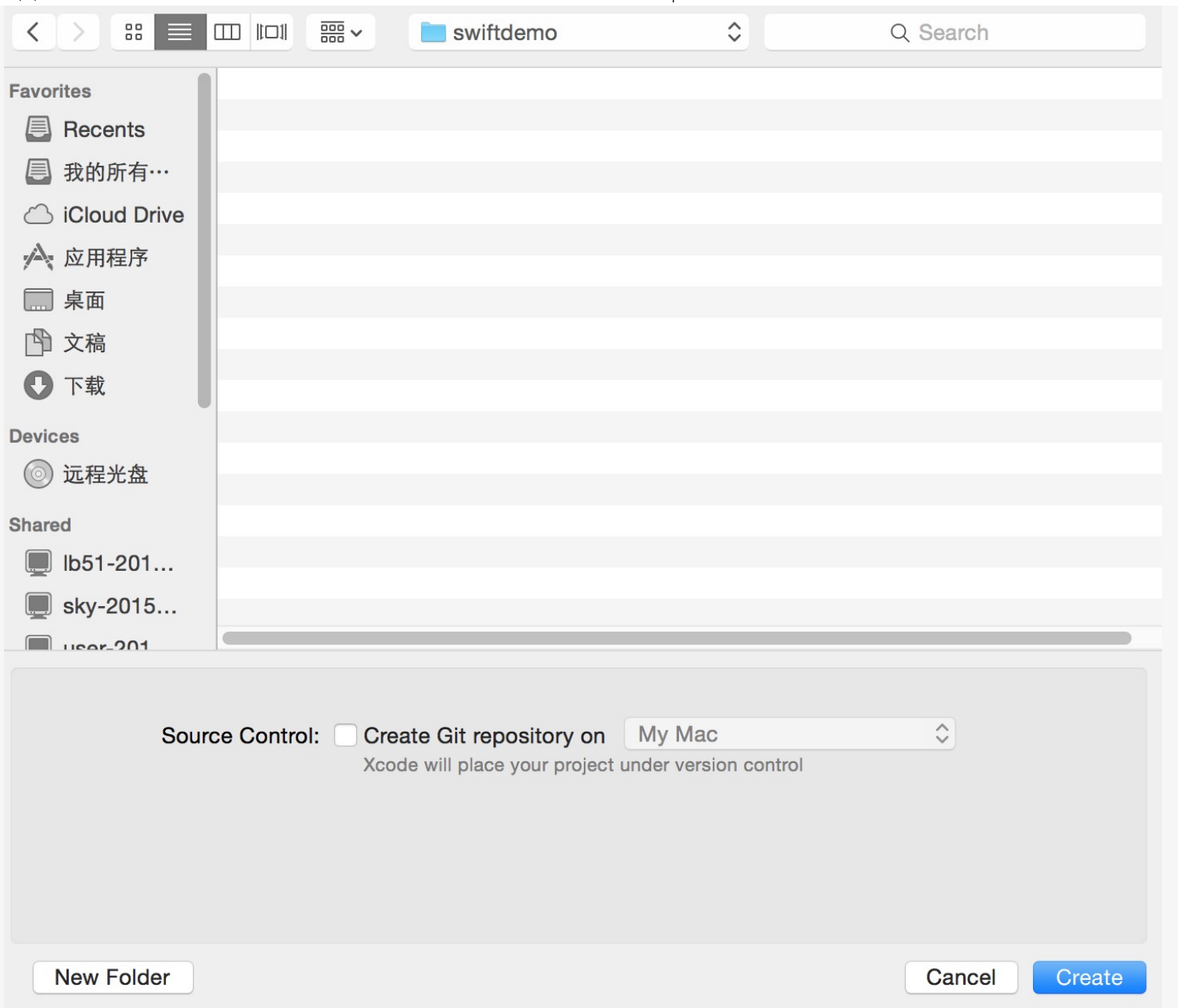
☐ Use Core Data

☒ Include Unit Tests

