

M21



1:23 PM

100%



香港青年協會賽馬會

**M21** 媒體空間

It's all about YOUth | 完全青年

**M21 App · For A Better Life**

智能手機應用程式技術培訓計劃

# iPhone 程式設計及開發

## Lesson 1

iOS應用程式介紹

# 課程簡介

- 課程名稱 : **iPhone**程式設計及開發
- 導師 : 陳尚智 (**Arthur Chan**)
- 電郵 : **gamease@yahoo.com.hk**
- 上課日期 : **1月12日 – 2月23日 (逢星期六 共8堂)**
- 上課時間 : **1月12日 – 2月16日 (10am – 1pm )**  
**2月23日 (10am – 1pm / 2pm – 5pm)**
- 上課地點 : 香港青年協會賽馬會**M21**媒體空間

# 課程內容

- 課堂資源: <http://m21-ios-course.github.com>

## L1: iOS應用程式介紹

- **Mac**及**iOS**介紹
- 安裝開發工具
- 編寫你的第一個**iPhone App**

## L2: iOS介面設計(1)

- 建立**iOS Application**專案
- **iOS**介面設計介紹

## L3: iOS介面設計(2)

- **iOS**介面元件介紹
- **iOS**視圖介紹

## L4: iOS介面設計(3)

- **iOS**介面元件介紹
- **iOS**視圖介紹
- **Apple Developer Program**介紹

## L5: 讓你的**App**動起來吧(1)

- **iOS**程式語法介紹 – **Objective C**

## L6: 讓你的**App**動起來吧(2)

- **iOS**程式語法介紹 – **Objective C**

## L7: 讓你的**App**動起來吧(3)

- **iOS**程式語法介紹 – **Objective C**
- 除錯工具(**Debugger**)介紹

## L8: 開展你的**App**設計之路吧！

- 怎樣能製作一隻好**App**
- 設計**iPhone App**的注意事項
- **Apple**的**HIG**指引
- 如何讓應用程式發佈在**AppStore**上

M21



1:23 PM

100%



iPhone 程式設計及開發

智能手機? 智能手機系統?



# 智能手機品牌 / 系統



**NOKIA**  
Windows Phone



**SONY**



htc

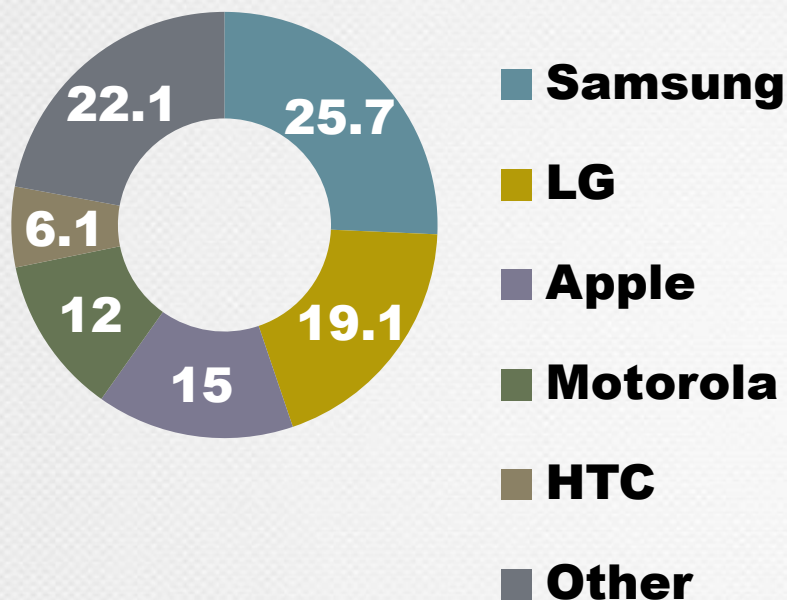


**BlackBerry**

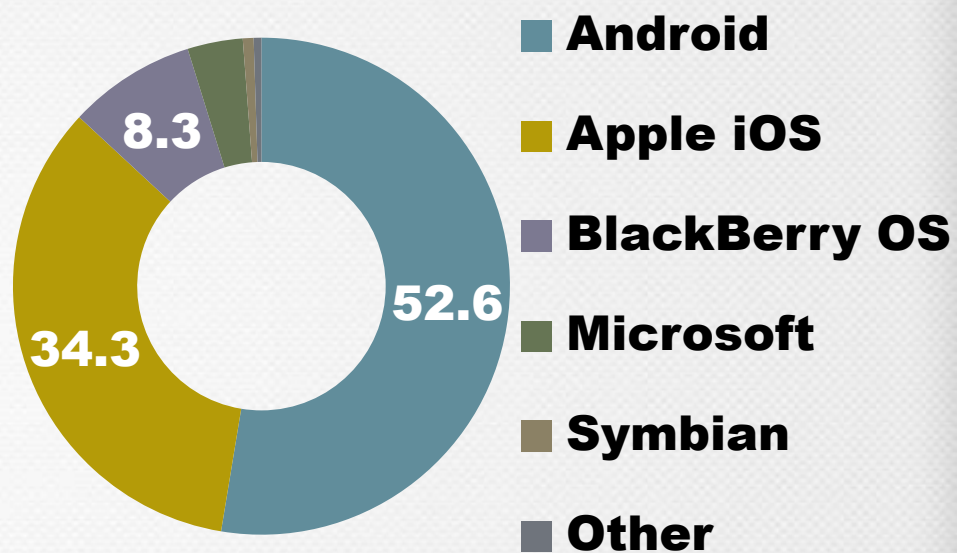
symbian

# 智能手機品牌 / 系統

- 佔有率(品牌)



- 佔有率(系統)



