

BÀI 1. NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH OBJECTIVE – C VÀ MÔI TRƯỜNG PHÁT TRIỂN



✓ Mục tiêu:

- *Nắm được các kiến thức sơ lược, môi trường thực thi, môi trường phát triển Objective – C*
- *Thấy được sự khác biệt của ngôn ngữ Objective – C so với các ngôn ngữ khác.*
- *Biết cách cài đặt và sử dụng Xcode*

Bài tập 1.1. Tạo ứng dụng iOS trên Xcode

Đề bài: Tạo một ứng dụng trên Iphone.

Yêu cầu thực hiện:

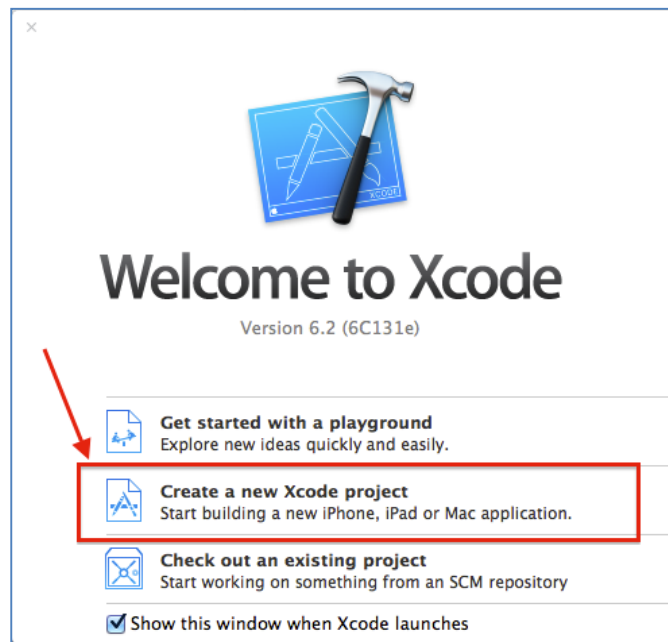
- Đặt tên ứng dụng (Product Name) theo định dạng sau:
 - [Các chữ cái đầu của tên người tạo]_Module1_BaiTap1_1
 - Ví dụ: Người tạo tên Nguyễn Văn A => NVA_Module1_BaiTap1_1
- Đặt tên cho Organization Name và Organization Identifier là các chữ cái đầu của tên người tạo. Như ví dụ ở trên thì sẽ là NVA.
- Chạy thử ứng dụng.

Mục tiêu:

- Biết cách tạo ứng dụng trên Xcode
- Làm quen với giao diện và các thao tác cơ bản trên Xcode.

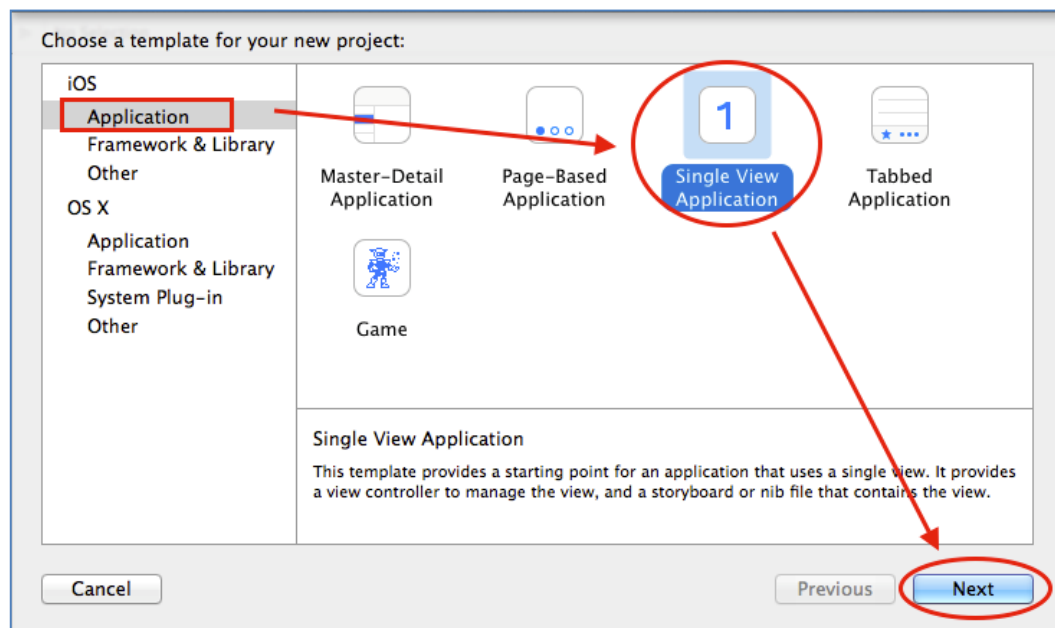
Hướng dẫn thực hiện:

Bước 1: Khởi động Xcode và chọn “**Create a new Xcode project**”



