

说明1:

最近有童鞋反馈pdf里面的图不是很清楚，后来看了下是我导出pdf的时候竟然没有选择最佳质量。严重失误，后面会全部重新导出一遍。

另外每次用pdf链接的形式是方便了我自己，但是对大家造成了麻烦（还得先下载），所以后面就辛苦下自己直接把内容贴在这里。

说明2:

因为是业余做k12青少年编程的普及（算是一个半公益的事情），所以时间和精力上都做不到全身心投入，包括对很多童鞋在邮件中的提问都看得很敷衍，实在是非常抱歉。后面考虑是否建个论坛，群之类的，大家可以互相帮助互相学习，毕竟教别人学也是提升自己的高效学习方式之一。

说明3:

在写完关于高效学习方式的番外篇之后，我意识到现在的教程只是在通俗化和趣味性上做了尝试，但是在游戏互动 / 教他人学习 / 社区学习方面基本上没有突破，所以后续的教程会考虑加入这些元素，比如今天的炸鸡和啤酒挑战～

说明4:

本系列文章的原文及示例代码来自raywenderlich store中的iOS Apprentice 系列3教程，经过翻译和改编。

版权归原作者所有，本系列教程仅供学习参考使用，感兴趣的朋友建议购买原英文教程教程(The iOS Apprentice Second Edition: Learn iPhone and iPad Programming via Tutorials!)

购买链接:

<http://www.raywenderlich.com/store>

欢迎继续我们的学习。

好几天没写了，当然不做某个事情可以有一万个理由，但没写就是没写，是自己的问题。

为了给大家打点鸡血，还是先看一个科技新闻吧。

Facebook宣布160亿美元收购WhatsApp，另外还要给创始人和核心团队价值30亿美元的Facebook限制股。令人惊叹的是，WhatsApp是个付费app，只有30个员工，而且没有市场人员！创始人Koum在自己的办公桌上还贴了个备忘录标签：“No ads! No games! No gimmicks!”这已经不能简单的用NB来形容了。当然，现在科技媒体们正在忙着写WhatsApp的成功故事。不过对于喜欢编程的小伙伴们，简直就是ds到高富帅的绝佳途径啊。

不说啥了，虽然学了编程不一定让你直接变身高富帅，但起码有了创造自己产品的基础。不管你是自己单挑还是和人合作，不管你是设计师还是产品策划，学点编程开发的知识都不是坏事。



参考链接: <http://mashable.com/2014/02/19/whatsapp-founders-jan-koum-brian-acton/>



建议你去下载安装这个应用，然后看看自己能不能先模仿开发出一个这样的产品，至少可以整理下设计开发的思路。当然不是为了山寨，而是从实战的角度看看如何设计开发一款产品。

再nb的事业也要靠一点一滴的努力来实现，所以让我们继续前进吧！朝着190亿美刀努力，奋斗！

前两课的内容都是对理论知识的补充，接下来终于要回到代码了。

在接下来的内容中，我们将要添加一个新的界面 – Tag Location（标记位置）

现在主界面上  
记位置）的按  
功获取了GPS  
们将用它来给  
对应的照片。  
一游的意思。

当然，首先要  
界面，不过我  
在某个地方，  
Tag Location  
cell的Table  
器），因此创  
容比较相似。

最终完成的  
这样的：



已经有一个Tag Location(标  
钮了，当然，只有在应用成  
坐标信息后才会激活它。我  
所在的地理位置添加描述和  
好吧，这就是所谓的xxx来此

做的是创建一个Tag Location  
们暂时不会把位置对象保存  
那是下一部分内容的主题。  
界面是一个常规的带static  
view controller（表视图控制  
建它的过程和系列2教程的内

Tag Location界面将是下面

**The Tag Location screen**

其中顶部的描述单元格将包含一个用来展示文字的UITextView控件。我们之前接触过UITextField,可以在其中输入单行文本,而UITextView和UITextField比较类似,不过好处是可以用来编辑多行文本。

触碰Category单元格将打开一个新的界面,我们可以从所展示的列表中选择一个类型。这个部分和系列2教程中的图标选择器比较类似,所以也不是新东西。

触碰Add Photo单元格将让你从设备的图片库中选择一张照片,或者用摄像头拍一张新照片。当然,在这一部分的内容中我们先暂时省略掉这一步的工作,而是在后续的内容中进一步完善。在入门学习的时候,不要过于贪多求快,而是一步一步稳扎稳打~

其它的单元格就相对简单了,因为它们将被设计成只读的内容,其中包含了经度、纬度、地址信息和当前日期等信息。

强调:

即便是一个简单的界面,我们也是“设计”先行,也就是说先在头脑中,纸面上,axure或者paper这种原型工具上设定要完成的效果和目标,然后再分解成具体的开发工作。

练习:

在继续学习前,尝试下自己来创建一个我所描述的界面,先不用管Category和Add Photo的互动。当然,这个工作看起来很复杂,不过你应该具备足够的能力来实现了。Don't panic!试试看吧!