M21



1:23 PM

100%



iPhone 程式設計及開發

# **IOS – APPLE**智能手機系統



# Apple iOS



iOS 6

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS





M21



1:23 PM

100%



iPhone 程式設計及開發

**IOS**程式開發工具

# iOS App 使用者

使用者的iPhone / iPad



App Store



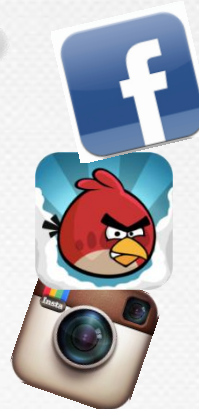
# iOS App 開發者

開發者



遞交**Apps**

審核  
失敗



審核  
成功



App Store



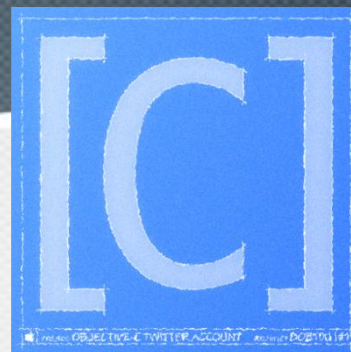


# iOS 開發工具





# ios 開發工具



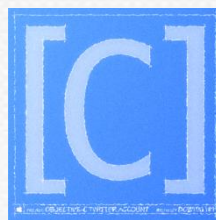
# iOS 開發工具清單

- 開發者
- iPhone / iPad / iPod Touch (非必要)
- Mac機

– Xcode



- iOS SDK



- Objective C Compiler



- iOS Simulator



- Cocoa Framework



- Interface Builder



# 下載Xcode

- 前往Apple Developer Center
  - <https://developer.apple.com>
  - 進入Member Center
  - 登入 / 注冊
  - Dev Center -> iOS
    - Download Xcode 4.5.2 (經App Store) or
    - Download -> Xcode 4.5.2 -> Xcode 4.5.2.dmg

# 安裝Xcode

- 經App Store
  - 只需選中Xcode4.5.2並用Apple Account 登入
  - 會自動下載及安裝
- 經Apple Developer Center
  - 下載完成後會有一個Xcode 4.5.2.dmg 檔案
    - 在下載資料夾雙擊Xcode 4.5.2.dmg
    - 之後不停按Next確認
    - 安裝完後，把Xcode4.5.2拖到Application資料夾



