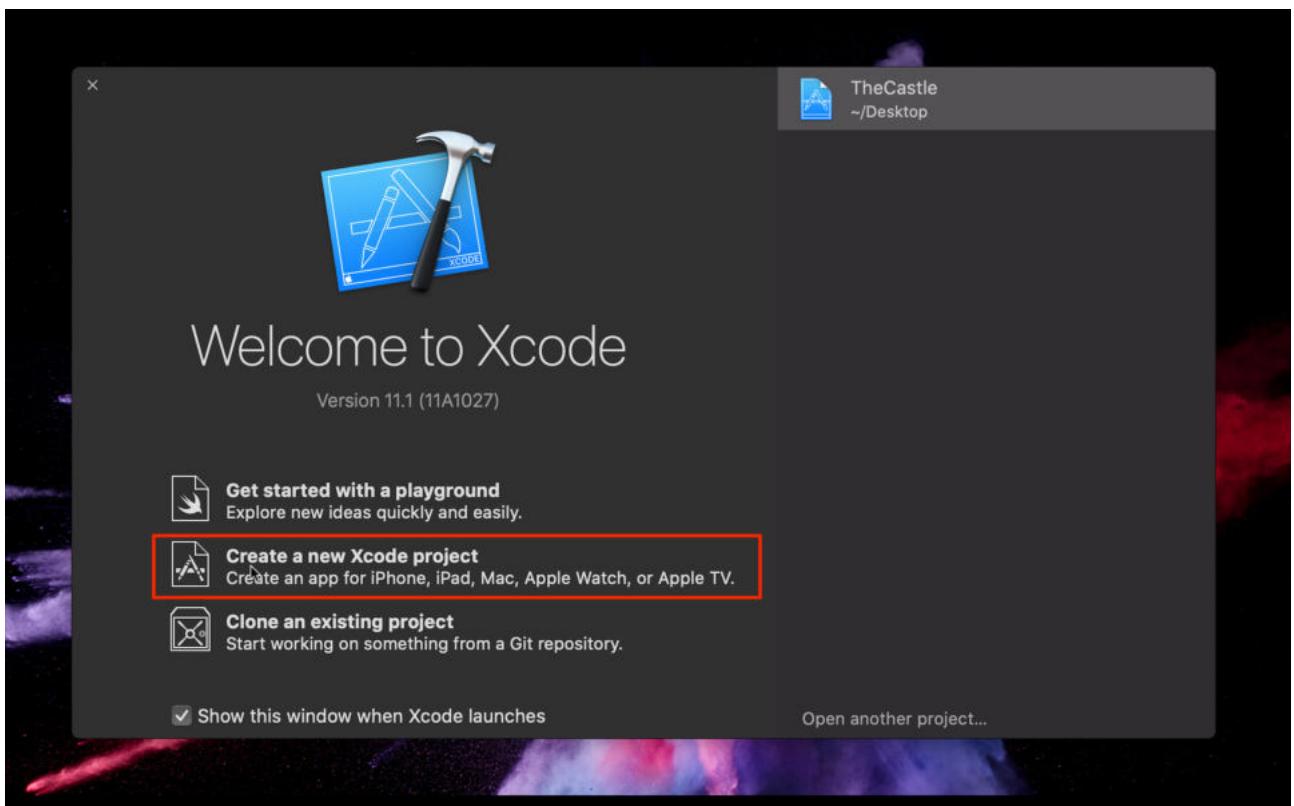


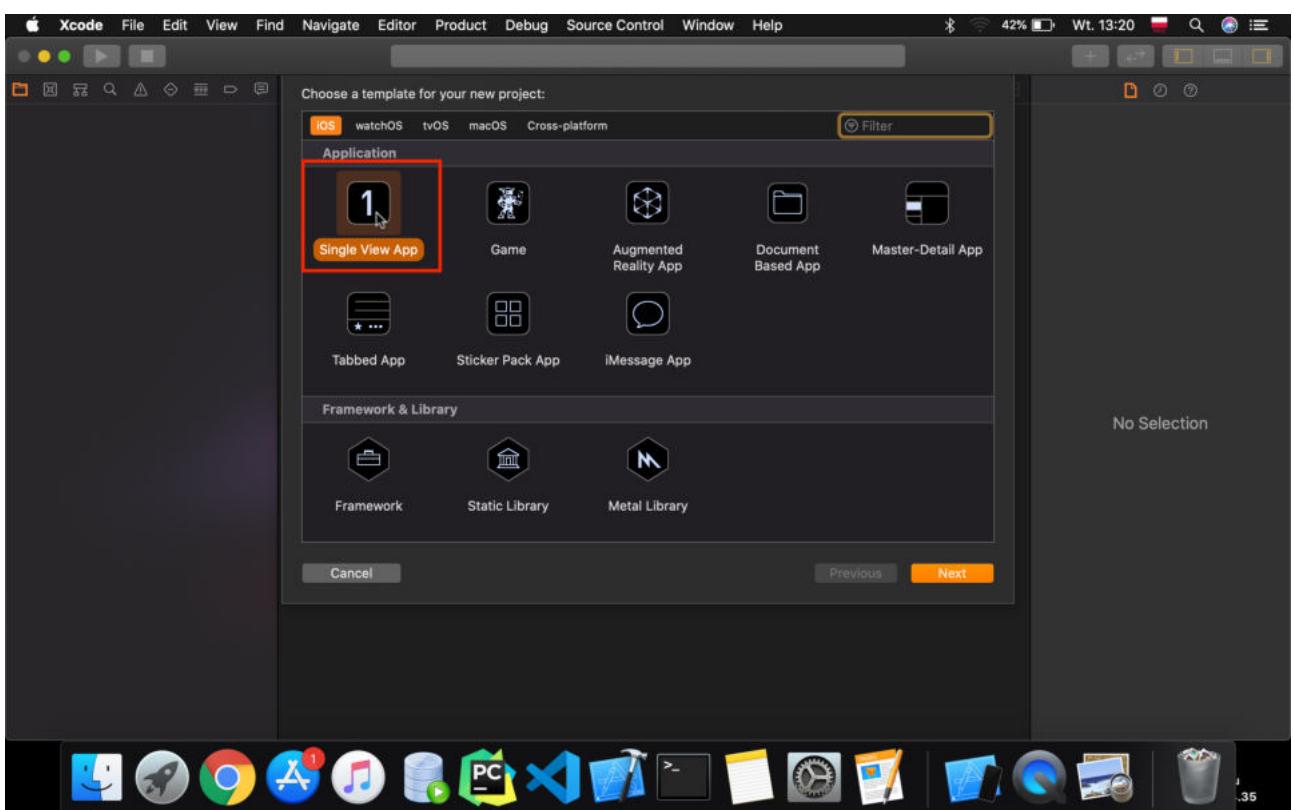
### 1. Otworz Xcode



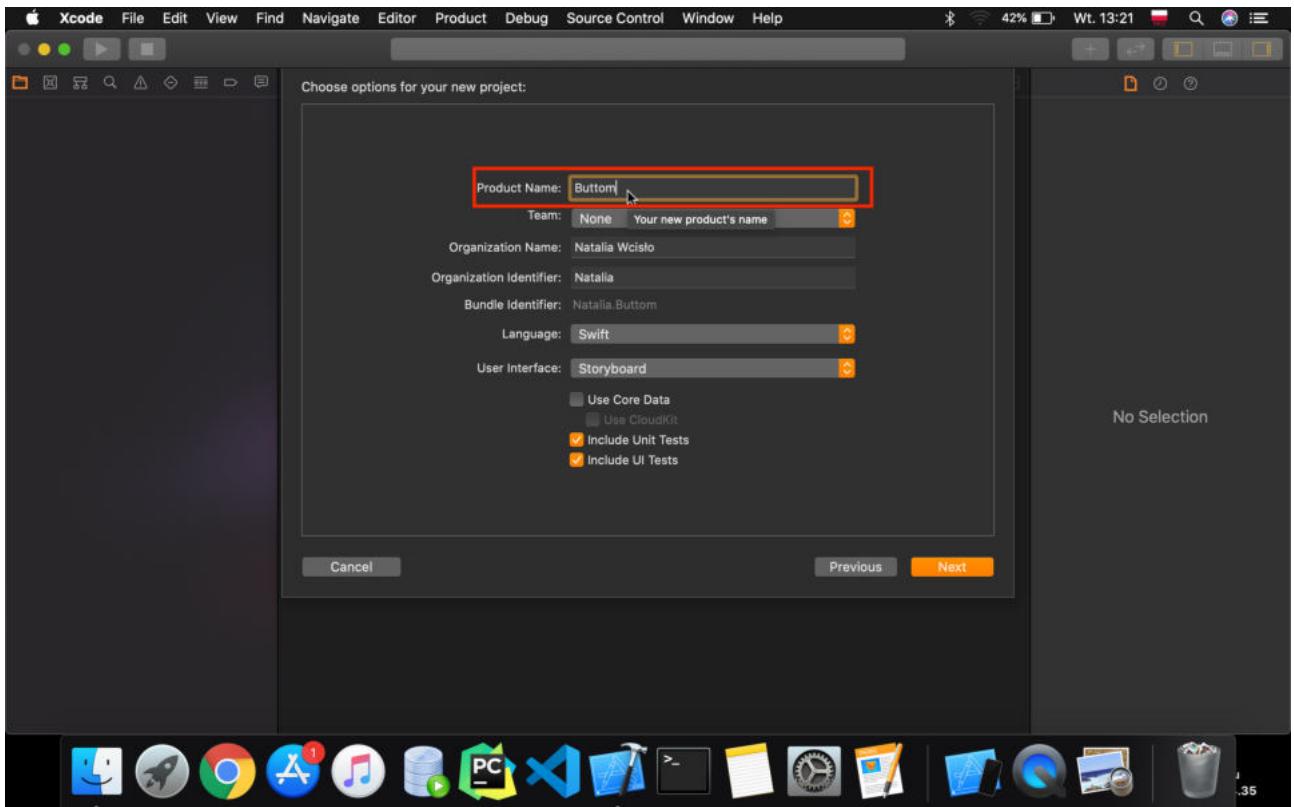
### 2. Stwórz nowy projekt



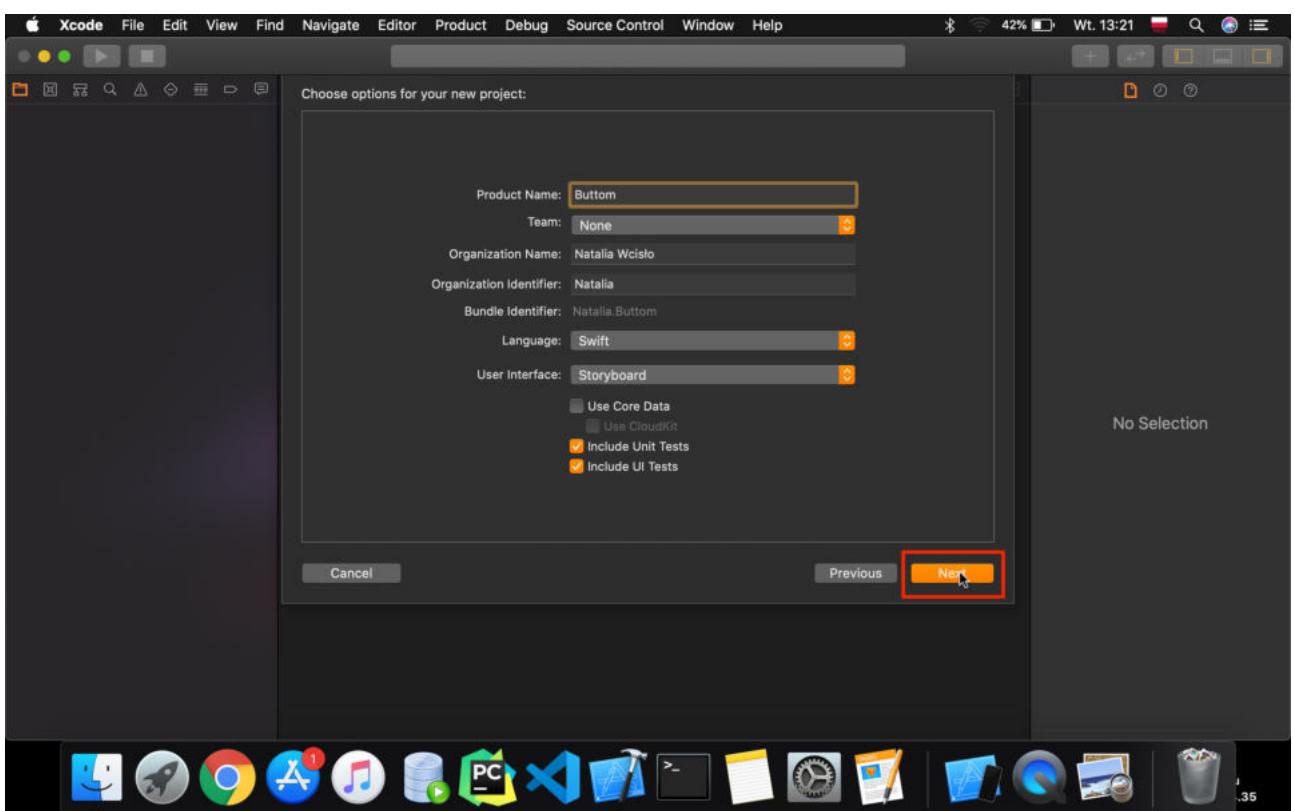
### 3. Stwórz pojedynczą aplikację



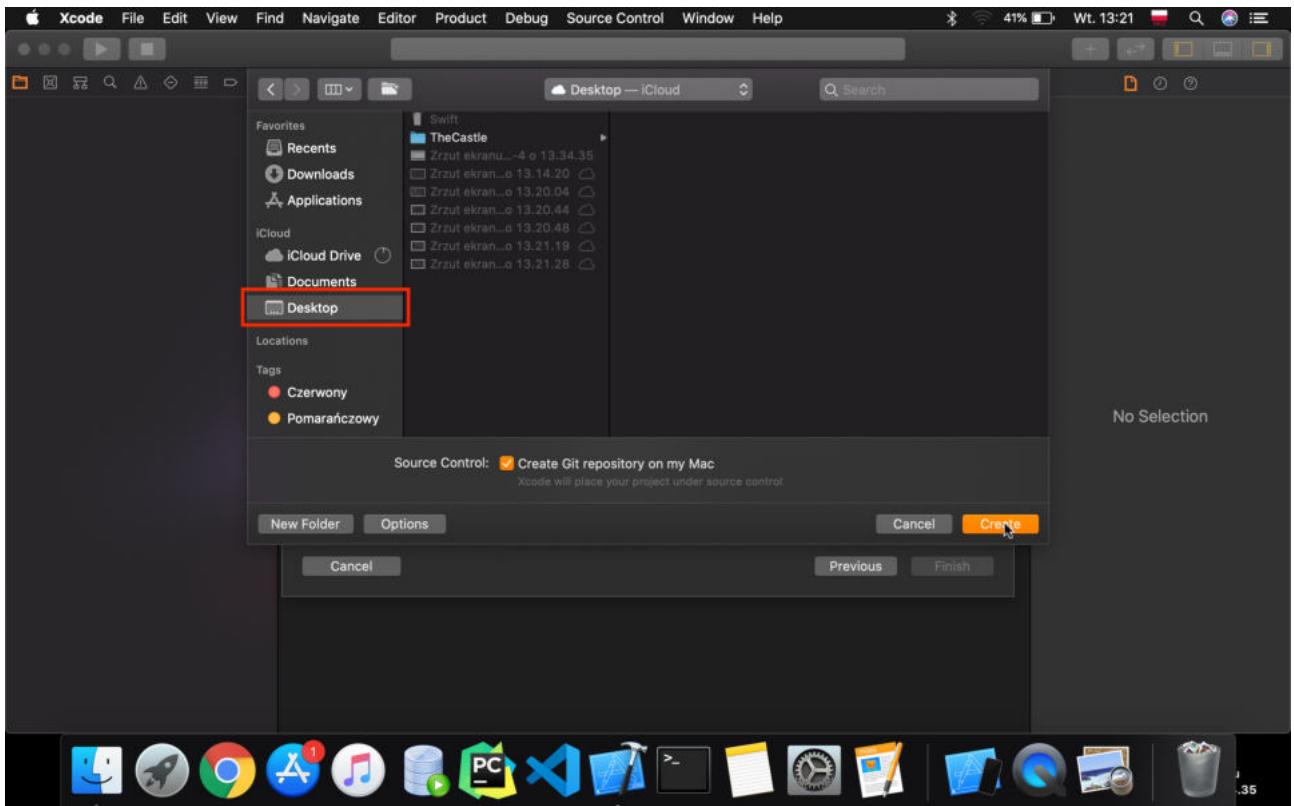
4. Nazwij swoją aplikację (tak nazywa się teraz twój projekt)



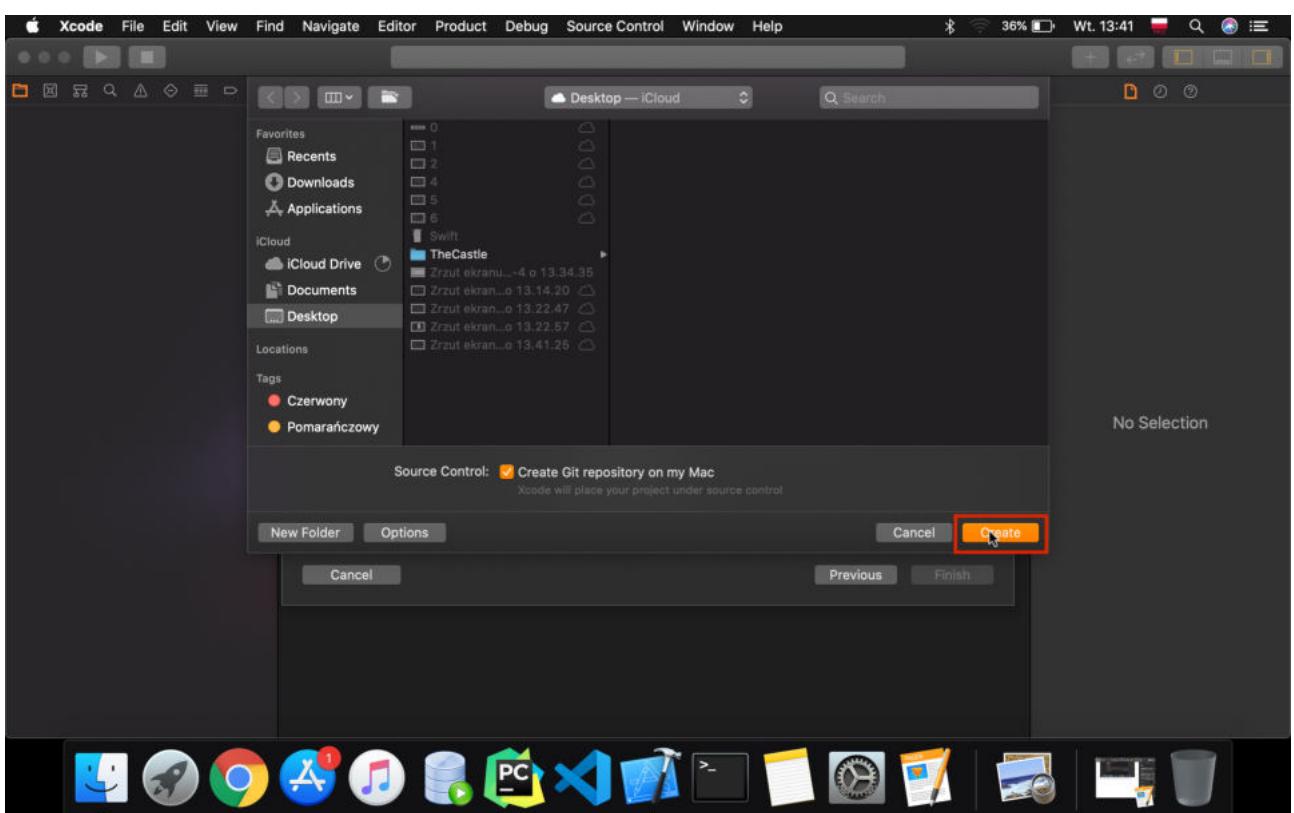