好了,如果你觉得有难度,那么就照着下面的内容来操作吧。

首先要添加一个新的view controller (视图控制器)

step1.在项目中添加一个新的文件,将其设置为subclass of UITableViewController,然后将文件命名为LocationDetailsViewController。先不要选择Also create XIB file选项。

step2.接下来你应该知道该做哪些事情了，比如创建outlet属性变量，然后把它们和storyboard里面的控件关联起来，等等。为了节省时间，这里只是把最终的代码放出来。至于其它的，可以自己试着弄，或者参考示例项目。

使用以下的代码替代LocationDetailsViewController.m中的内容：

```
#import "LocationDetailsViewController.h"

@interface LocationDetailsViewController ()

@property(nonatomic,weak) IBOutlet UITextView *descriptionTextView;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *categoryLabel;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *latitudeLabel;
```



```
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *longitudeLabel;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *addressLabel;
@property(nonatomic,weak) IBOutlet UILabel *dateLabel;
```

```
@end
```

```
@implementation LocationDetailsViewController
```

```
-(IBAction)done:(id)sender{
}
```

```
-(IBAction)cancel:(id)sender{
}
```

```
@end
```

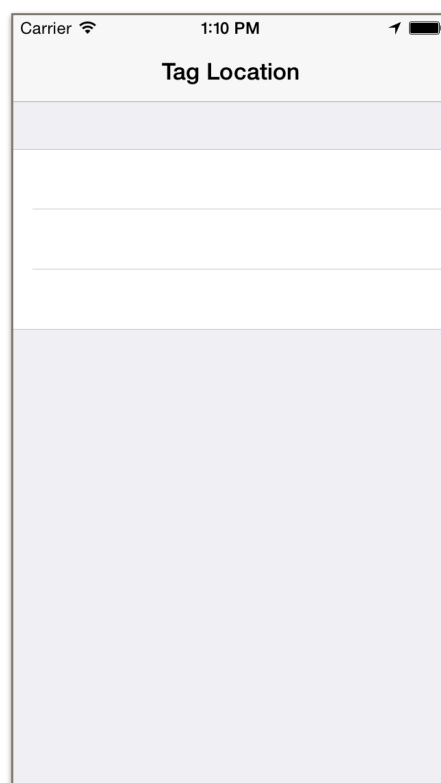
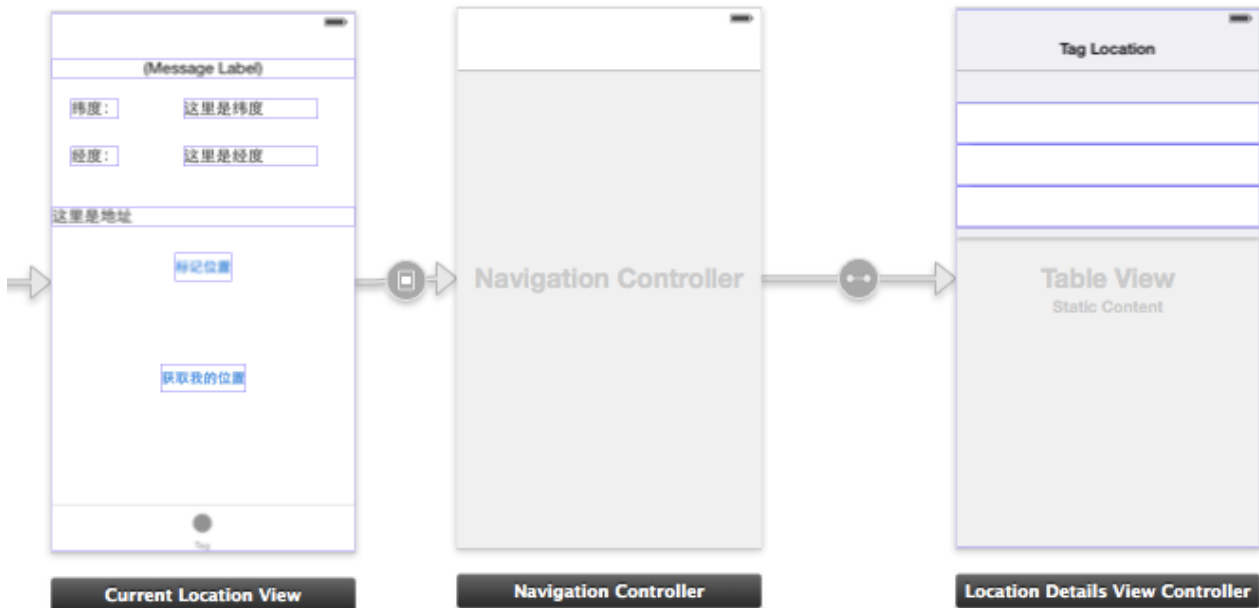
上面的代码没有任何奇怪的东西，因为只不过是几个outlet属性变量的声明，以及两个动作方法的实现。