M21



1:23 PM

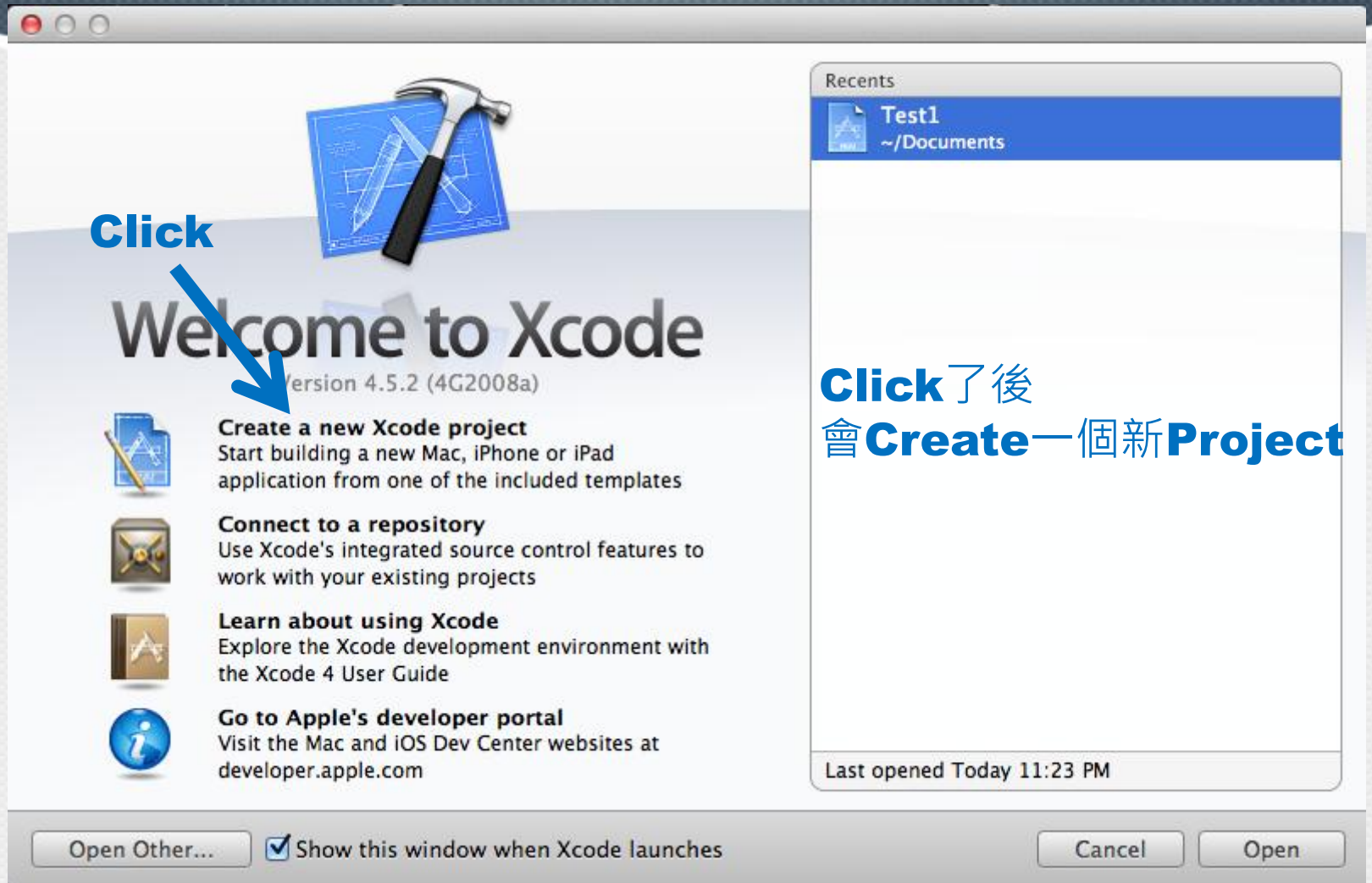
100%



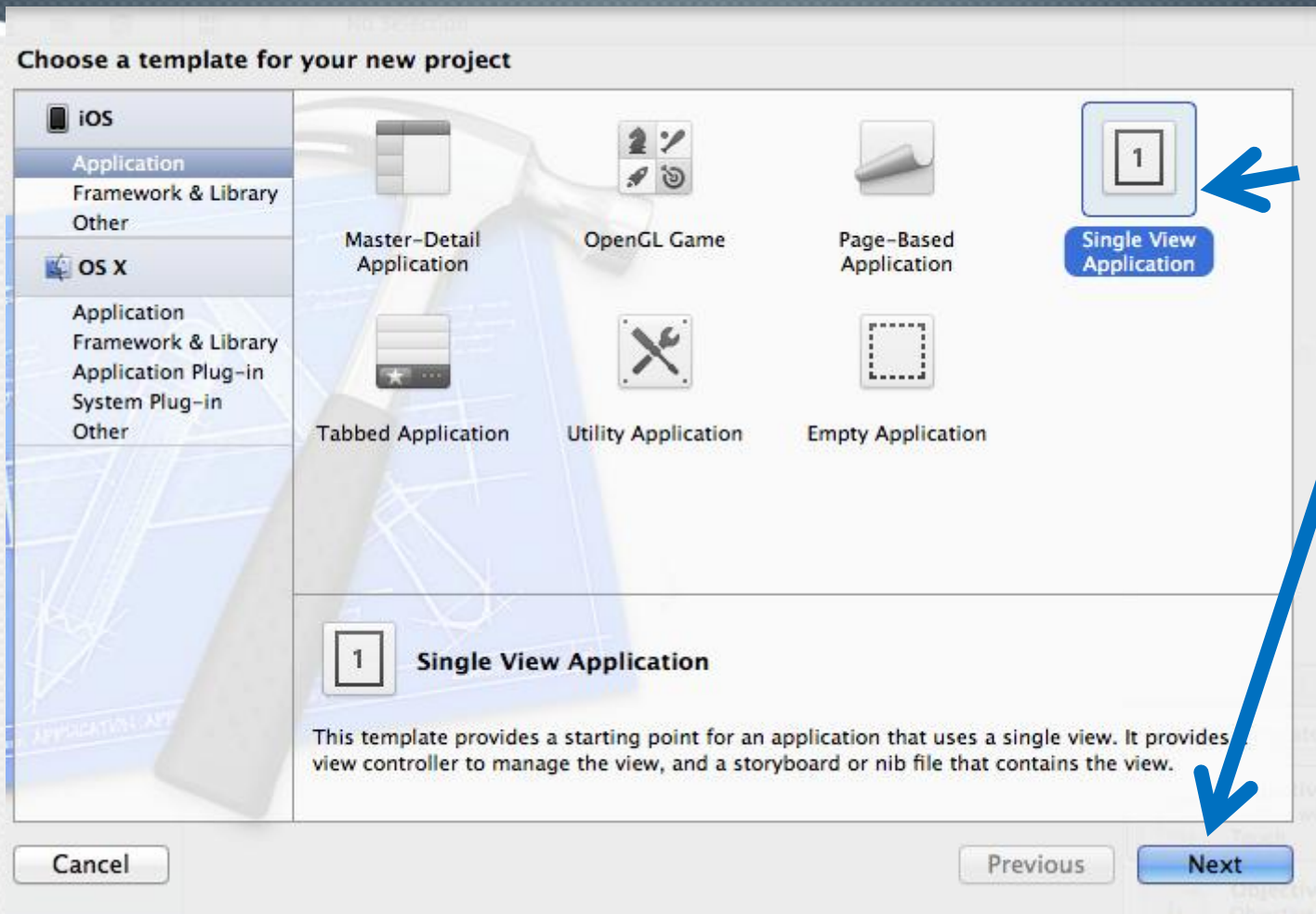
iPhone 程式設計及開發

編寫第一個**IOS APP**

# 編寫你的第一個iOS程式

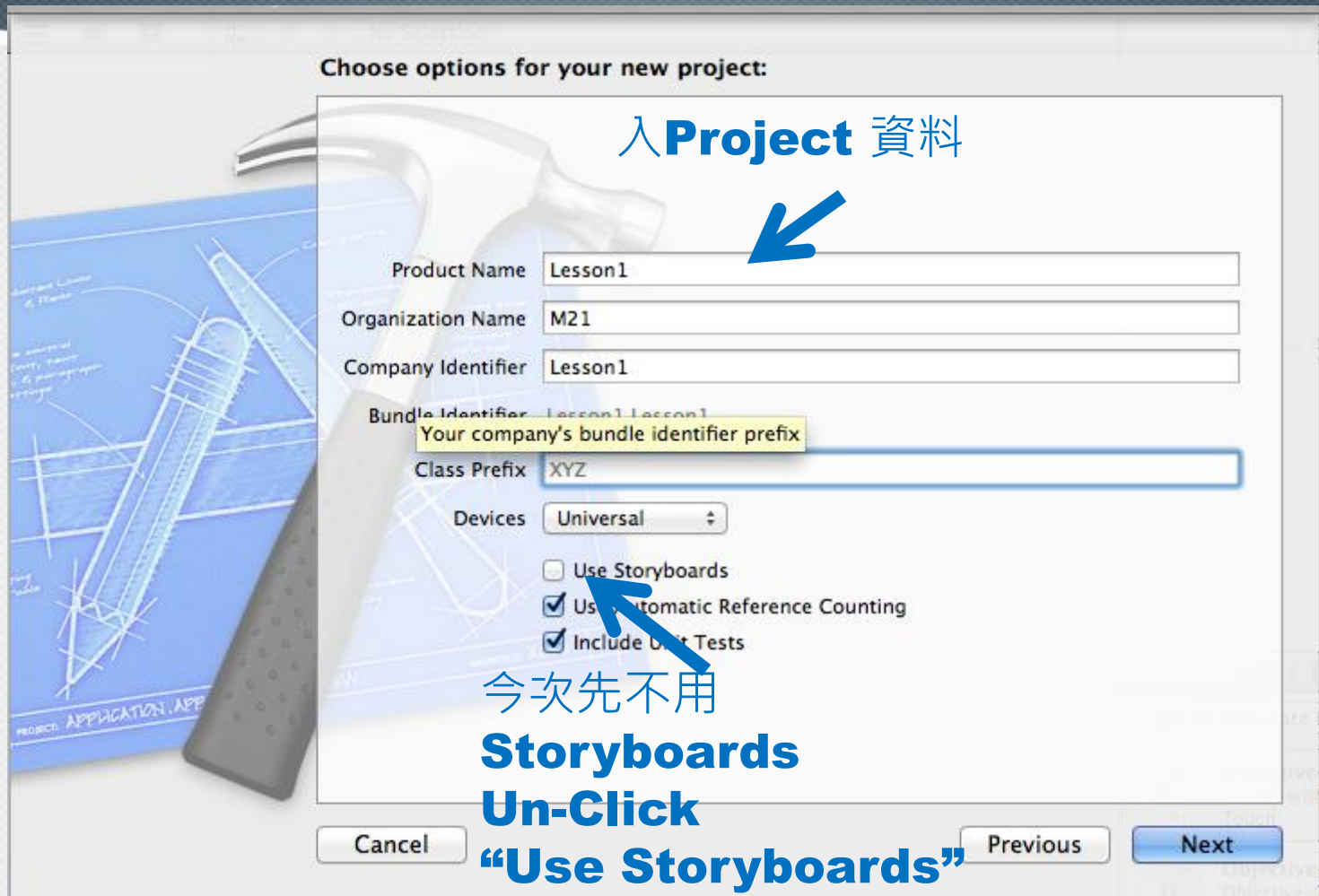


# 編寫你的第一個iOS程式



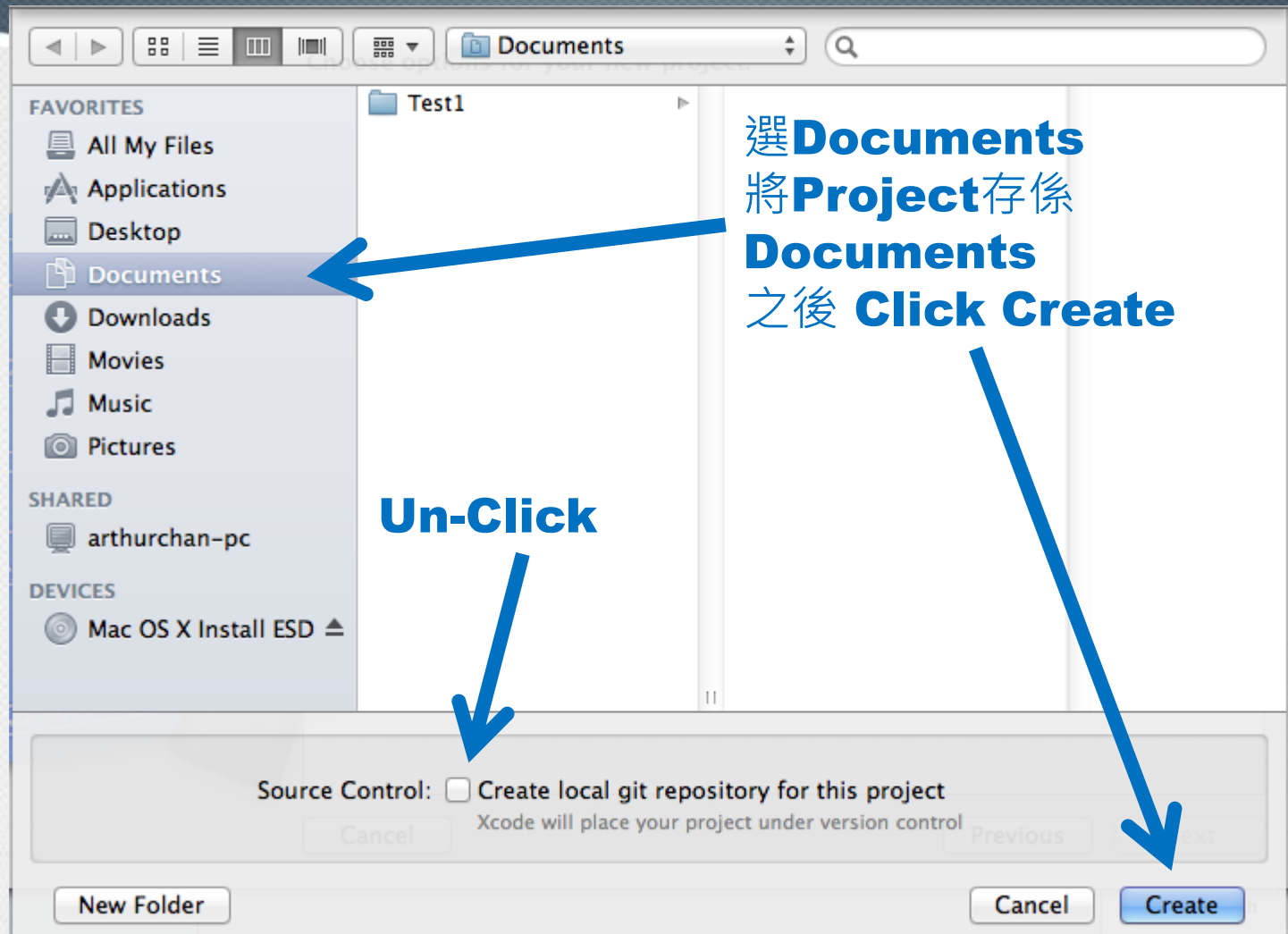