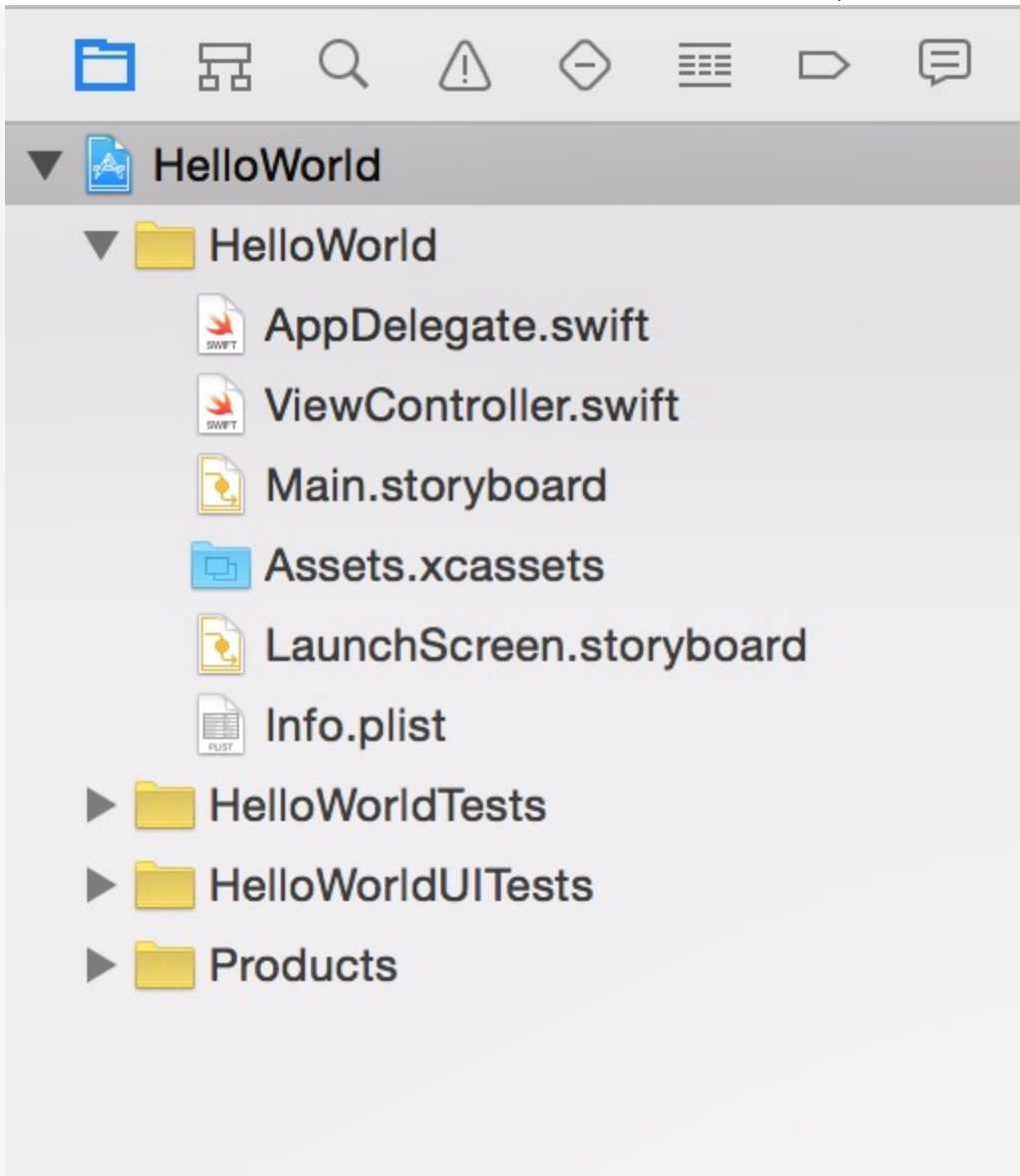
☒ Include UI Tests

Cancel Previous Next

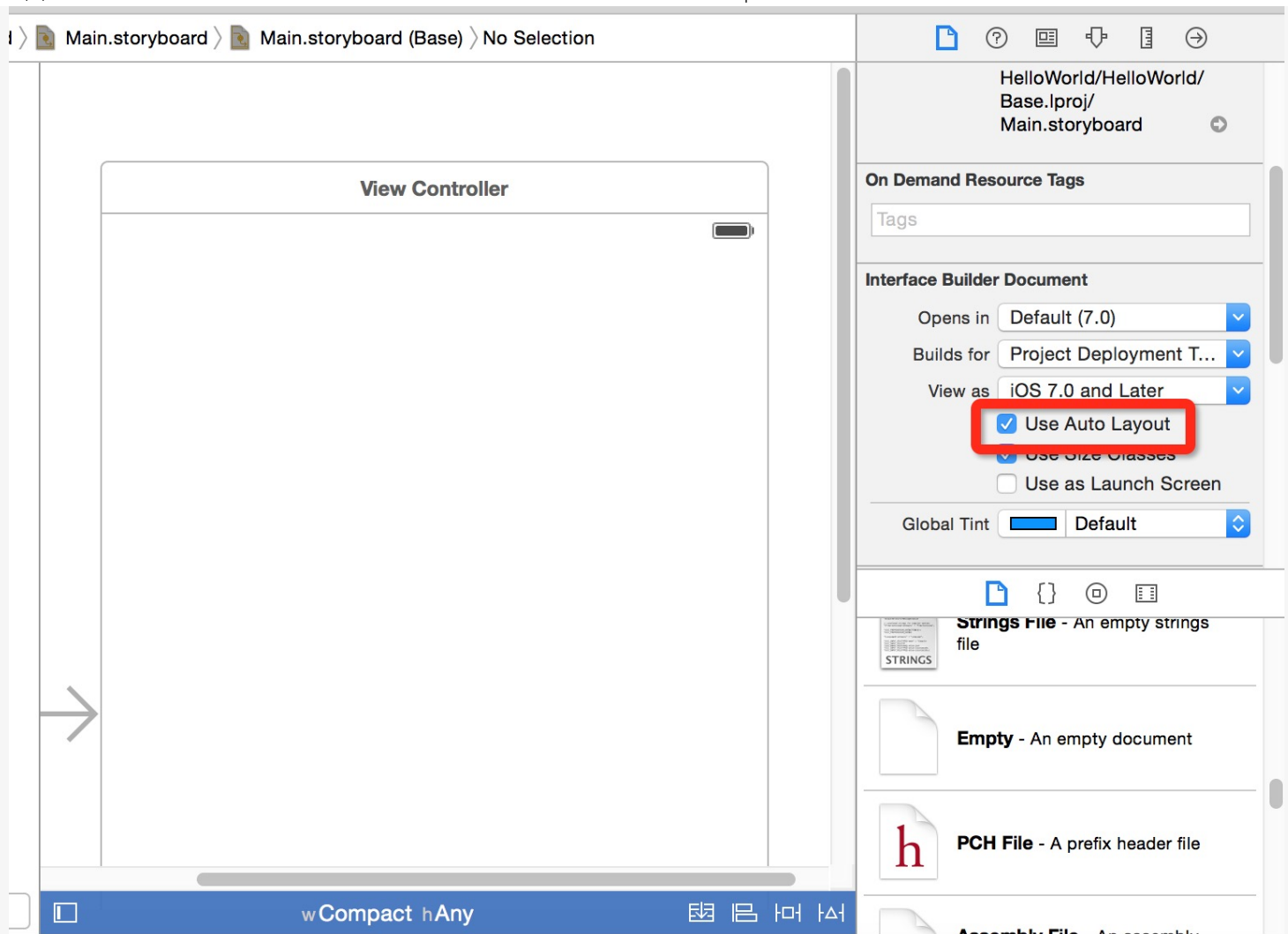
4、选择存放的目录，如果要使用Git源代码管理，将勾上Source Control的create git repository on My Mac. 点击create创建项目。