5. Przejdź dalej, aby utworzyć swój projekt.



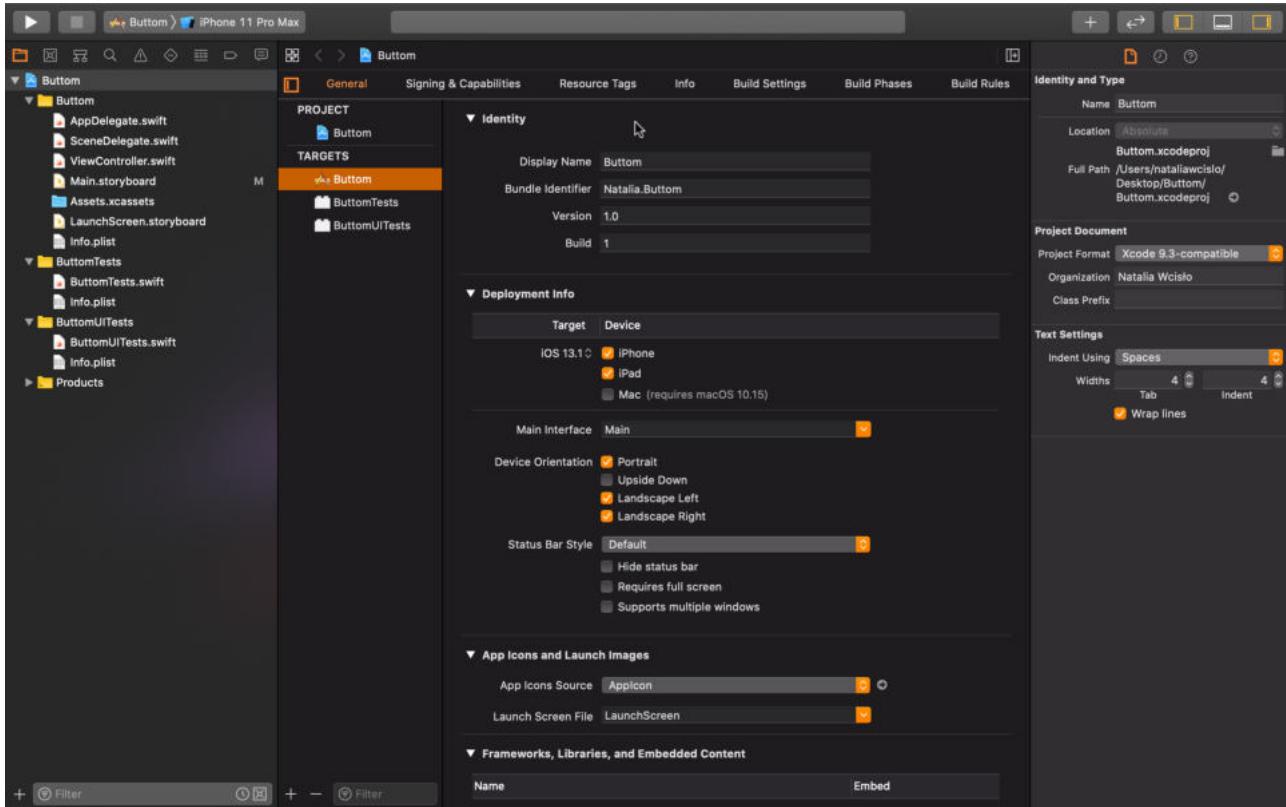
6. Przed stworzeniem projektu, zaznaczasz gdzie chcesz żeby zapisał się twój projekt.



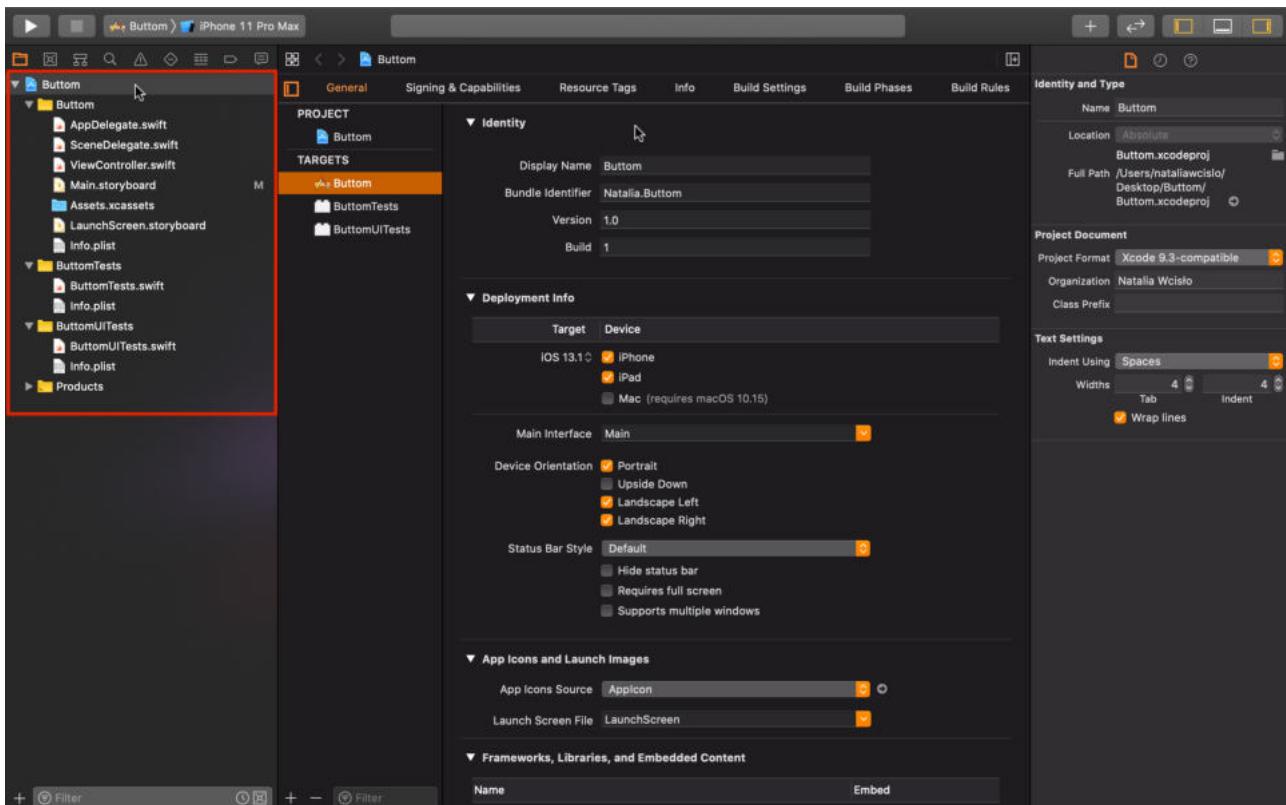
7. Po Naciśnięciu “CREATE”, twój projekt zostanie stworzony. Możemy brać się do pracy



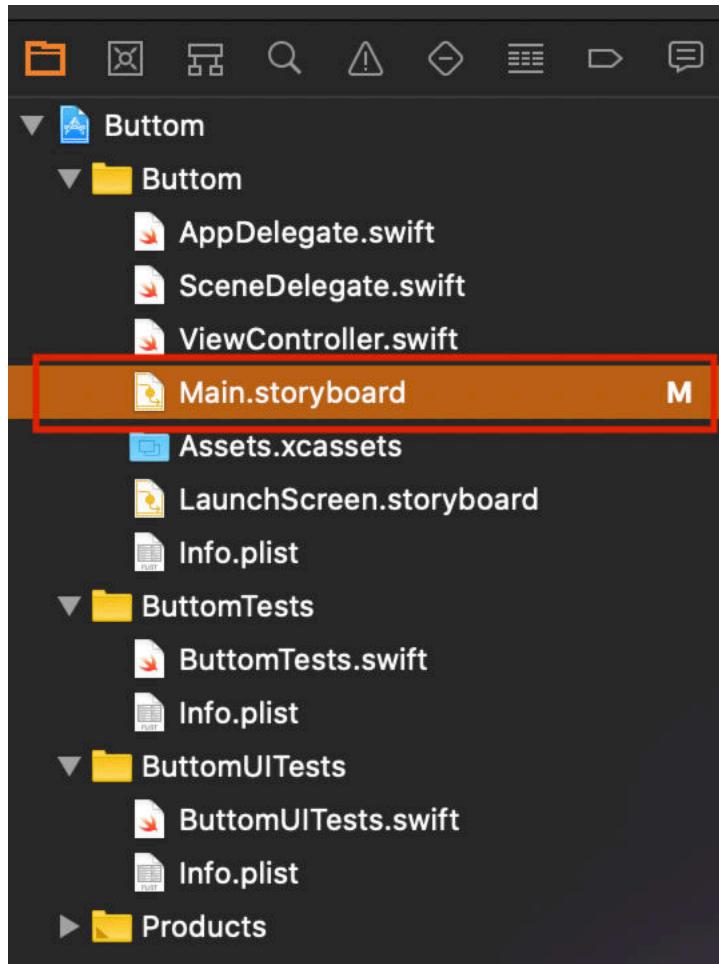
## 8. Stworzyliśmy Projekt.