# 編寫你的第一個iOS程式

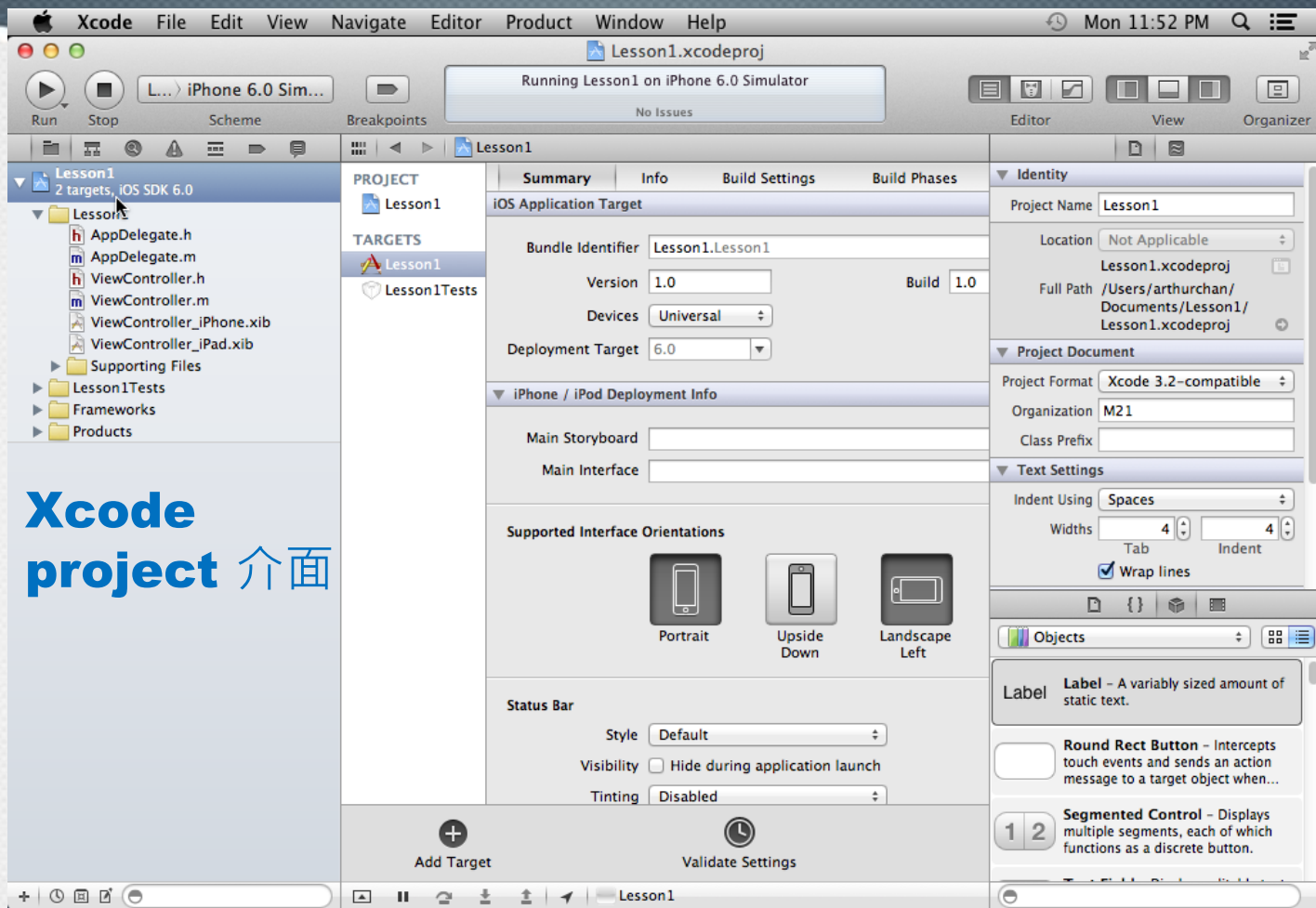




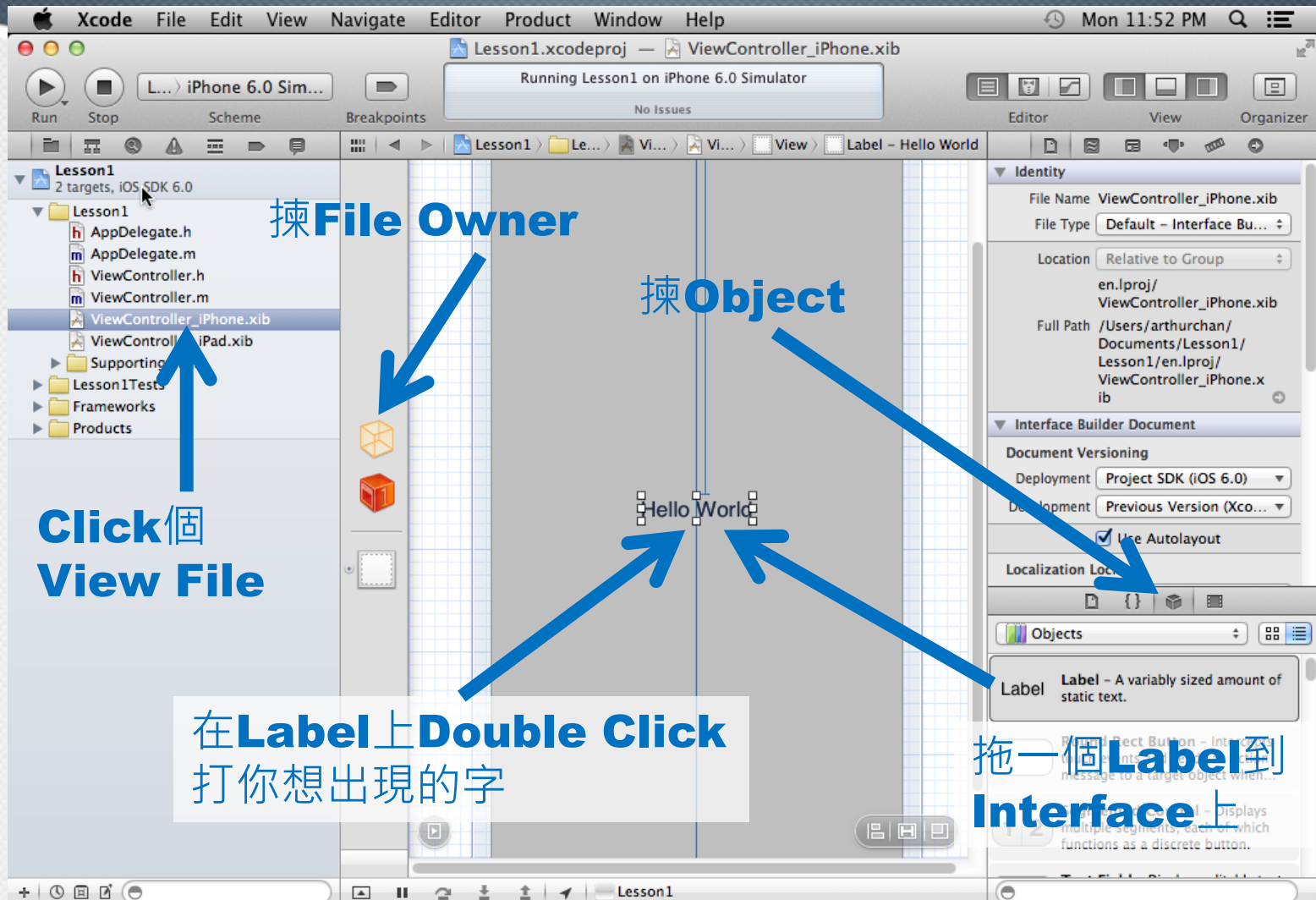
# 編寫你的第一個iOS程式



# 編寫你的第一個iOS程式



# 編寫你的第一個iOS程式





# 在iOS Simulator上測試



選**iPhone 6.0 Simulator**  
之後**Click Run**

**iOS Simulator**

會開啟

成功了!!  
你的第一個**Apps**  
成功完成  
可以在**iOS Simulator**上測試



# 探索iOS Simulator

- 模擬你所編寫的**App**的運行效果
- 編寫**App**時作測試用
- 可模擬**iPhone / iPad**
- 提供**Console**與**Log**用作除錯功能
- 不提供**App Store** 功能 / 部分物理功能
  - 水平控制
  - 方向檢測