不过。。。为何这些属性变量在.m文件而不是在.h文件中声明呢？

你可能注意到了在.m文件顶部的@interface行代码：

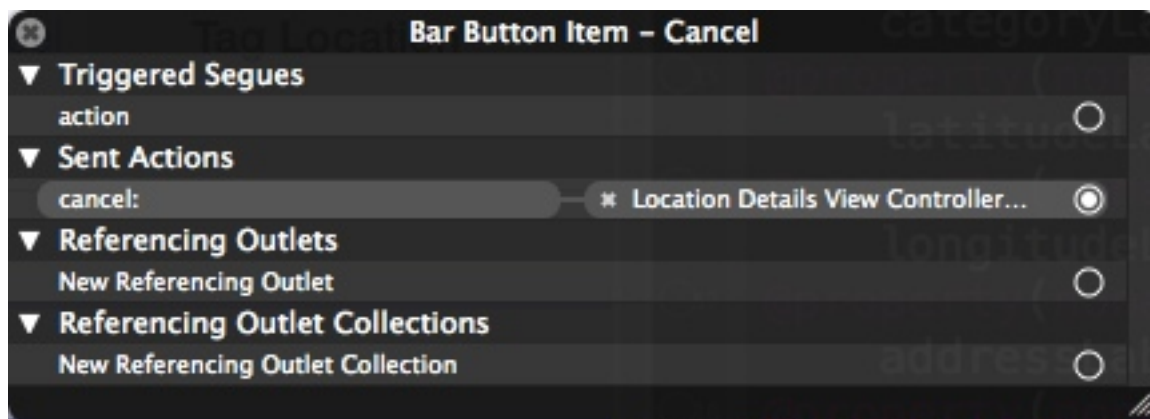
```
@interface LocationDetailsViewController ()
```

它和.h中的@interface不同，因为在结尾处有一个()圆括号。这对圆括号就表示它是所谓的class extension（类扩展）。class extension是对@interface的补充，只不过对于外部类是隐藏的。这是Objective-C的另一个特性，categories（分类），当然在本教程的后面还会再补充说明。





通过这个很酷的分类扩展，我们可以把outlet属性变量放到.m文件中，从而让应用中的其它对象对他们一无所知。因为其它类的对象没理由需要知道这几个属性变量的信息。这些属性变量是当前视图控



制器的私有财产，不希望让除了LocationDetailsViewController之外的其它对象对他们进行操作。通过将这些outlet属性变量声明放到.m文件的类扩展中，就可以成功避开其它视图控制器的探查。

这就好比都教授书房里面的书，他是不愿意让傲娇的千伊颂看到里面内容的。

对于两个动作方法done:和cancel:也是同样如此。如果我们不在.h文件中声明，那么它们就是当前视图控制器私有的。在这种情况下，当前视图控制器之外的任何对象都无权调用这些方法。不过别害怕它们和storyboard中控件的关联，只要有IBAction这个关键字，Interface Builder就会允许你来创建这些动作方法和视图控制器控件之间的关联。

因为所有的内容都是在.m文件中，我们无需对LocationDetailsViewController.h做任何修改了。通常情况下，.h文件中的内容越简单越好。这也是为什么都教授表面看起来一副人畜无欺的样子，实际上各种超能力NB到爆。

step3. 该是创建界面的时候了。

在storyboard中，拖出一个Table View Controller到画布上，然后将它放在Current Location View Controller的旁边。

选中这个新的Table View Controller，从Xcode的菜单栏中选择Editor- Embed In-Navigation Controller，将其放到一个新的导航控制器中。

按住Ctrl键，从Tag Location(标记位置)按钮拖出一条线到新的导航控制器，然后创建一个modal 类型的segue，将其命名为TagLocation。

选中新创建的table view controller，在Identity inspector中，更改table view controller的class属性为LocationDetailsViewController，从而将其和我们所新创建的表视图控制器关联在一起。

双击Location Details View Controller的导航栏，然后将其标题更改为Tag Location。  
选中table view，将table content切换为Static Cells,将style属性更改为Grouped

此时storyboard会类似下面所示：

此时编译运行应用，确保通过触碰Tag Location（标记位置）按钮可以切换到新的界面。

接下来拖出一个Bar Button Item到导航栏的左侧位置，将其设置成Cancel按钮，并关联到cancel:动作方法上。（注意是sent actions那里）