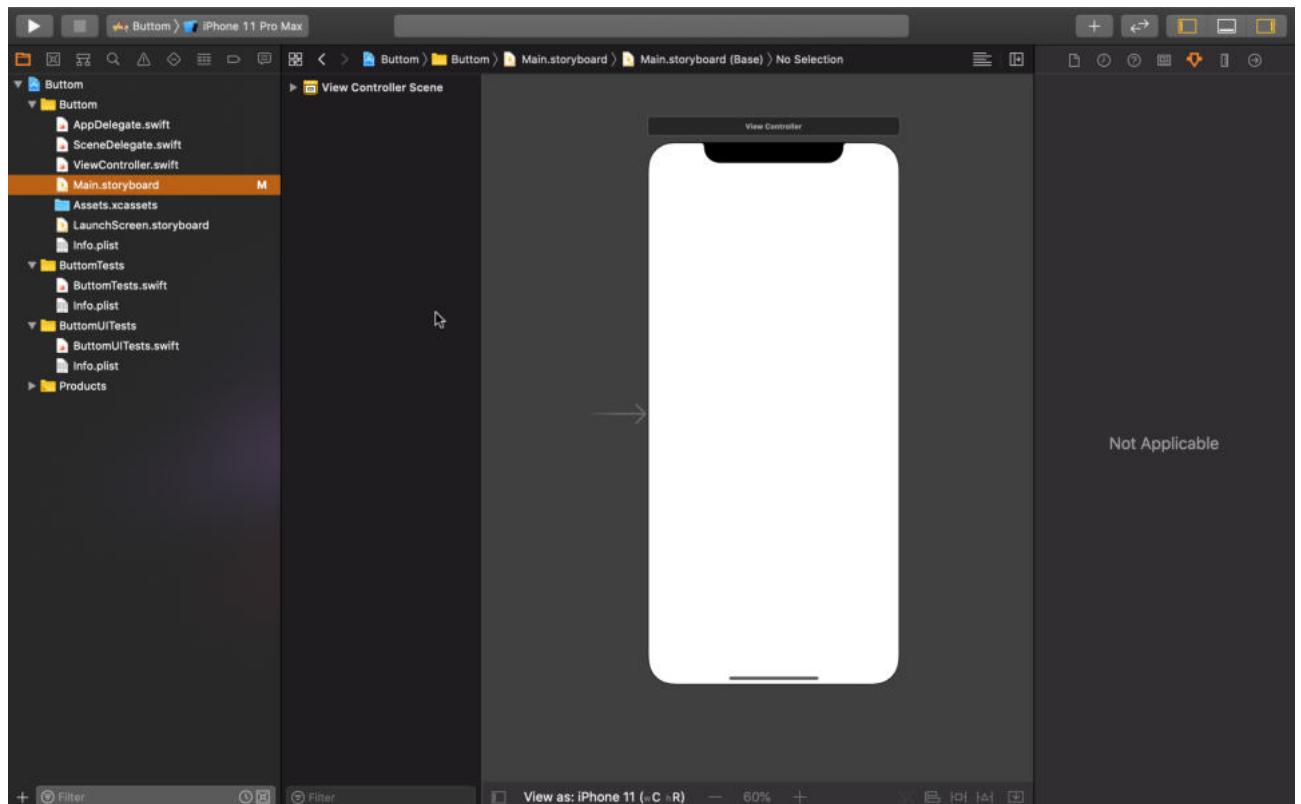
9. W tym momencie interesuje Ci tylko to co znajduje się w folderach z nazwą projektu którą wybrałaś przy jego tworzeniu



10. Plik o zazwie: “**Main.storyboard**” to twój layout - czyli płótno na którym będziesz kłaść różne

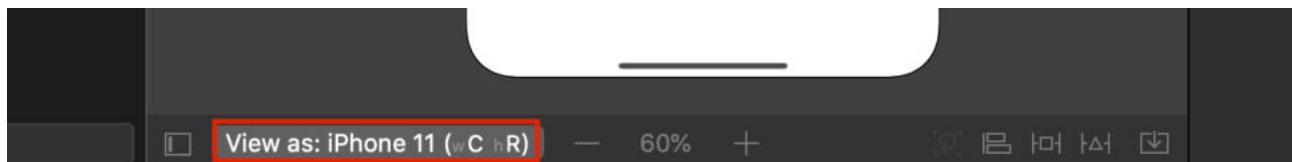


11. To widok twojego projektu. Jedno okienko to jeden widok aplikacji.

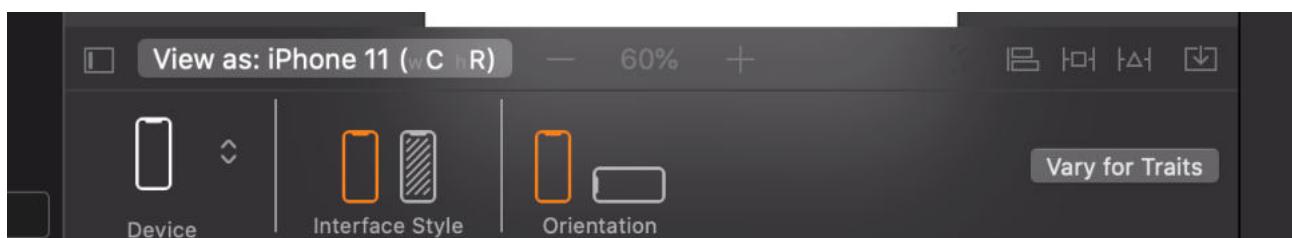


Szybkie wprowadzenie gdzie to jest zbycie wiedzieli coś na przyszłość:

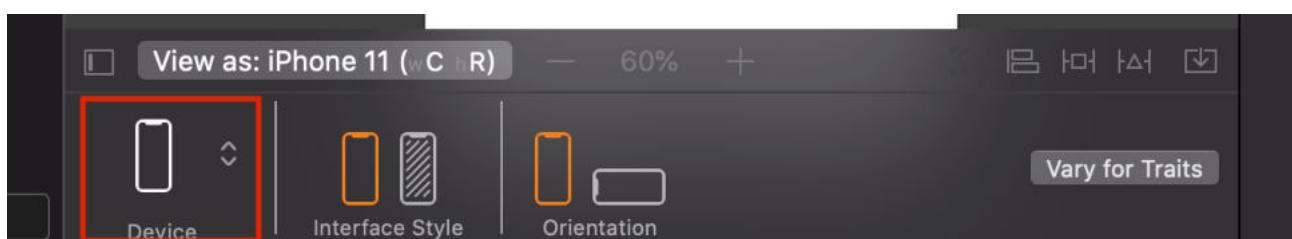
12.Na samym dole, możesz zmienić model urządzenia.  
Aktualnie jest to iPhone 11



Gdy naciśniesz na “View as: iPhone 11”. Rozwinie Ci się taki pasek:



Narazie skupimy się na naszym urządzeniu. Jeśli naciśniesz na “Divice”, albo strzałki (To bez znaczenia).

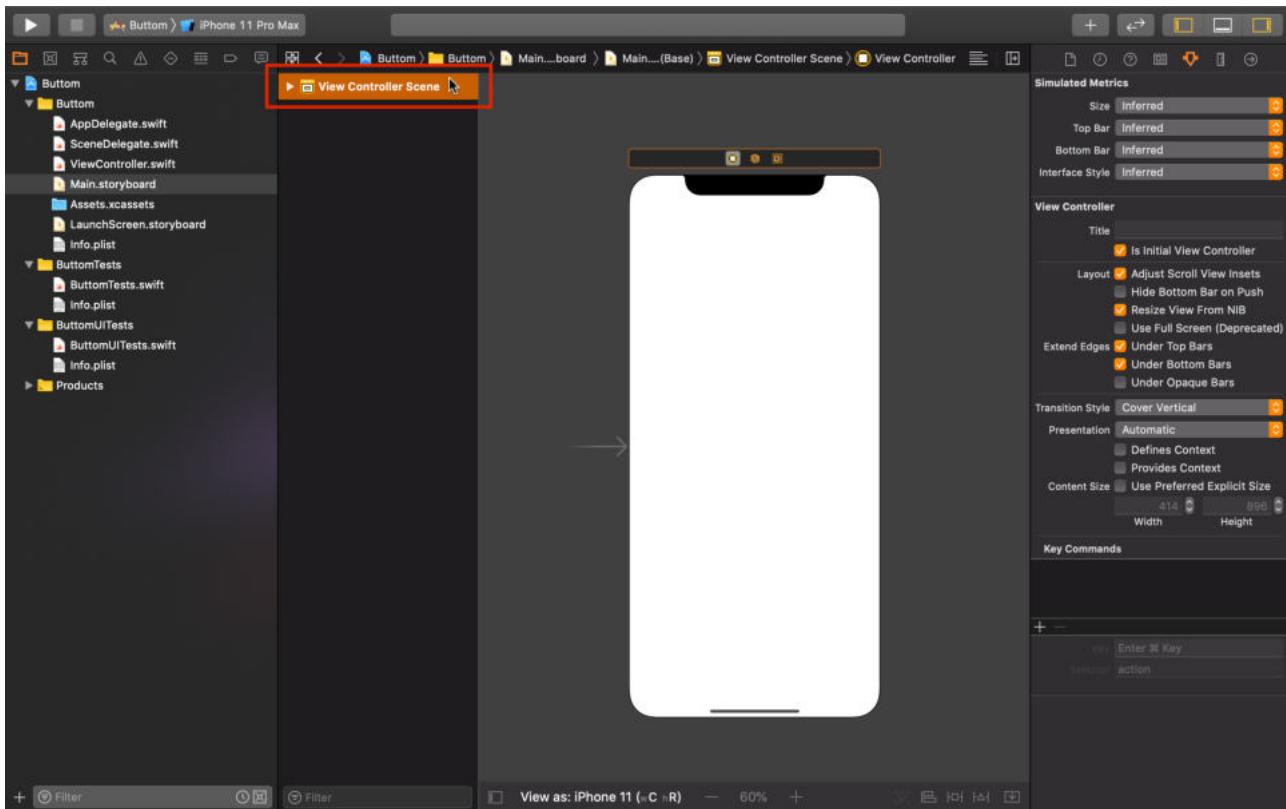


Rozwoiną Ci się modele iPhonow.

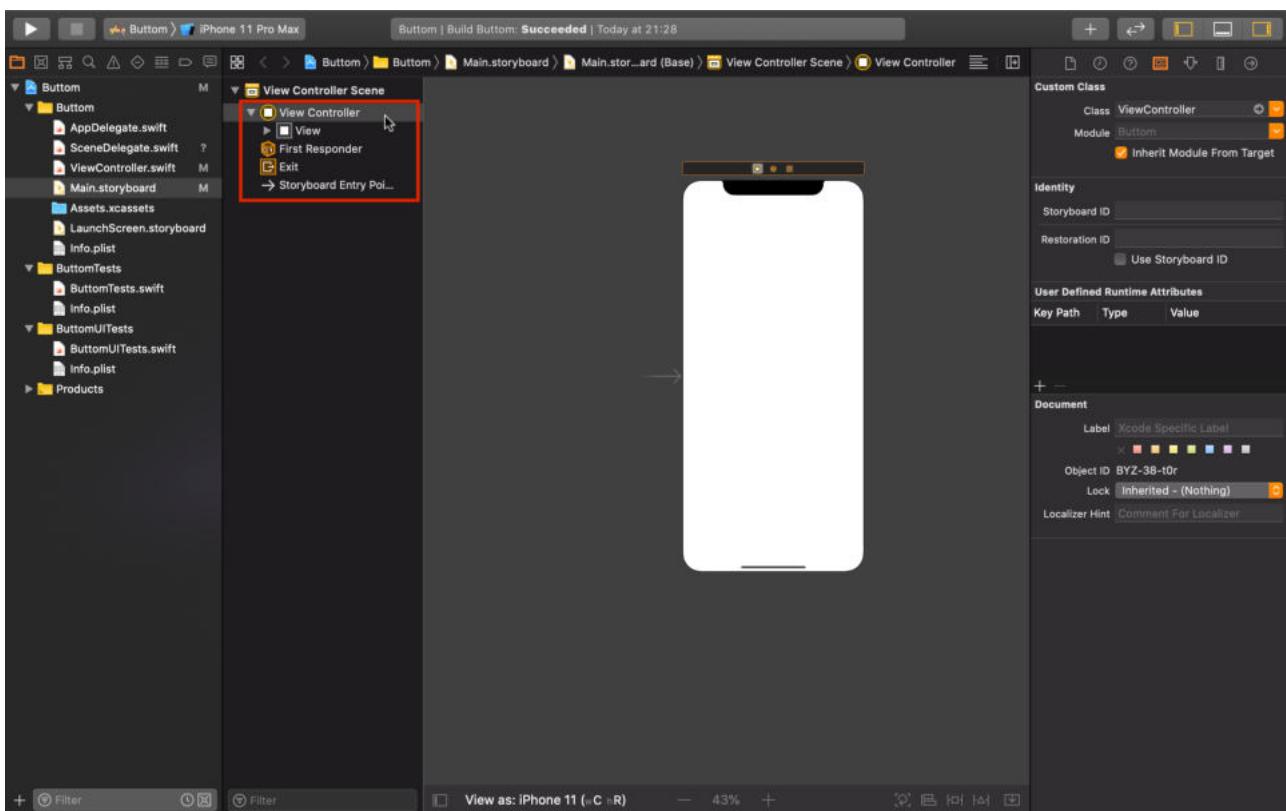


Pisze o tym ponieważ będzie to mieć dla Cb później znaczenie przy umieszczeniu przycisku, byś sprawdził czy Dorze wygląda na każdym dostępnym modelu apple.