# 探索iOS Simulator

你可以模擬左右轉動/輕搖的效果



**iOS Simulator**提供的模擬效果列表

你可以將**Simulator**轉成**iPad**或其他不同的**iOS device**

你剛寫的**Apps**已安裝在**iOS Simulator**裏

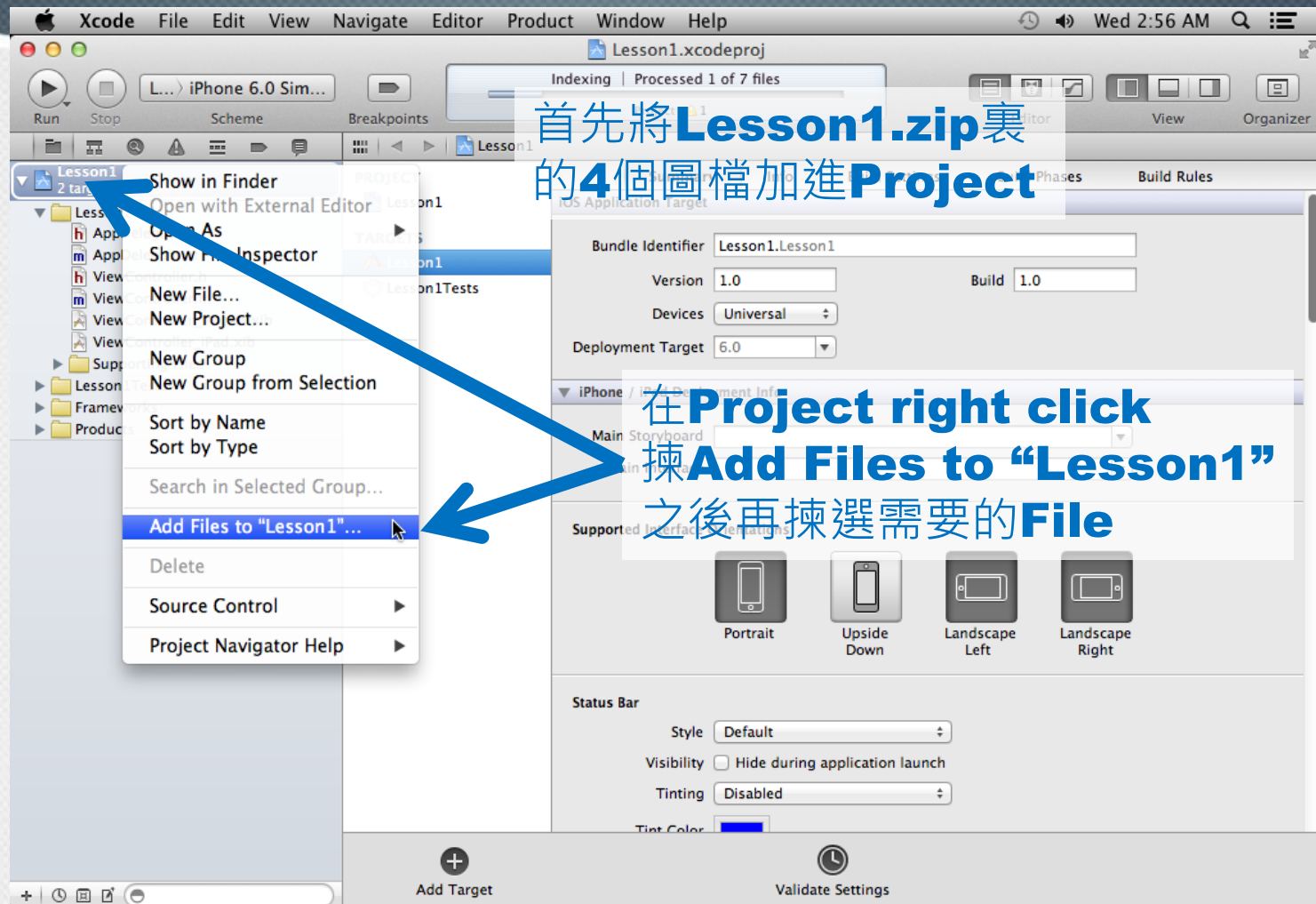
# App基本設定

- 顯示名稱
  - 預設會顯示**Project**名稱
- **App Logo**及初始畫面
  - 所有用於**Retina**的圖片會加**@2x**在名稱後
  - 用於**iPhone / iPod**的**size**主要有兩種

	App Logo		App初始畫面	
	大小 (pixel)	預設名稱	大小 (pixel)	預設名稱
<b>iPhone / iPod</b>	<b>57 x 57</b>	<b>Icon.png</b>	<b>320 x 480</b>	<b>Default.png</b>
<b>iPhone (Retina)</b>	<b>114 x 114</b>	<b>Icon@2x.png</b>	<b>640 x 960</b>	<b>Default@2x.png</b>