然后拖出另一个Bar Button Item到导航栏右侧，将style和identifier属性都设置为Done，然后关联到done:动作方法。

接下来更改动作方法的实现代码：

```
-(IBAction)done:(id)sender{  
    [self closeScreen];  
}  
  
-(IBAction)cancel:(id)sender{  
    [self closeScreen];  
}  
  
-(void)closeScreen{  
    [self dismissViewControllerAnimated:YES completion:nil];  
}
```

上面的方法内容很简单，也就是关闭当前界面而已。

编译运行项目，确保我们可以在打开该界面后通过导航栏的两个按钮关闭它。

好了，接下来当然就是要在界面中添加所需的单元格了。

不过考虑到内容比较多，就不放在这一课了，大家还是耐心等待下一课的内容。





就这么结束这一课了？

是的，不过为了给大家学习iOS的过程来点激励，决定搞点新花样。

大家都知道，最近千伊颂和她最爱的炸鸡和啤酒非常火爆。因此大家可以来一个小小的啤酒和炸鸡挑战活动。

从现在到2月28日（差不多一周的时间），大家可以随意选择一种开发技术（UIKit,Sprite Kit,cocos2d,unity3d，甚至phonegap都可以）做一款iOS应用或小游戏，要求实现如下描述的效果：

- 1.在主界面中有一个类似淘宝或者google的搜索栏（文本框），以及一个“搜索”按钮。
- 2.当你在搜索栏中手动输入“炸鸡和啤酒”，并触碰“搜索”按钮后，会切换到一个新的界面。新的界面上会自动开始呈现下雪的动画（仍然在当前界面上），并自动播放电视剧中的插曲My Destiny（循环播放）。从该界面可以返回首界面，且返回后动画及音效消失。
- 3.如果输入其它关键字，并触碰“搜索”按钮后，会切换到一个新的界面。新的界面上会显示电视剧中的某个静态场景图，并自动播放电视剧中的插曲再见（循环播放）。从该界面可以返回首界面，且返回后音效消失。

其它说明：

- 1.完美适配iPhone5S和iPhone4S设备（1136\*640和960\*640两种分辨率下面界面均正常显示无变形）
- 2.使用Xcode5和iOS7编译时不能有因程序造成的warning和error（使用cocos2d等第三方引擎或类库的相关warning除外）
- 3.如使用UIKit和第三方类库，请使用cocoapods进行包依赖管理(cocos2d,unity3d等引擎工具除外)
- 4.在不影响主要功能的情况下其它可以任意发挥
- 5.我不是都教授的脑残粉丝，只是希望尝试下这种游戏式互动和在学习中教授他人的新方式

对，不需要复杂功能，只需要这么简单就行。实现了以上效果的朋友可以将代码发到我的gmail邮箱，并在这个专栏文章中留言（以免我要赖~）。

游戏起止时间：2014年2月20日晚上21：00开始，到2014年3月5日晚上23：00结束（满足隐藏条件的另有说明）。

首先完成（实现了上述所有功能和要求）应用或游戏的3位朋友（按邮件接收的时间顺序排列）可以免费获得一本我和子龙山人之前写的《cocos2d权威指南》（请届时提供地址我寄过来），或者可以选择100元的微信现金红包（加我微信iseedo就好，你可以自行去买炸鸡啤酒~）。

游戏规则补充说明：

- 1.这个小小的挑战游戏不限年龄，不限水平（不过本来就是搞开发的朋友就算了吧，还是把机会给初学者朋友吧），只限时间和数量（2014年3月5日晚上23：00前，前3个实现的童鞋）。毕竟我也是穷DS一枚，money实在有限。
- 2.如果你满足本游戏的一个隐藏条件（年龄在16岁及以下，0岁以上），那么只要在2014年3月15日晚上23：00前实现并发送邮件给我，也会有价值100元的奖励（图书或者微信红包，同样只有3个名额）。至于年龄证明吗，发一个本人学生证的扫描照片就行了，我相信你少年。天才少年不会占用普通名额。

- 3.如果你不是天才少年，但在提交项目之外，还能在2014年3月15日晚上23: 00前提交一份step by step的开发这个项目的简单教程（不少于3000字），可以获得双倍奖励（价值200元的微信红包）。该教程将在修改后放到我的专栏中作为读者文章分享，如果你不同意分享则只能获得单一的100奖励或者图书。
- 4.如果你是天才少年同时又通关了教程副本（在2014年3月15日晚上23: 00前），那么就是三倍奖励（价值300元的微信红包）。当然前提是你愿意把自己写的教程分享给其它童鞋。
- 5.最高奖励：如果你在2014年3月5日晚上23: 00前提交，同时还满足了隐藏的年龄条件，还能够通关教程副本。。。我靠，少年，那我就等着破产吧（价值500元的微信红包）当然前提是你愿意把自己写的教程分享给其它童鞋。
- 6.没有其它如果，不然我就彻底完了~如果你要问其它如果，那么就看看可以满足以上条件中哪一个最高的奖励要求。