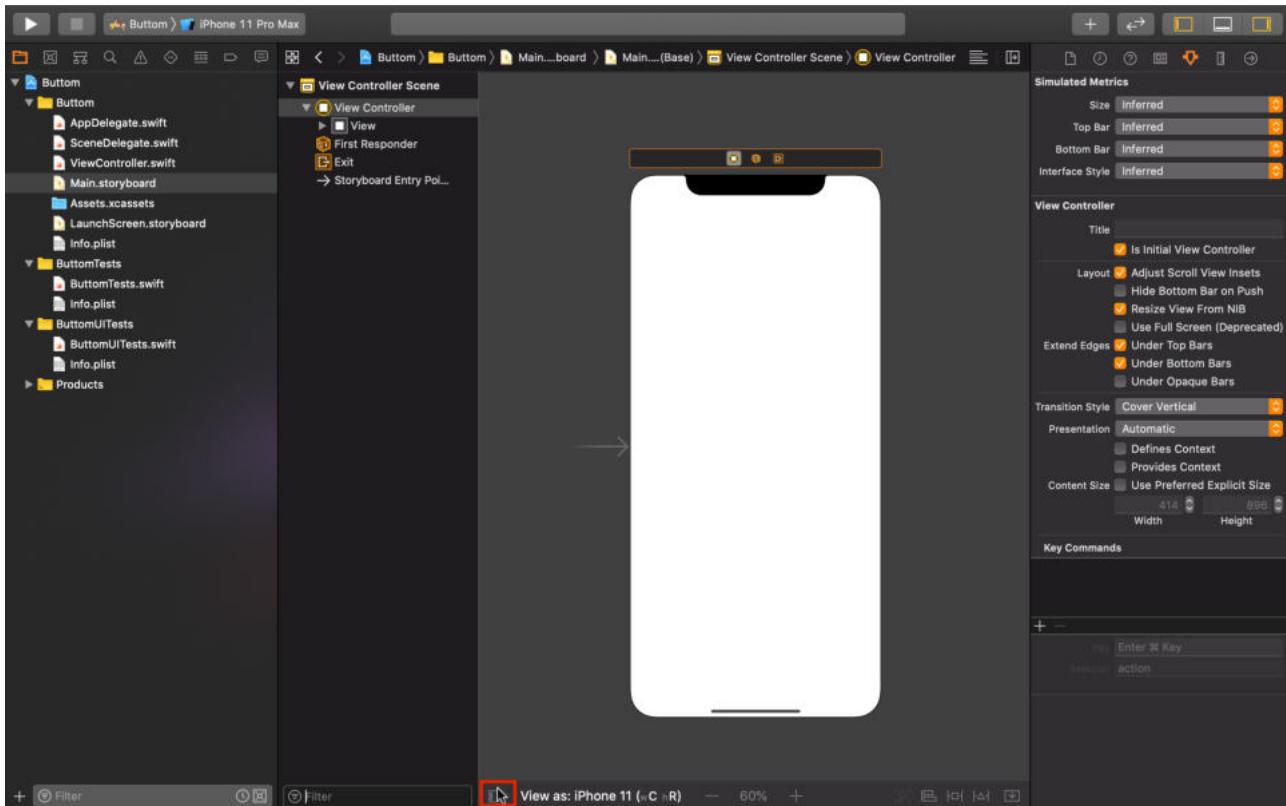
13. Ta są wszystkie twoje okna które znajdują się w projekcie.



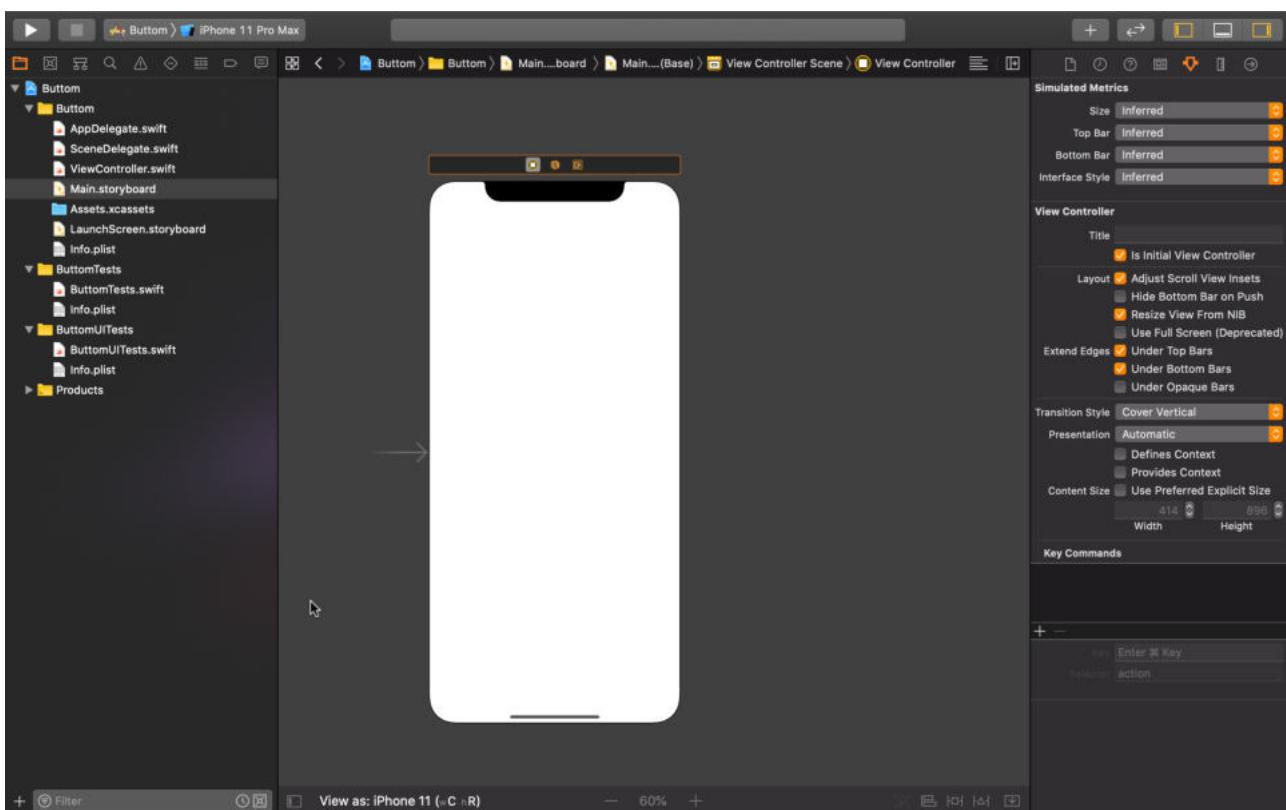
Jeśli je wciśniesz. To rozwiną ci się wszystkie okna / strony aplikacji które masz stworzone w tym projekcie.



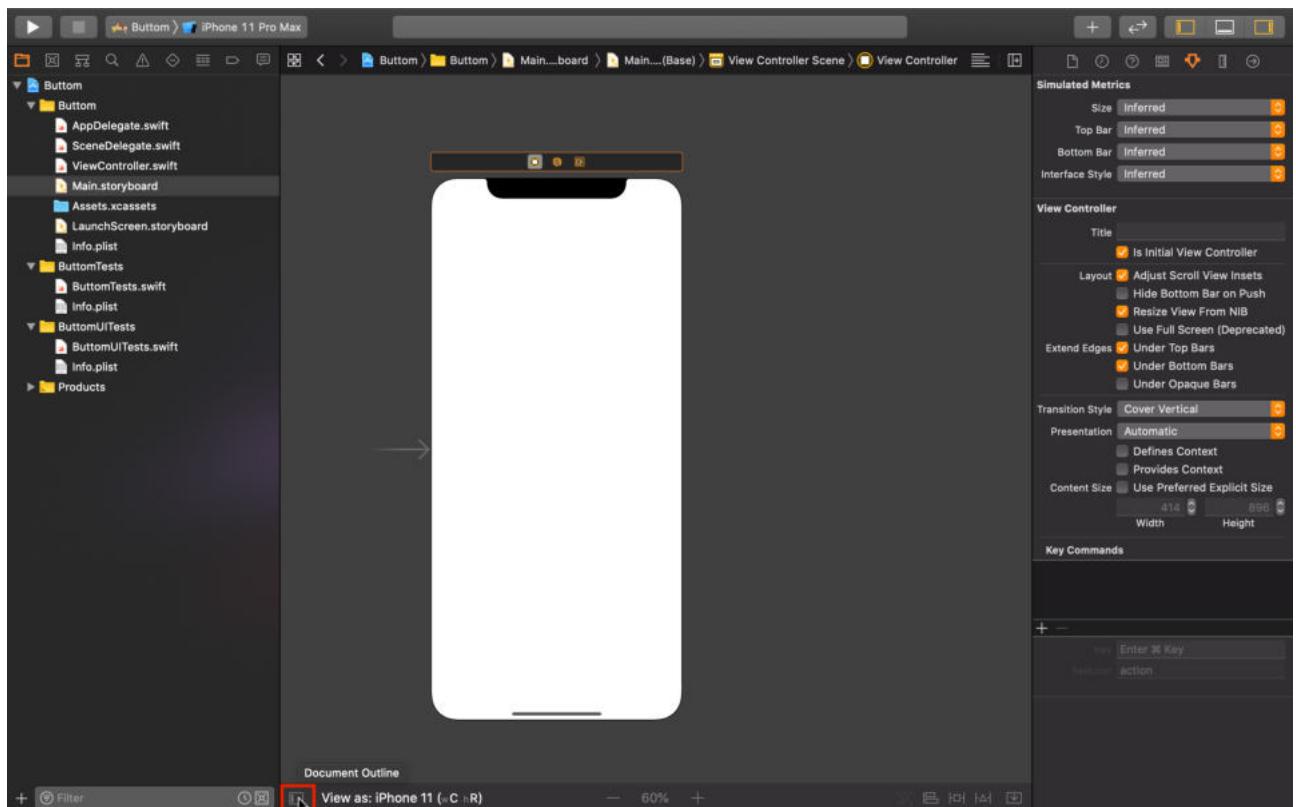
Jeśli wciśniesz to, schowasz swoje menu z layoutami projektu



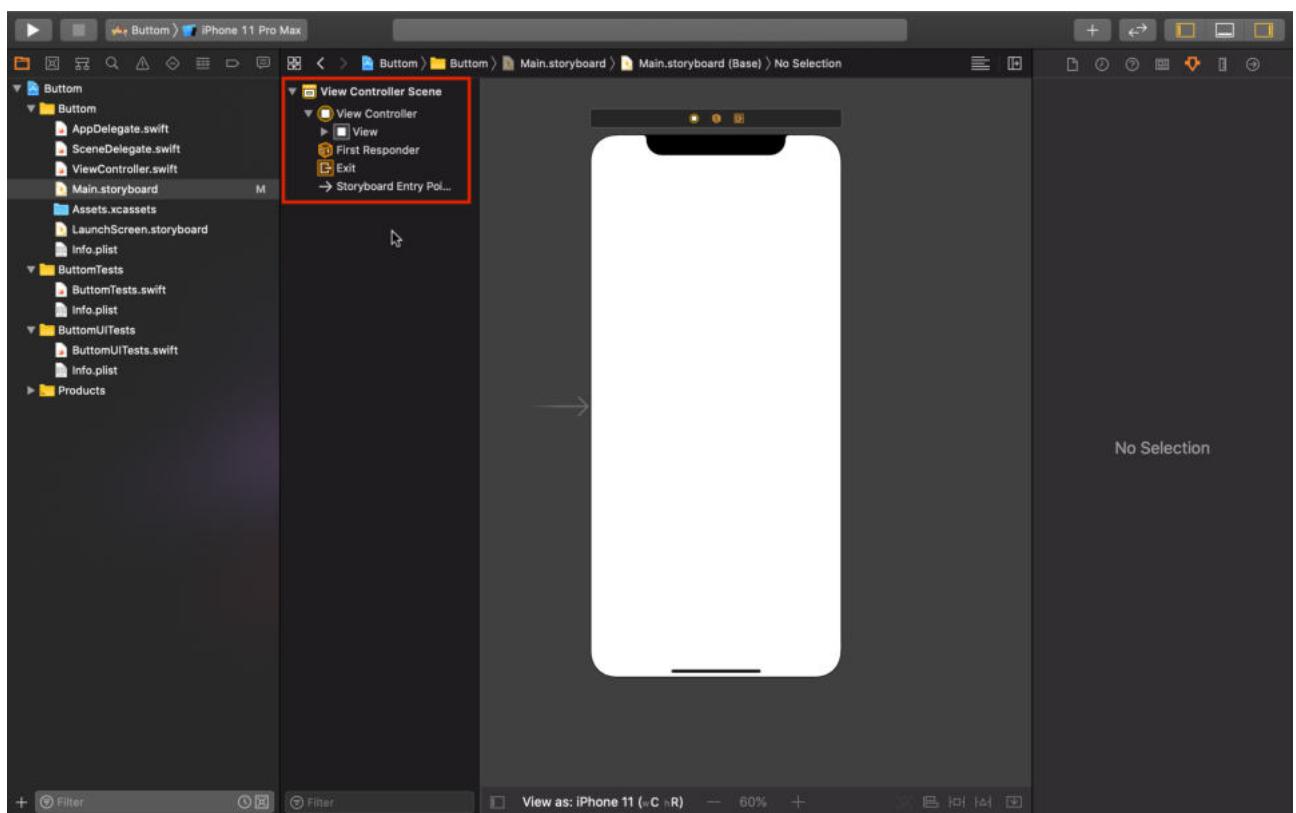
Menu projektu znikło.