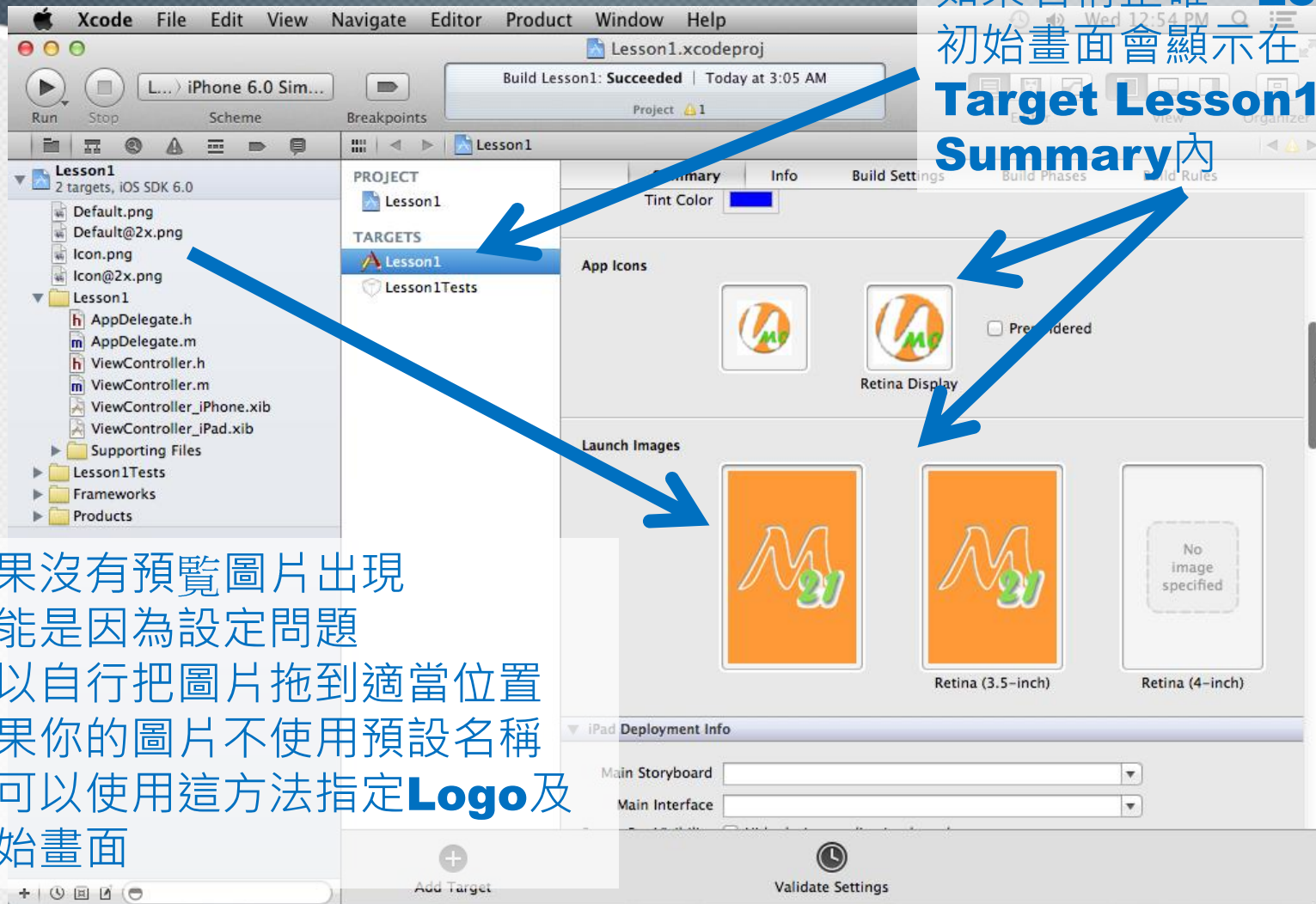


# App基本設定



# App基本設定

如果名稱正確，**Logo**和  
初始畫面會顯示在  
**Target Lesson1**的  
**Summary**內



如果沒有預覽圖片出現  
可能是因為設定問題  
可以自行把圖片拖到適當位置  
如果你的圖片不使用預設名稱  
也可以使用這方法指定**Logo**及  
初始畫面