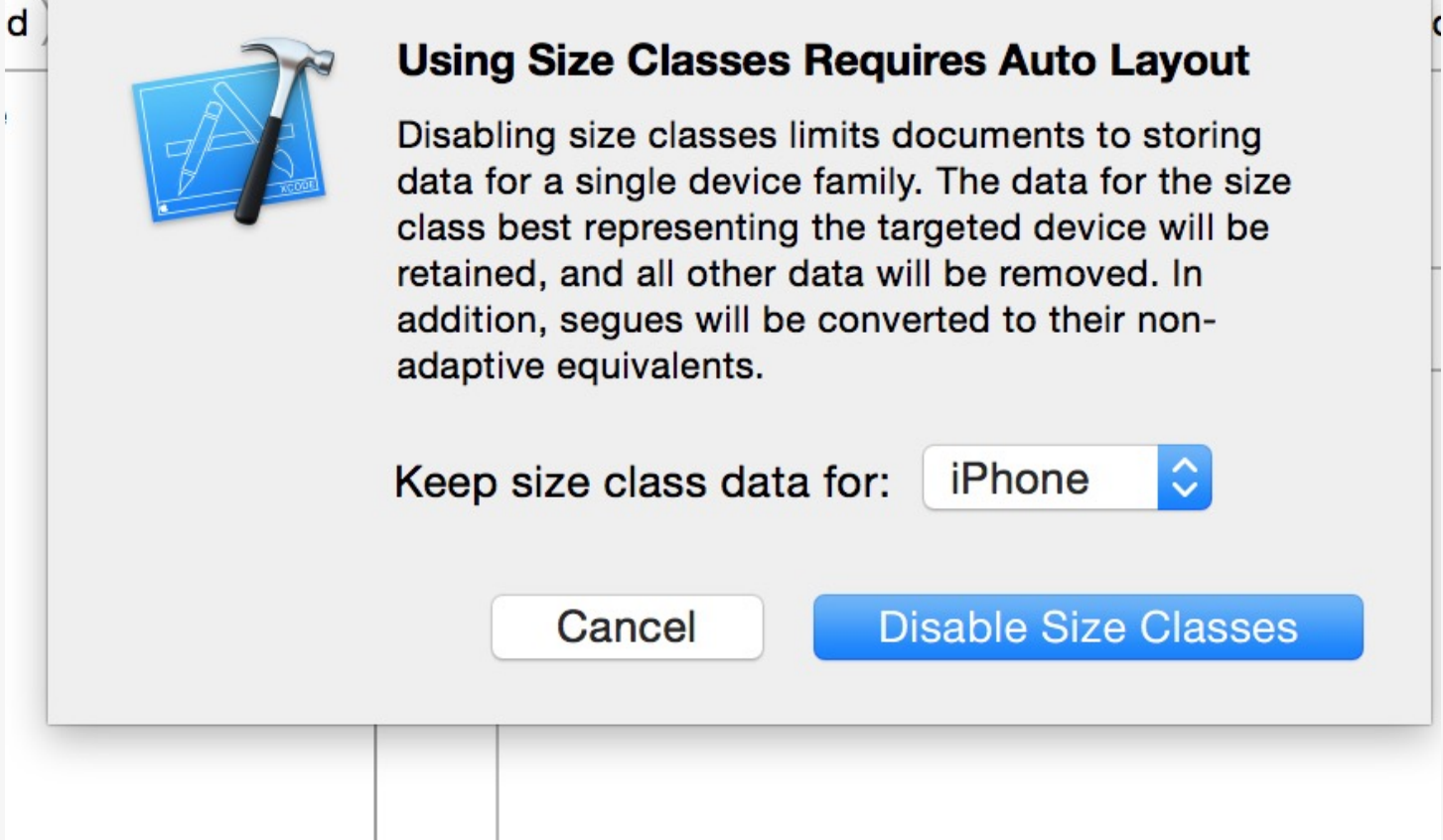
5、项目创建后，默认生成了一个示例文件，可以看到swift将oc中的h和m文件合并成了一个文件（即swift后缀名文件）。Main.storyboard相当于xib文件，有比xib更多的功能。



6、打开main.storyboard,默认看到一个简单的空白的应用界面，大小为平板界面大小。如果开发都只需要开发兼容iphone手机的app,那么可以把Use Auto Layout的勾去掉（默认为勾上）。



