

BÀI 5. ỨNG DỤNG IOS VÀ CÁCH THỨC HOẠT ĐỘNG

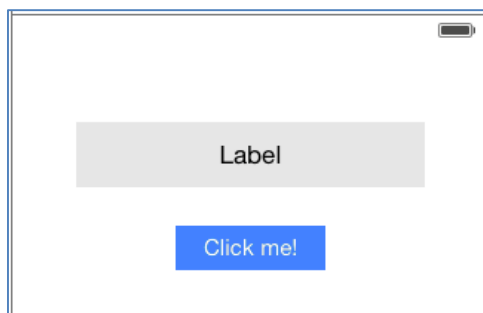


✓ Mục tiêu:

- Hiểu sơ lược về một ứng dụng iOS và cách thức hoạt động của nó.
- Nắm được quy trình xây dựng một ứng dụng iOS trong thực tế.
- Làm quen với giao diện và 7 nhóm đối tượng View

Bài tập 5.1. Làm quen với màn hình giao diện

Đề bài: Tạo mới một ứng dụng, kéo thả Label và Button vào giao diện như hình bên dưới:



Hình 1.1

Yêu cầu thực hiện:

- Label:
 - Kích thước là: width = 290; height = 60
 - Vị trí: x = 15; y = 70
 - Background: Mercury
 - Alignment: center
- Button:
 - Kích thước là: width = 100; height = 30
 - Vị trí: x = 110; y = 140
 - Text Color: White Color
 - Background: Aqua
- Kết nối **IBOutlet** cho **Label** với tập tin ViewController.h, đặt tên là **“lblMessage”**.
- Kết nối **IBAction** cho **Button** với tập tin ViewController.h, đặt tên là **“clickButton”**.
- Triển khai phương thức **“clickButton”** trong tập tin **ViewController.m**:
 - Gán nội dung cho **lblMessage** là: “Xin chào, đây là ứng dụng của tôi!”.
- Chạy thử ứng dụng và bấm vào **“Click me!”**.



Mục tiêu:

- Làm quen với giao diện kéo thả của Xcode.
- Biết cách kết nối và hiểu được tầm quan trọng của IBOutlet và IBAction.

Gợi ý thực hiện:

- Để gán nội dung cho Label ta gán thông qua thuộc tính Text của Label.