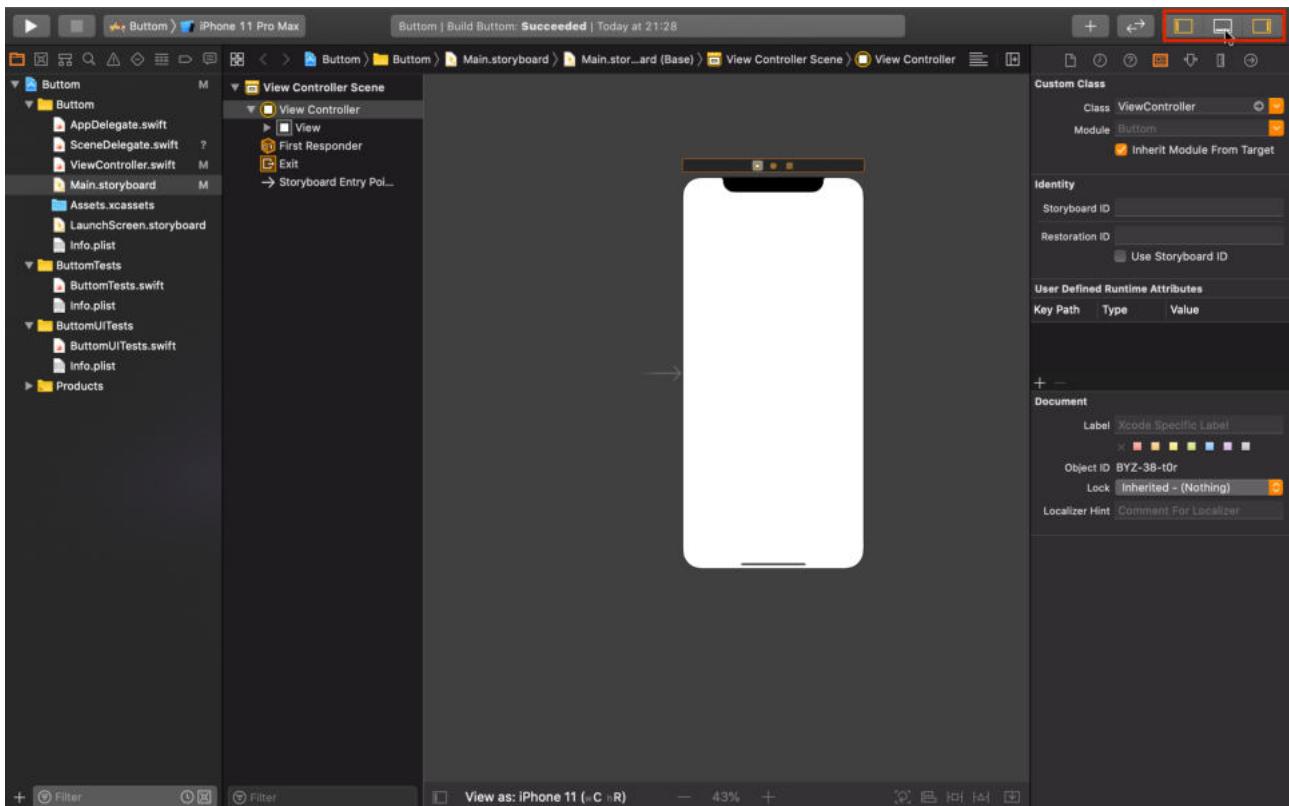
Jeśli znów naciśniesz ten przycisk rozwiniiesz swoje manu:



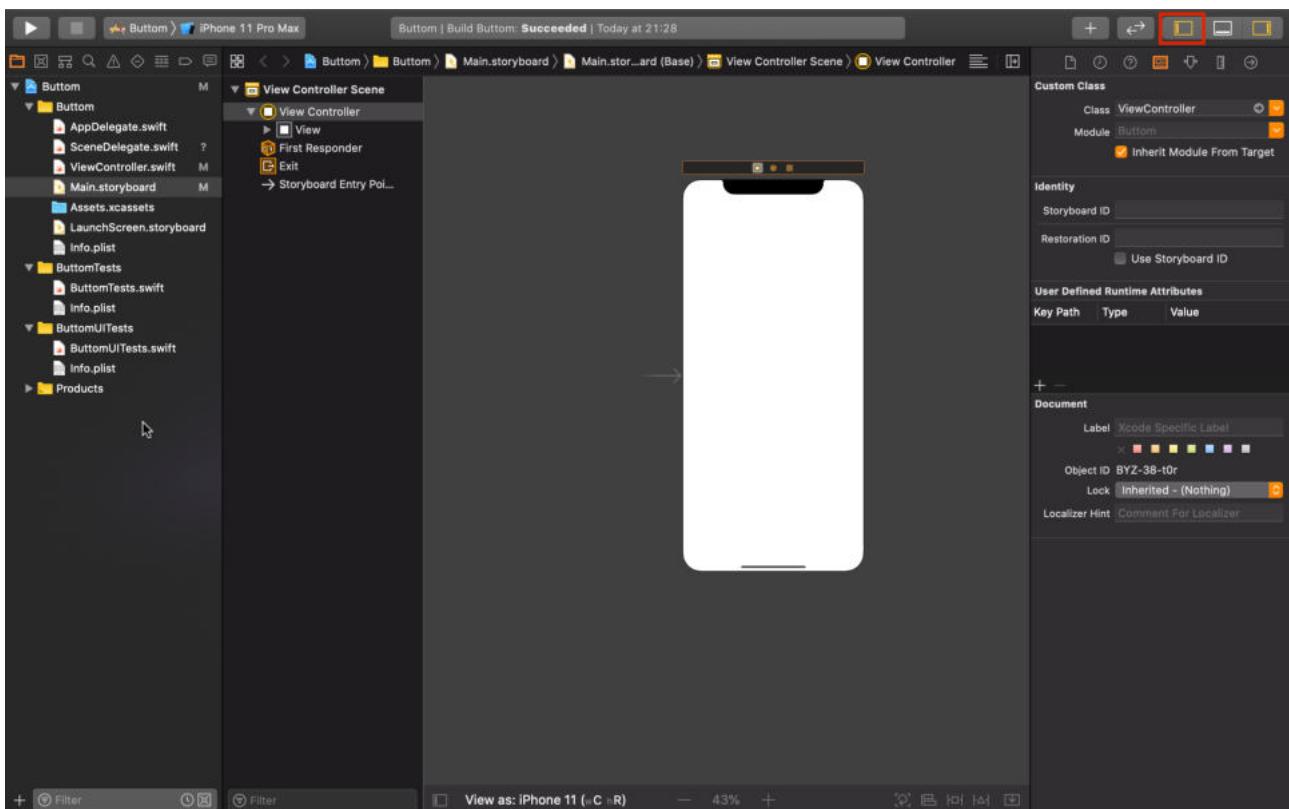
Juz wrócił



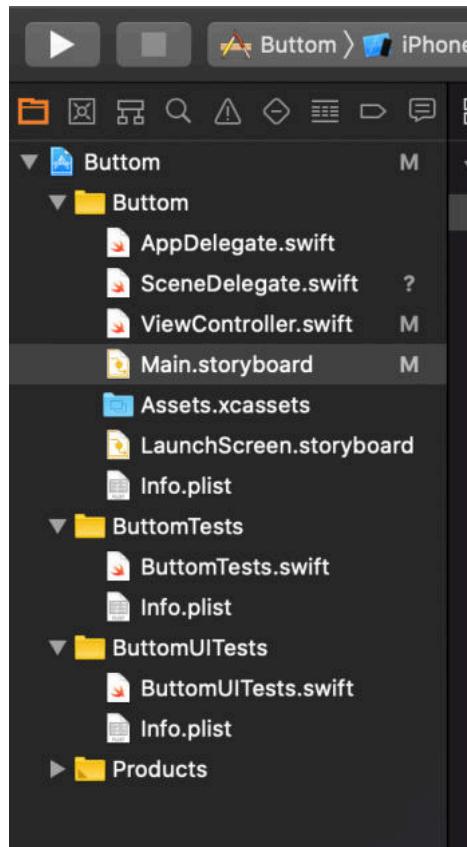
14. Na górze możesz rozwinąć albo schować swoje narzędzia które są nie potrzebne do swojej pracy



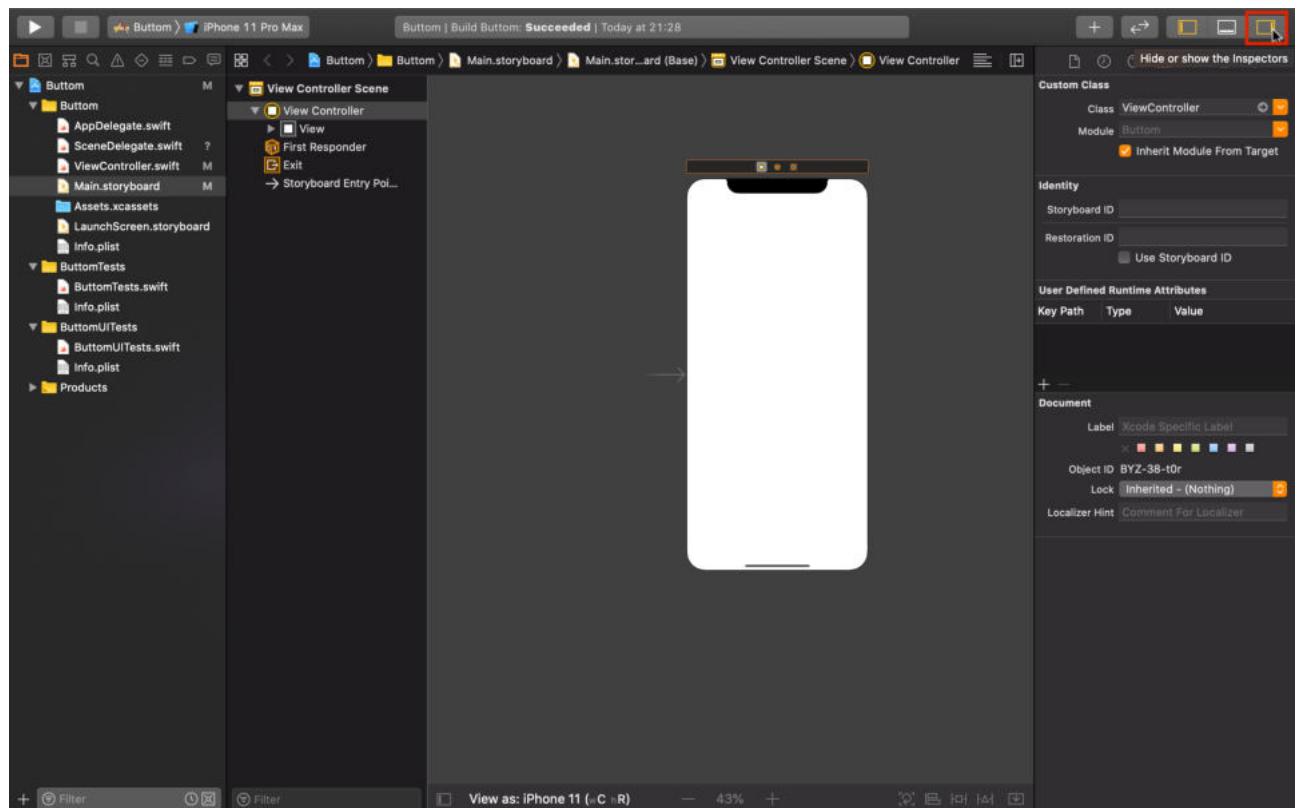
To jest widoczny folder projektu z wszystkimi plikami które znajdują się w tym projekcie



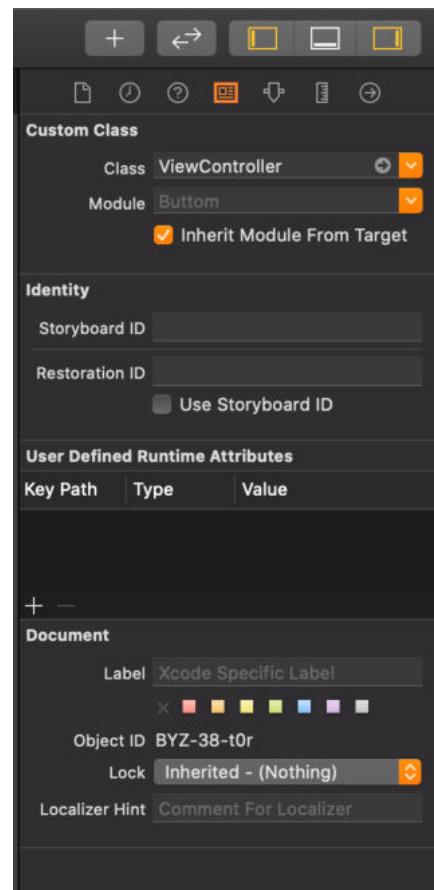
To dokładnie to:



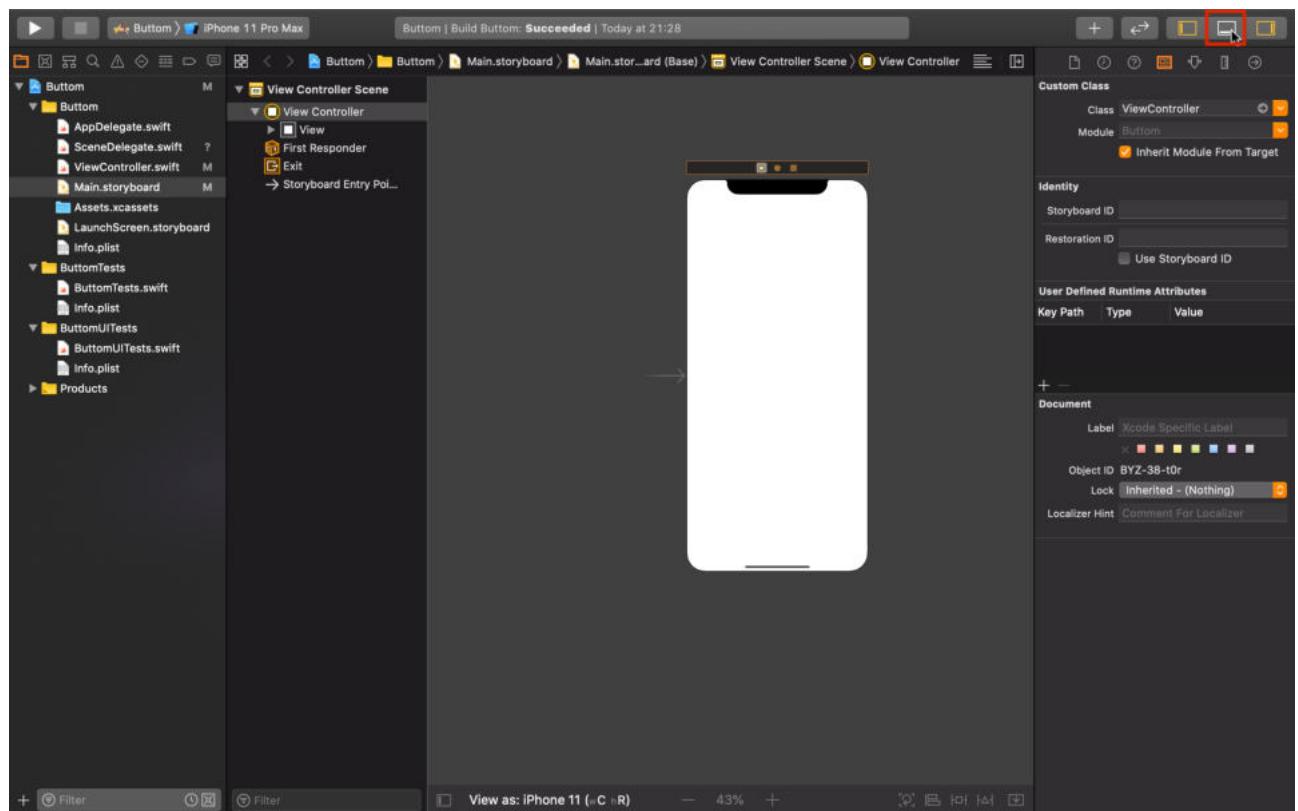
To są ustawienia dotyczące przedmiotów które będziesz umieszczać na swoim widoku