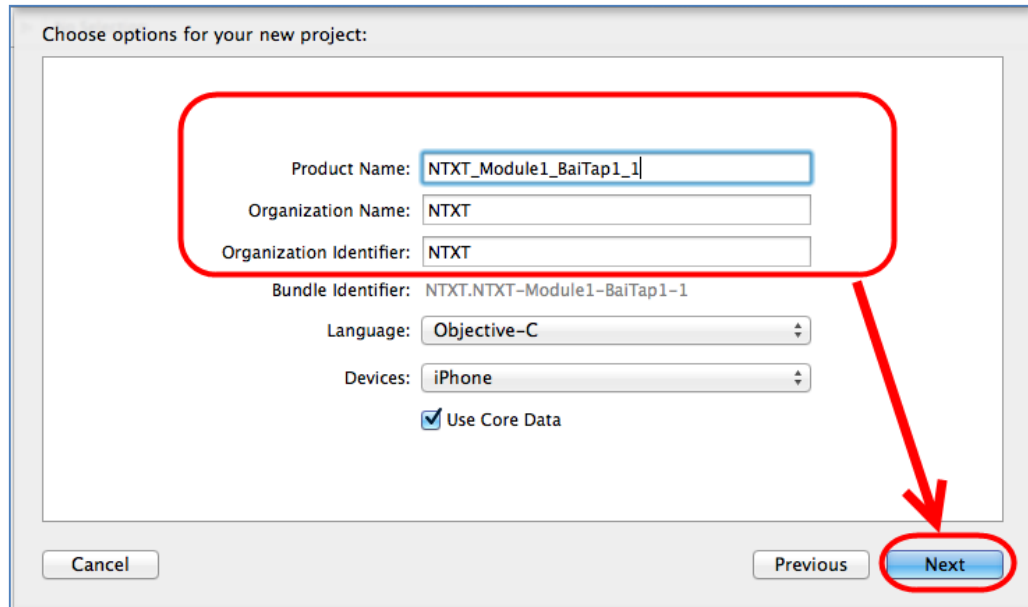
Hình 1.1

Bước 2: Chọn mục “Application” -> chọn “Single View Application” -> bấm “Next”



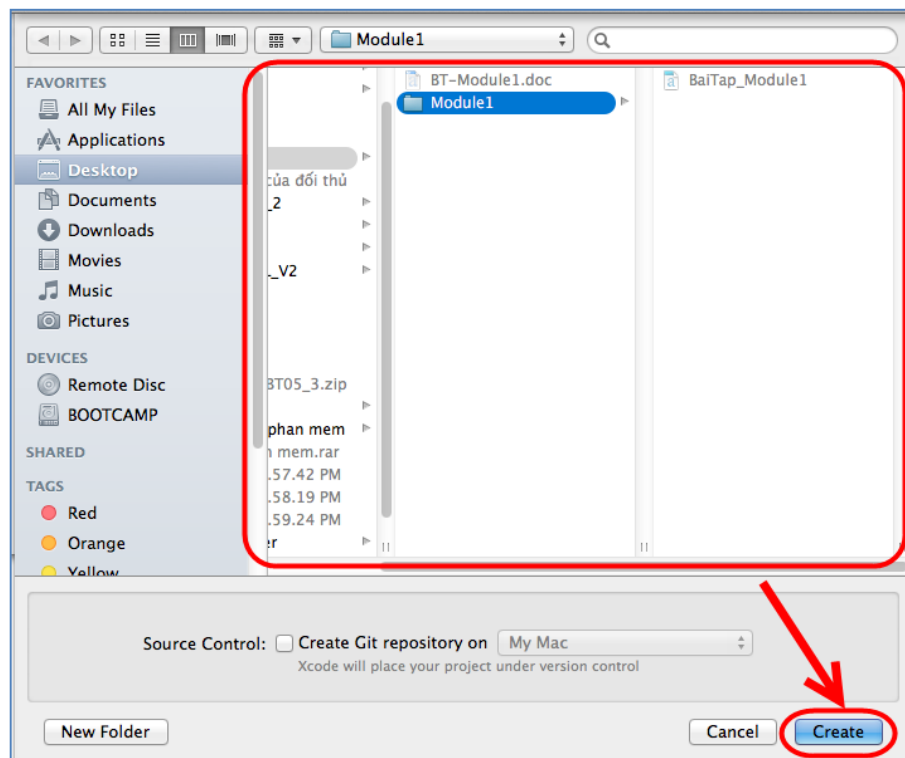
Hình 1.2

Bước 3: Đặt tên cho tên ứng dụng (**Product Name**), tên tổ chức hoặc người tạo (**Organization Name**), mã tổ chức hoặc người tạo (**Organization Identifier**) theo định dạng trong yêu cầu của đề bài -> bấm “Next”



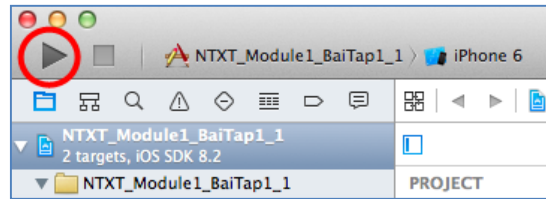
Hình 1.3

Bước 4: Chọn nơi lưu trữ ứng dụng → bấm “Create”