# App基本設定

App的顯示名稱在Info中選擇

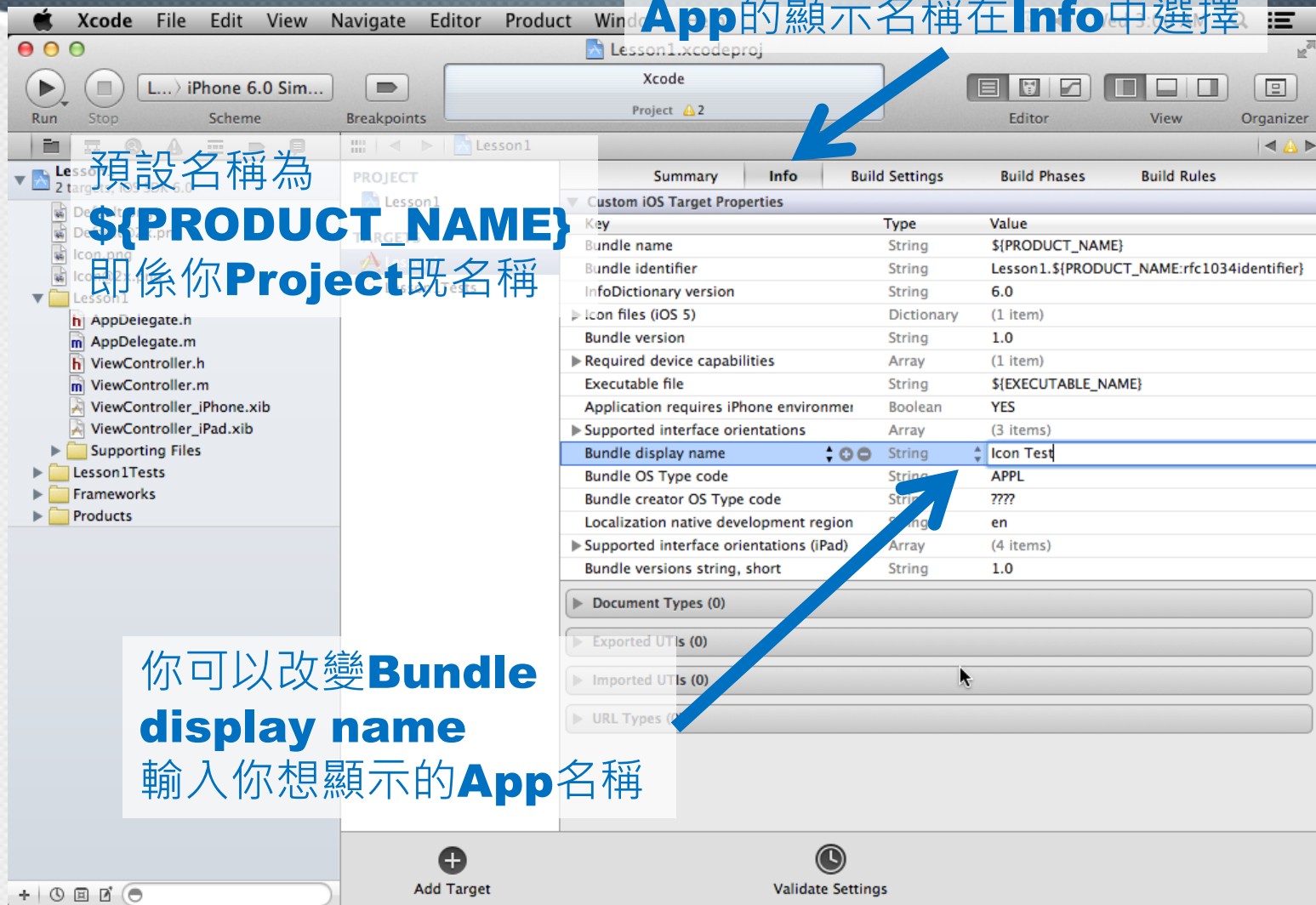
預設名稱為

**`$(PRODUCT_NAME)`**

即係你Project既名稱

你可以改變**Bundle display name**

輸入你想顯示的**App**名稱





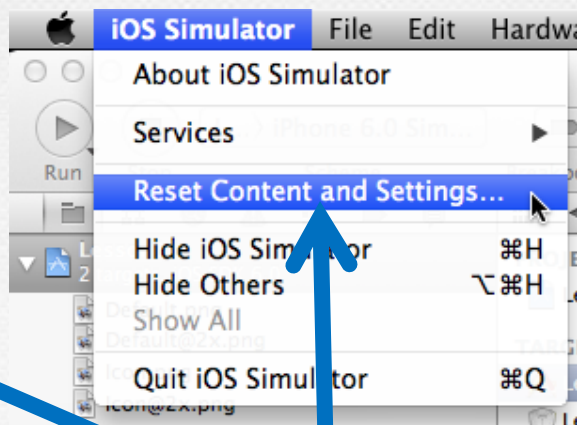
# App基本設定



# App基本設定

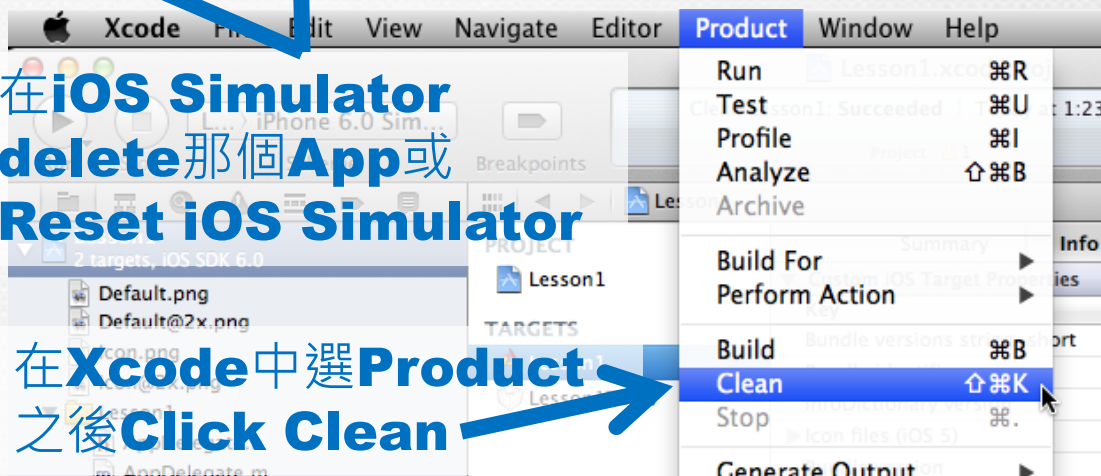


離開**App**  
你會看到你所**Set**的  
**Icon**和顯示名稱



在**iOS Simulator**  
**delete**那個**App**或  
**Reset iOS Simulator**

在**Xcode**中選**Product**  
之後**Click Clean**



如果你看到**Icon**和名稱沒有改變，那是因為**xcode**在你換了**Icon**和名稱之後沒有再**Build**一次  
完成下列兩樣動作，再**Run**一次就會看到改變

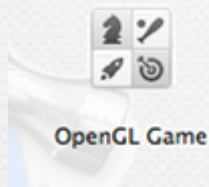
# iOS App分類

- 融入式(**Immersive**)

- 介面自由創作
- 不使用標準介面
- 例子：遊戲

- **Xcode** 中，通常使用以下**Project**

- **OpenGL Game**
- **Empty Application**



OpenGL Game



Empty Application



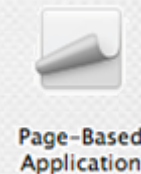
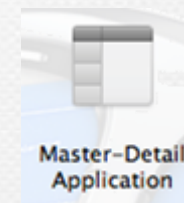
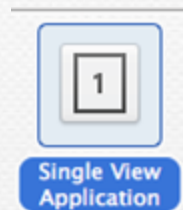
# iOS App分類

- 階層式(**Hierarchical Productivity**)

- 幫助使用者管理資訊
- 通常使用階層設計標準
- 提供使用者互動以顯示適當資訊
- 例子：檔案相片管理/行事歷

- **Xcode** 中，通常使用以下**Project**

- **Single View**
- **Page-Based**
- **Master-Detail**



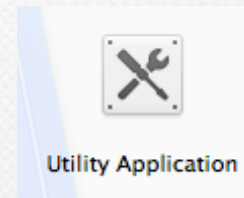
Productivity Apps



# iOS App分類

- 工具式(**Utility**)
  - 通常作用為提供資訊
  - 盡量減少與使用者的互動
  - 不定時更新令使用者得到最新資訊
  - 例子：天氣資訊/交通資訊
    - **Xcode** 中，通常使用以下**Project**
      - **Utility Application**
      - **Tabbed Application**

Utility Apps





# 下回預告

- **iOS** 專案
- **iOS** 介面元件
- **iOS** 視圖
- **Interface Builder**