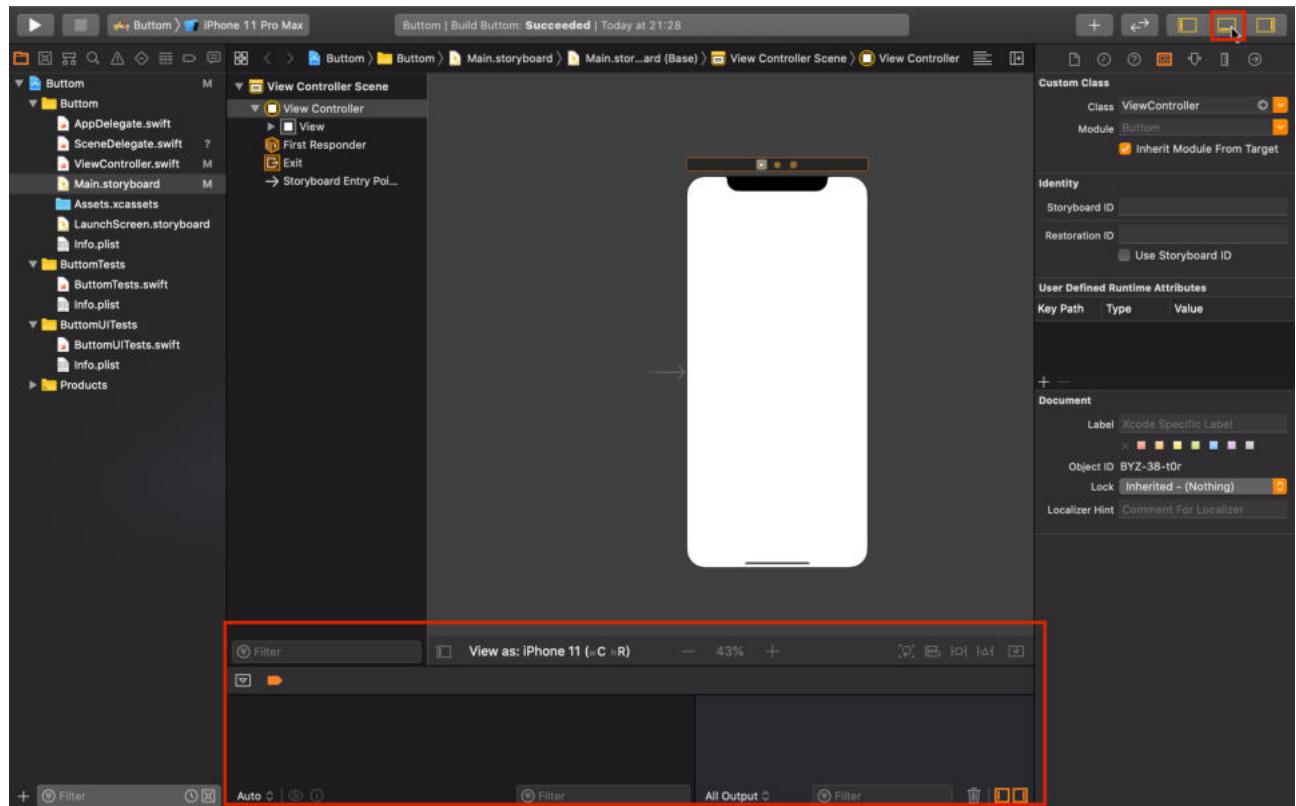
Tam znajdziesz wszystkie informacje dotyczące twoich rzeczy które znajdują się planszy. Np:  
- nazwa przycisku, kolor przycisku, czcionka ...



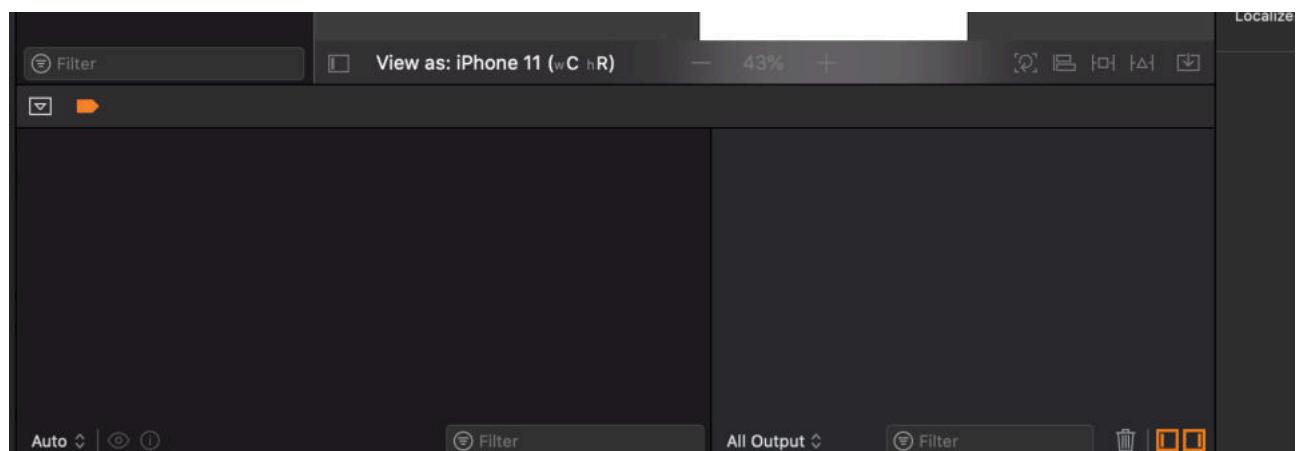
To jest konsola



Jeśli naciśniesz przycisk. Pojawi się konsola. Na dole programu zgodnie z ilustracją na przycisku która przedstawiającą położenie elektro w programie. Kolor ikony zmienił się

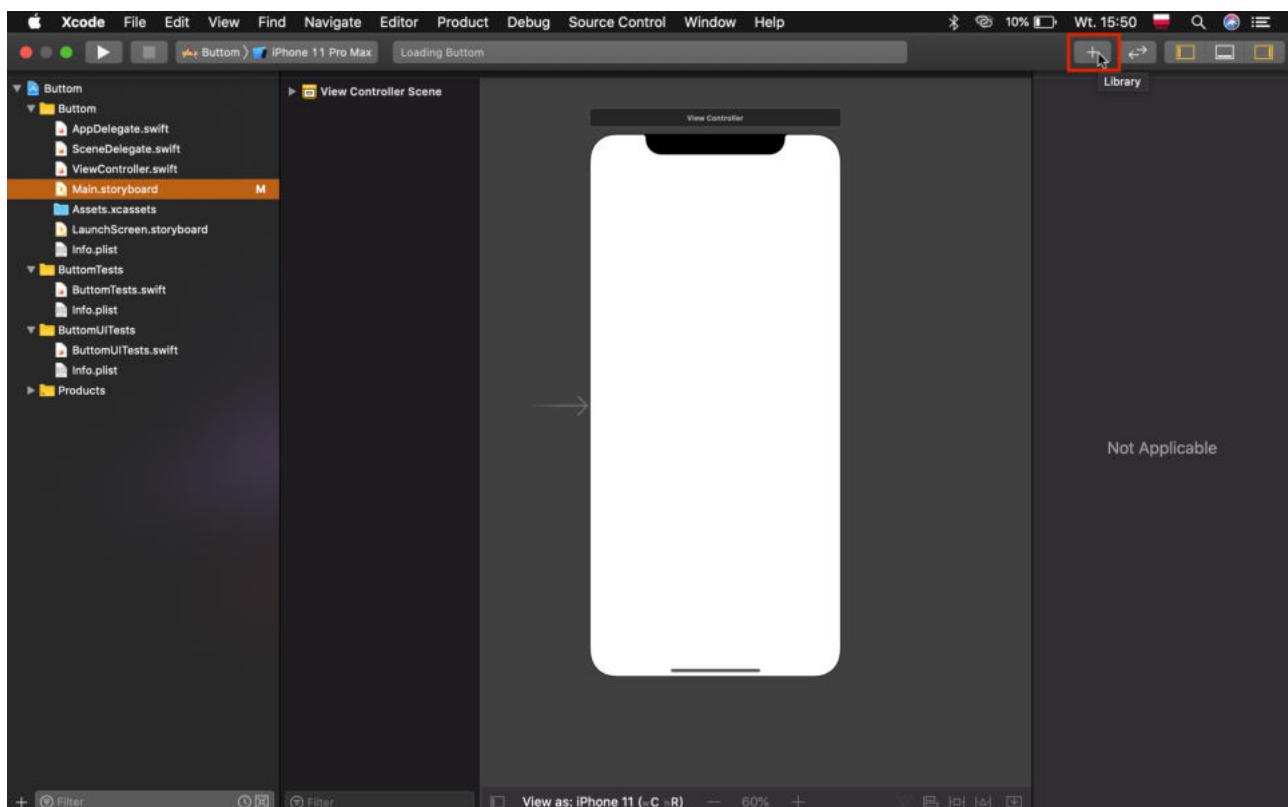


Konsola:

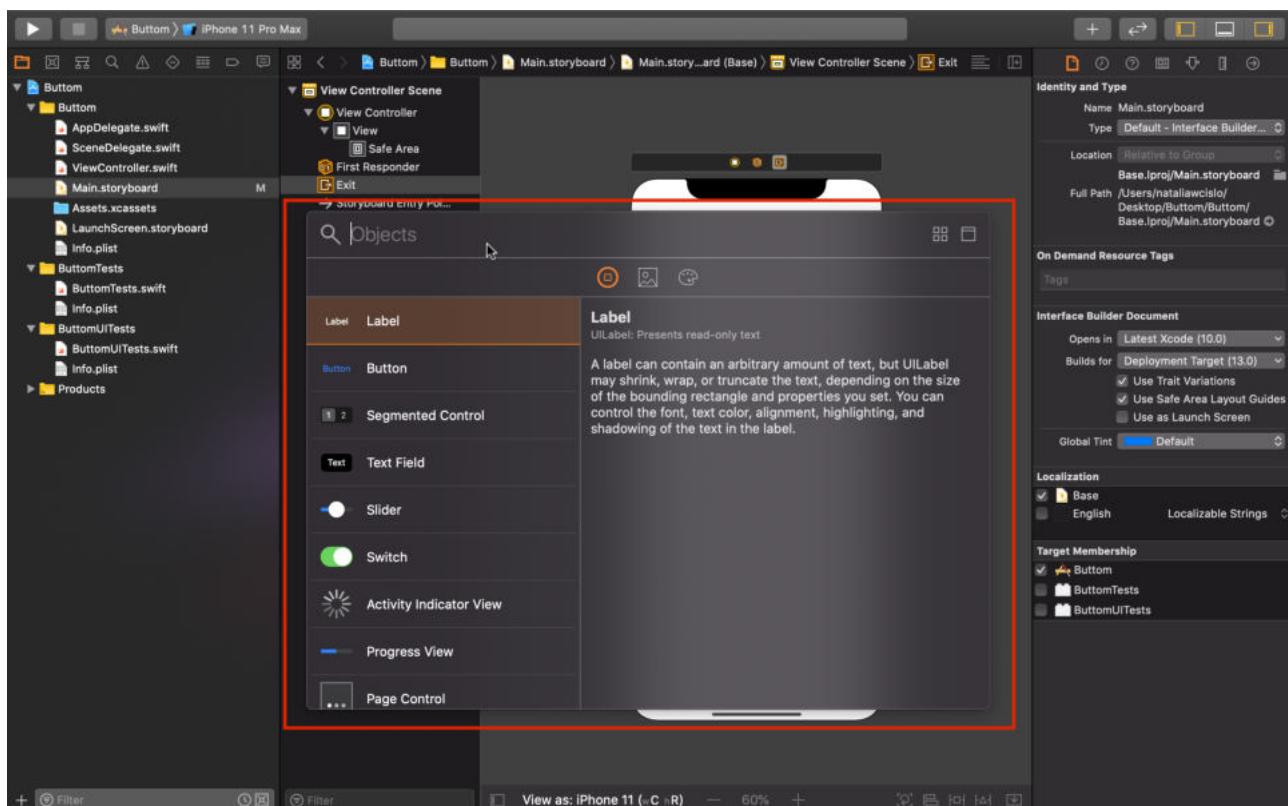


To jest konsola. W niej wyskakuje wynik programu. Pokażę Ci to za kilka sliderów jak ją użyć.

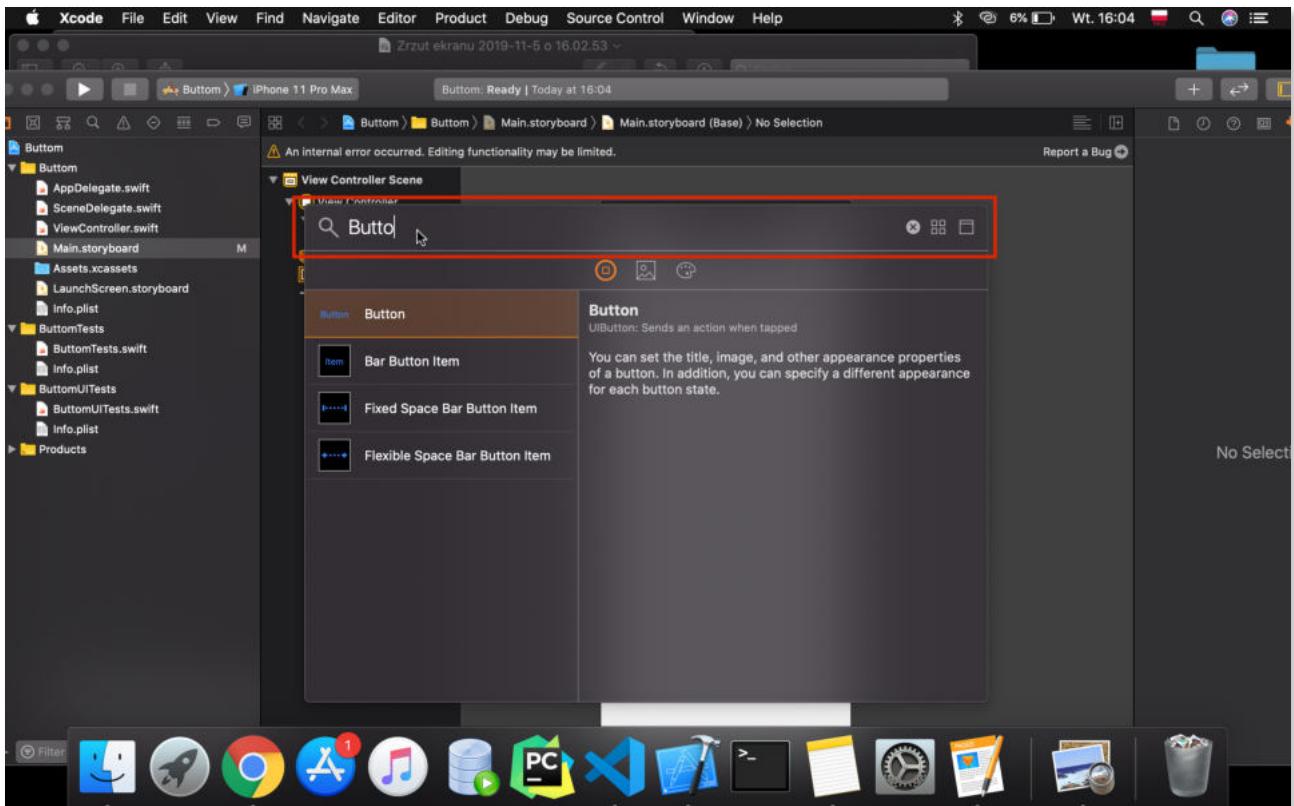
15. Skupmy się na naszej bibliotece z gotowymi narzędziami do tworzenia aplikacji mobilnych.