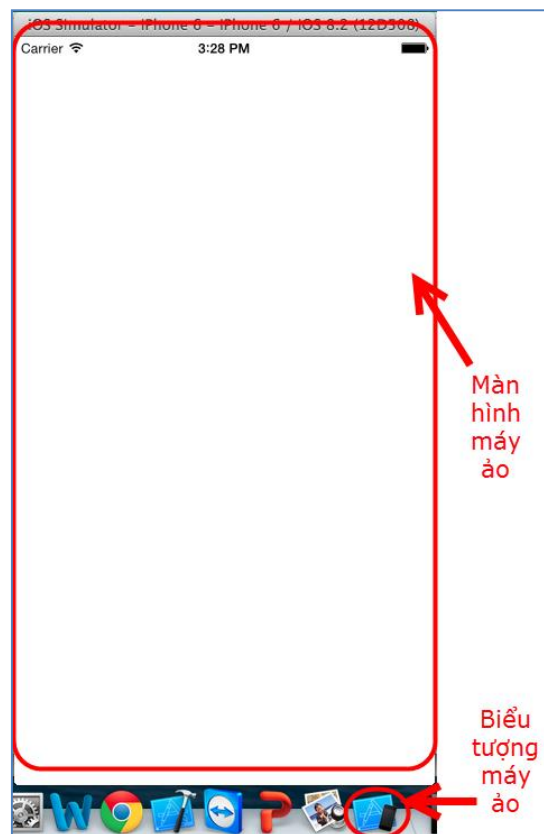
Hình 1.4

Bước 5: Bấm vào nút ► được khoanh tròn trong hình bên dưới hoặc phím tắt **Command + R** để chạy ứng dụng.



Hình 1.5

Bước 6: Xcode sẽ khởi động thiết bị iOS ảo để chạy ứng dụng của bạn. Nếu thiết bị iOS ảo của bạn hiển thị như hình bên dưới thì bạn đã tạo và chạy thành công ứng dụng.



Hình 1.6

Bài tập 1.2. In thông tin ra màn hình log

Đề bài: Tiếp theo bài tập 1.1, viết lệnh in dòng chữ “Xin chào! Đây là ứng dụng đầu tiên của tôi” ra màn hình log.

Mục tiêu:

- Làm quen với màn hình log.

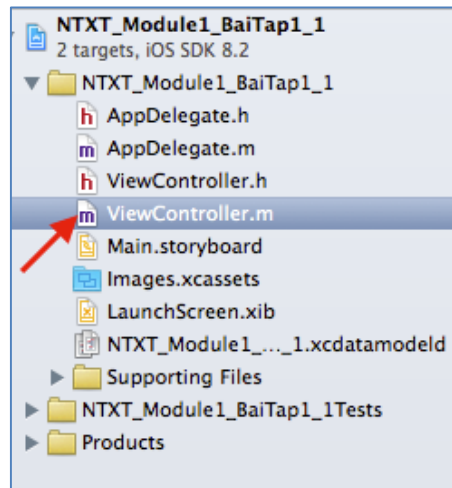
Gợi ý thực hiện

Bước 1: Vào phương thức (void)**viewDidLoad** của tập tin **ViewController.m**

Bước 2: Sử dụng hàm **NSLog()** để in thông tin ra màn hình log.

Hướng dẫn thực hiện:

Bước 3: Vào tập tin ViewController.m

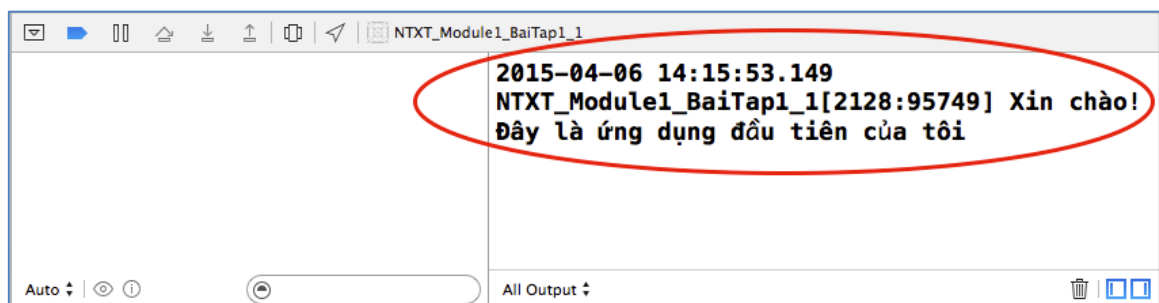


Hình 2.1

Bước 4: Viết lệnh **NSLog()** trong phương thức **viewDidLoad**

```
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
    //In chuỗi ra màn hình log
    NSLog(@"Xin chào! Đây là ứng dụng đầu tiên của tôi");
}
```

Bước 5: Chạy ứng dụng và xem màn hình log



Hình 2.2