7、弹出了一个对话框，让我们选择界面尺寸，iPhone或都 iPad。我们选择iPhone的尺寸。

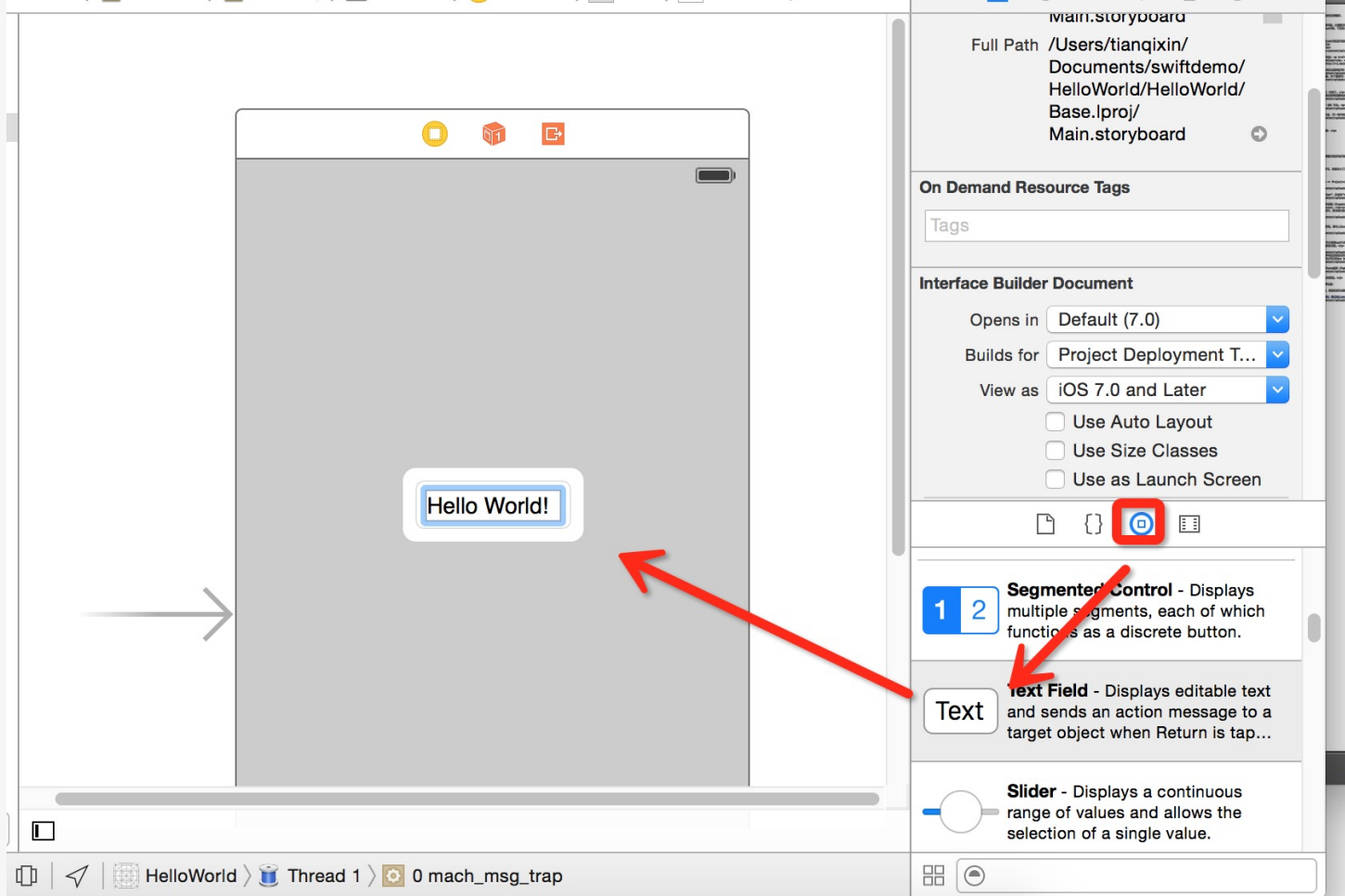


8、可以看到，界面大小变为了手机iphone的宽度和高度。

大家可以记住界面相关的尺寸，方便以后布局计算位置：

机型	屏幕宽高，单位点	屏幕模式
iPhone 3GS	320 x 480	1x
iPhone 4	320 x 480	2x
iPhone 5	320 x 568	2x
iPhone 6	375 x 667	2x
iPhone 6 Plus	414 x 736	3x

9.我们为界面添加点内容，在右下方找到Text控件，将它拖入storyboard上，并双击写入文本"Hello World!"。



运行一下模拟器 (command+R 快捷键或在菜单栏中选择 Product => Run)。

iPhone 6s Plus - iPhone 6s Plus / iOS 9.1 (13B137)

Carrier 

6:15 PM

Hello World!

至此，我们的第一个Swift项目就完成了。

[← Swift 教程](#)[Swift 基本语法 →](#)

 点我分享笔记