16. Po naciśnięciu przycisku “+”, wyświetli się nasza biblioteka różnych animacji, przycisków,

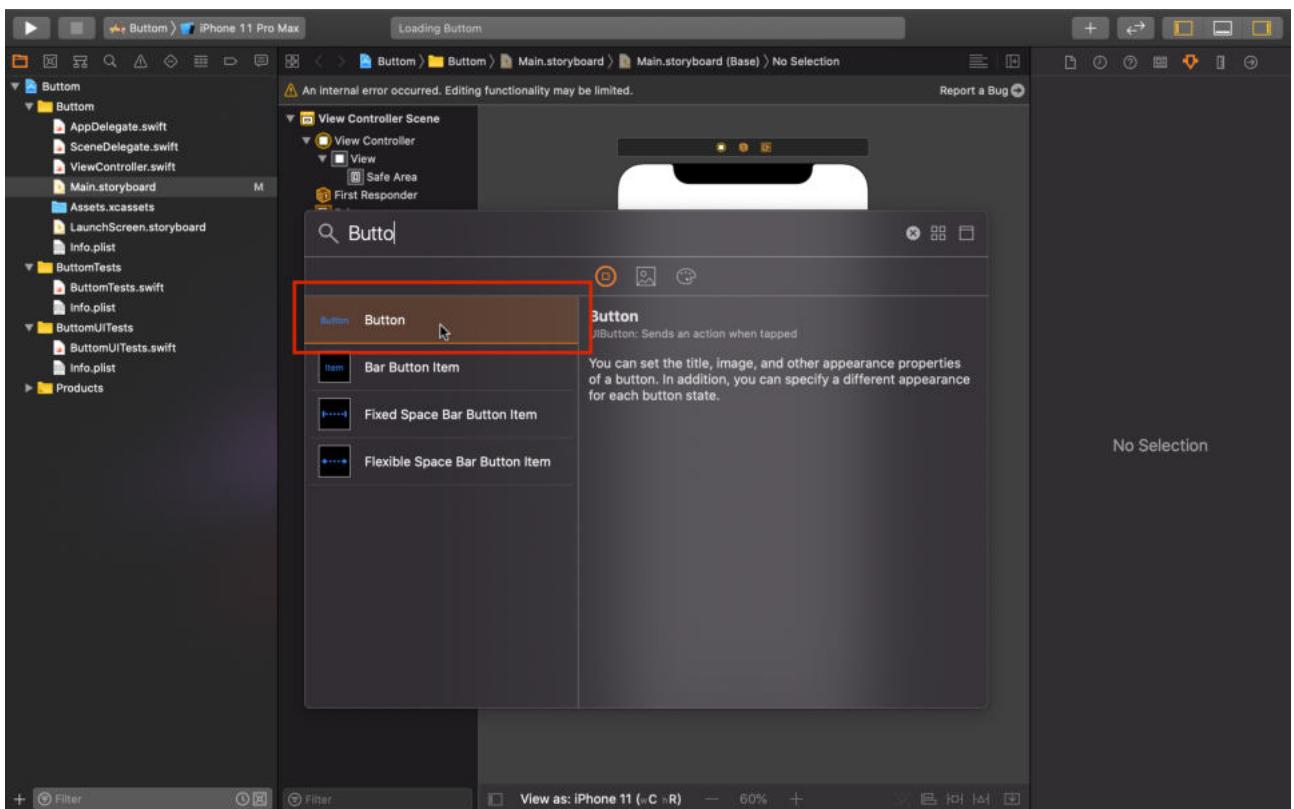


17. Teraz wyszukujemy przycisk. Wpisujemy button.

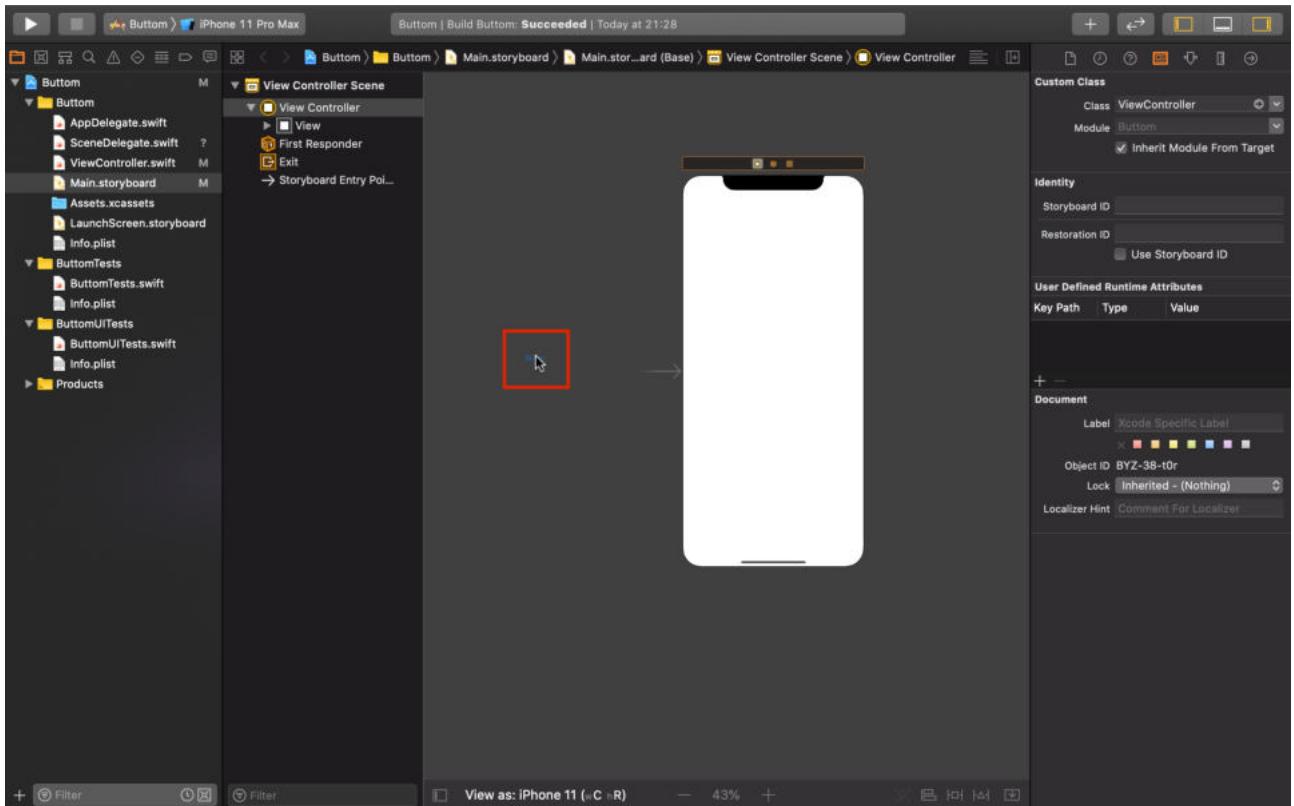


18. Możesz go umieścić na plansze po przed:

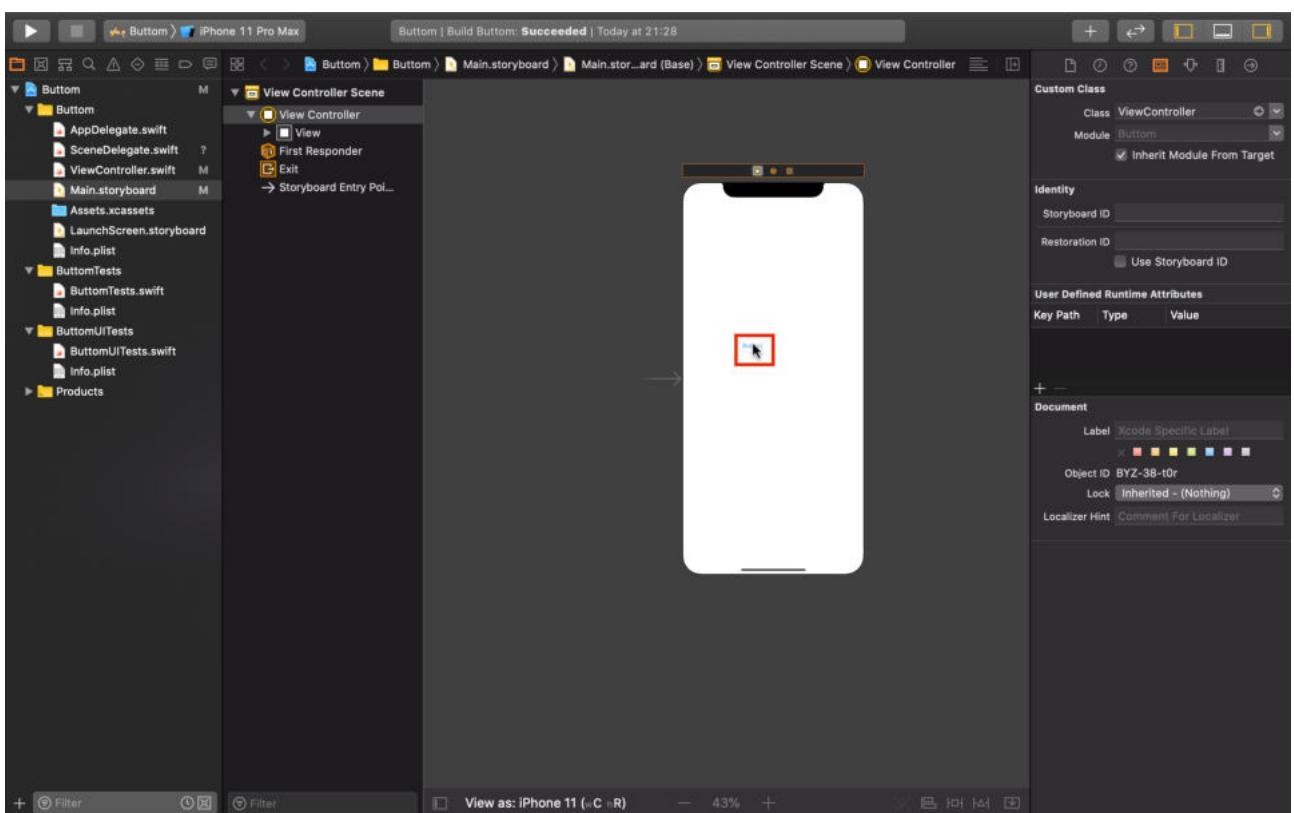
- przeciągnięcie
- kliknąć - ja muszę kliknąć 2 razy, ponieważ mam takie ustawienia gładzika, u Cb to może wymagać kliknięcia raz - zobacz i sprawdź.



19. Ja go przeciągnę żeby Ci go pokazać:



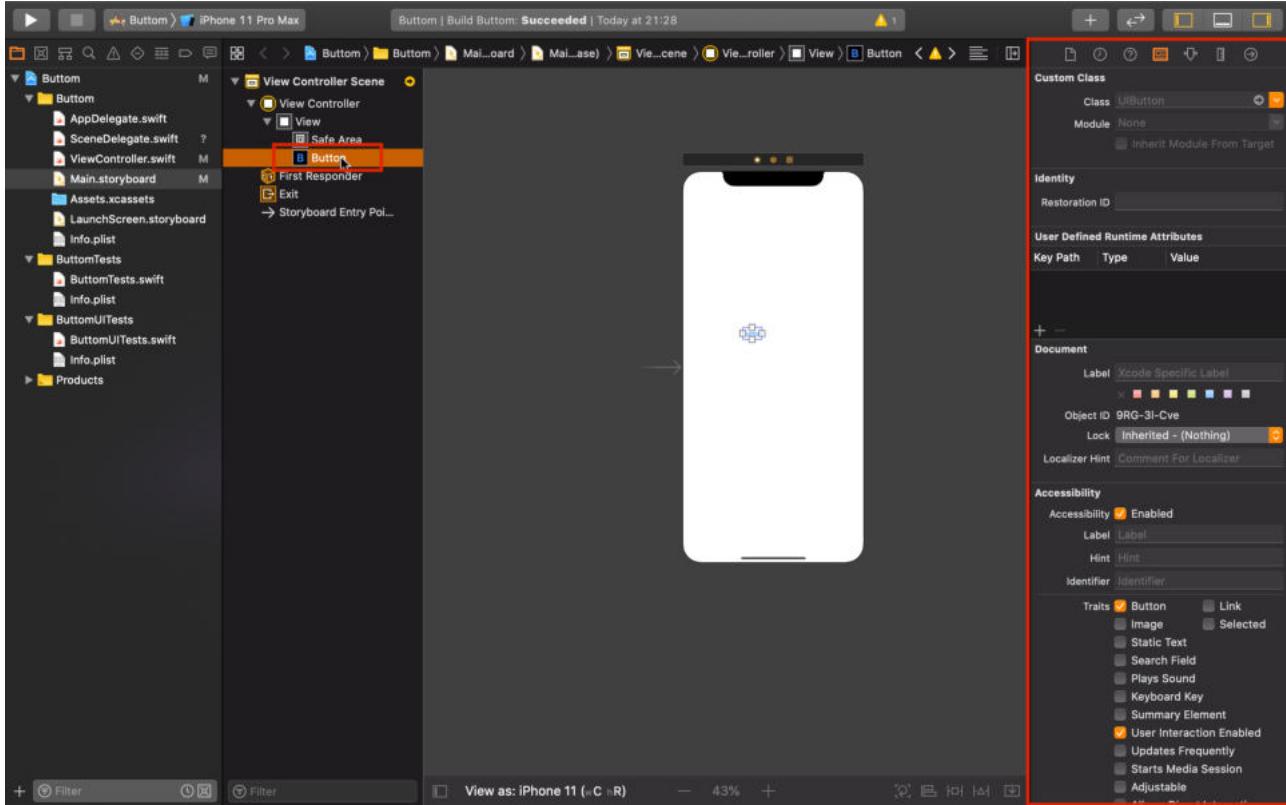
20. Kładę go na nasz layout:



## 21. Uwaga.

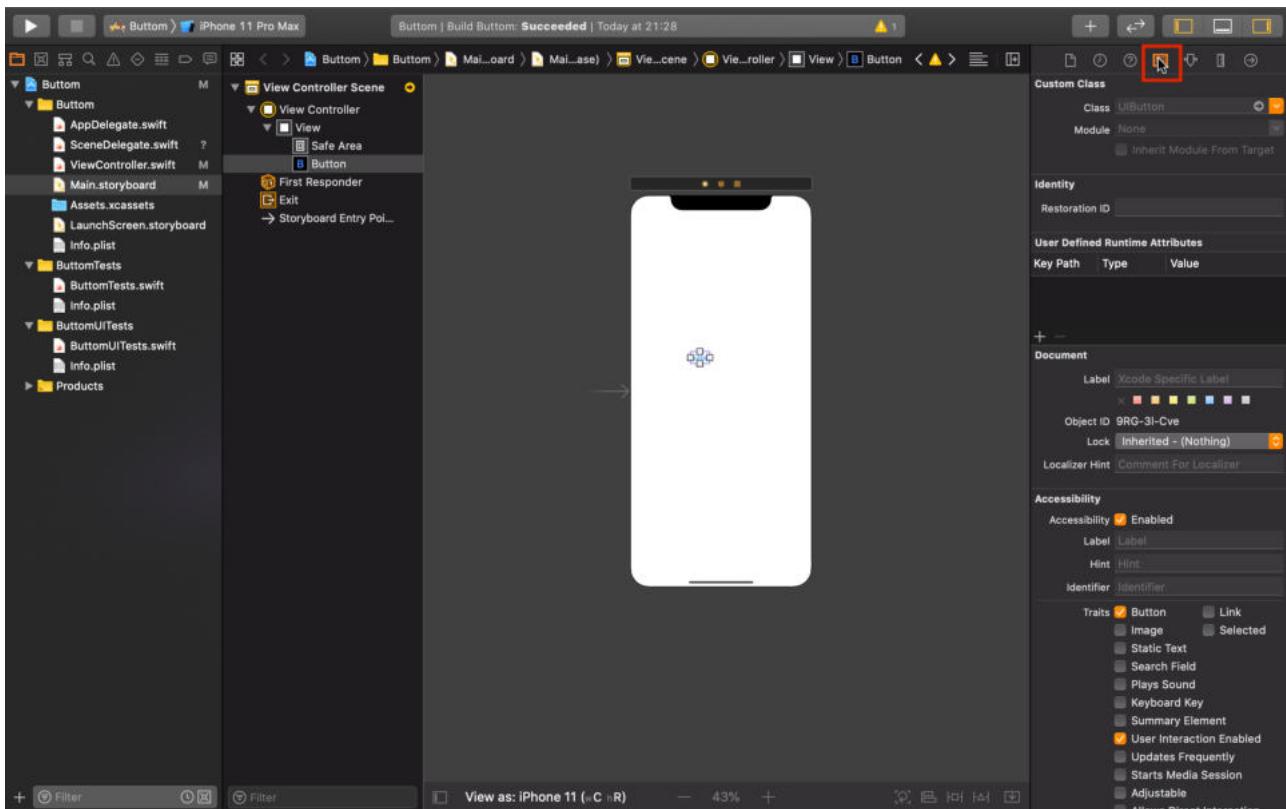
W ViewControllerScreen dodał się przycisk. To prawda na naszym widoku pojawił się przycisk, bo przed chwilą go dodaliśmy.

Zmienił się prawy-pasek. Pojawiły się różne informacje dotyczące tego przycisku.

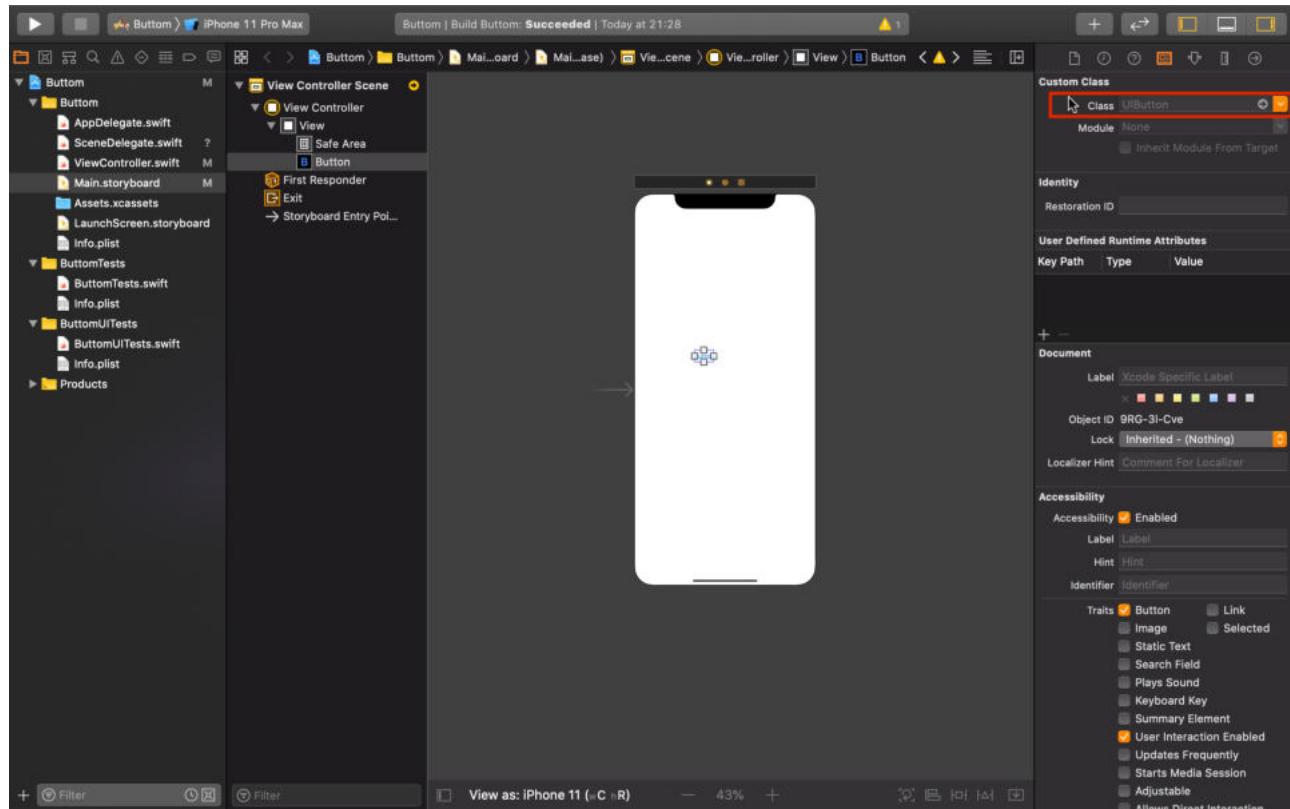


## 22. Teraz skupmy się na nowych możliwościach prawego paska.

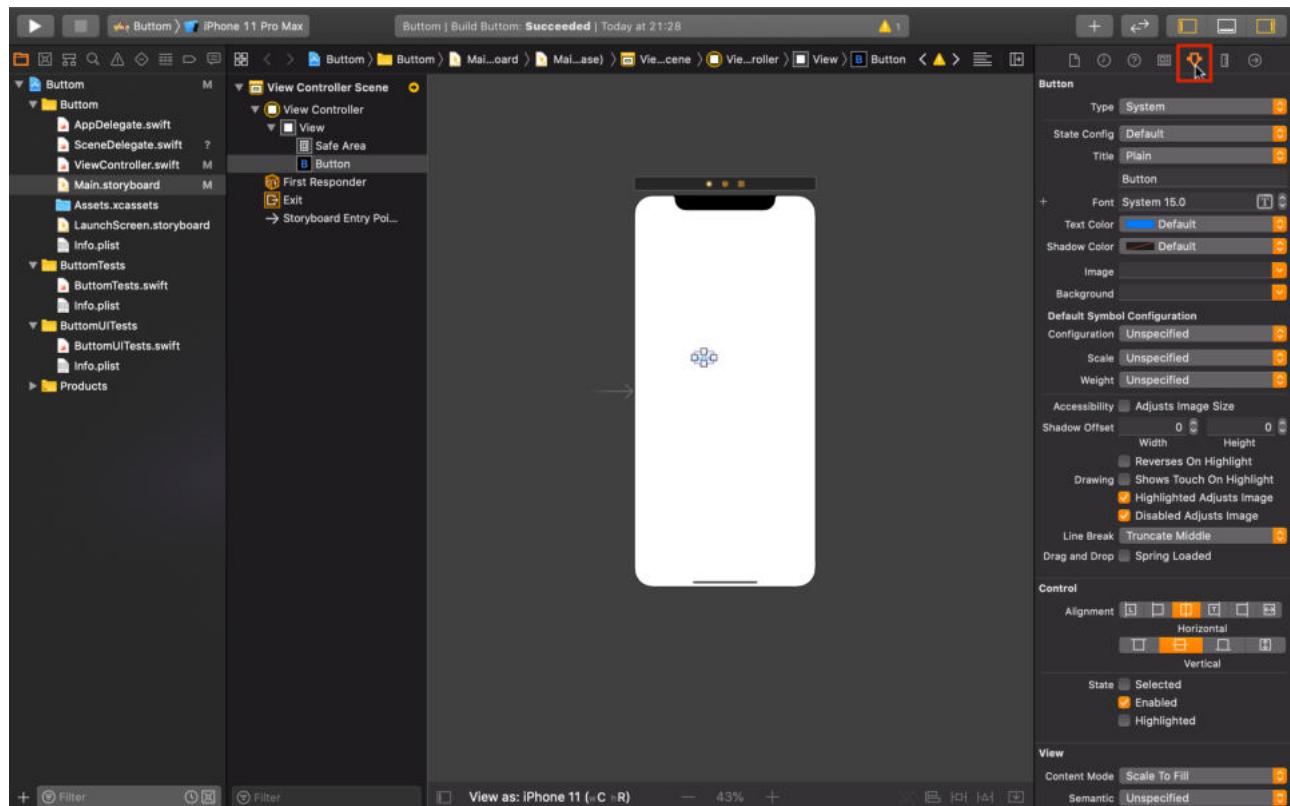
Ta ikonka



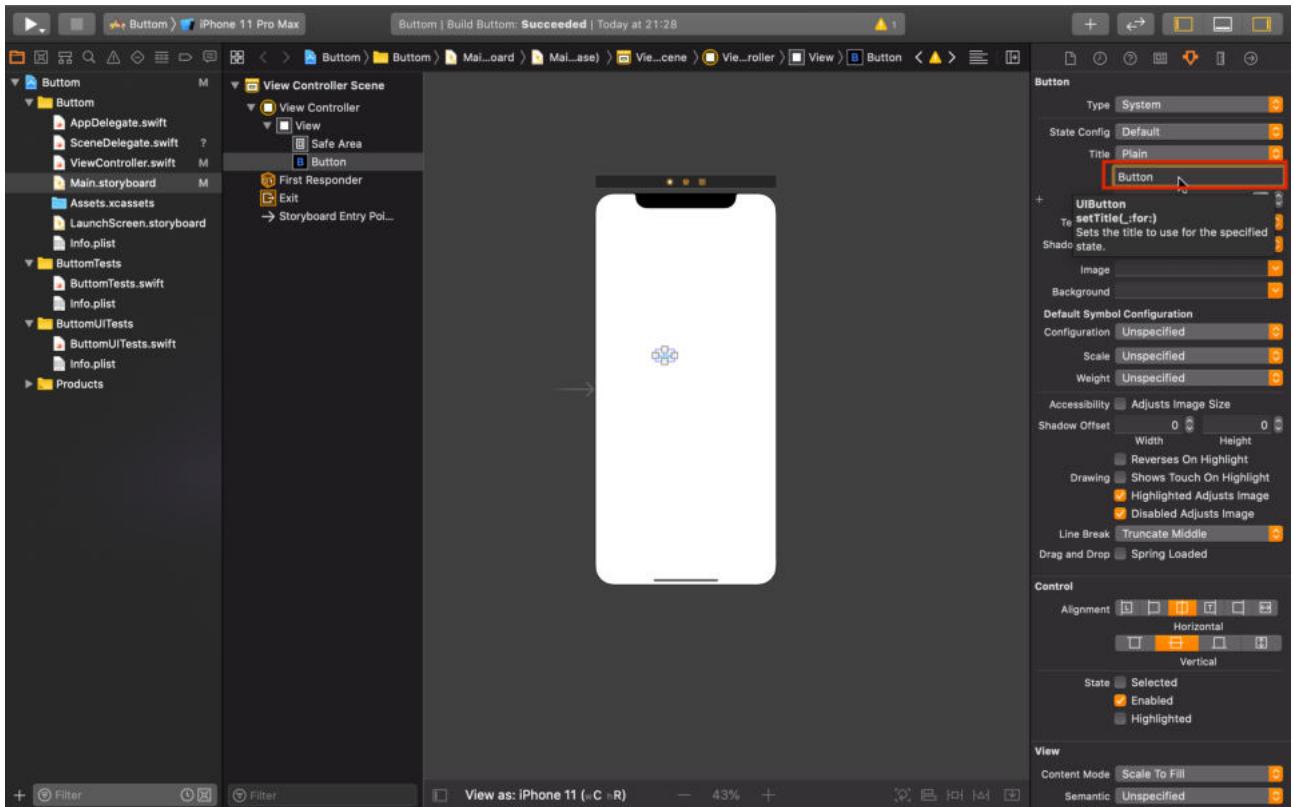
Tu znajdziesz informacje do jakiej klasy należy ta dana rzecz. Nasz przycisk należy do UIButton. Z niej będziemy pobierać metody. Bo już wszystko jest stworzone i napisane. My tylko będziemy uzupełniać środek i mówić co ma np zrobić przycisk po kliknięciu.



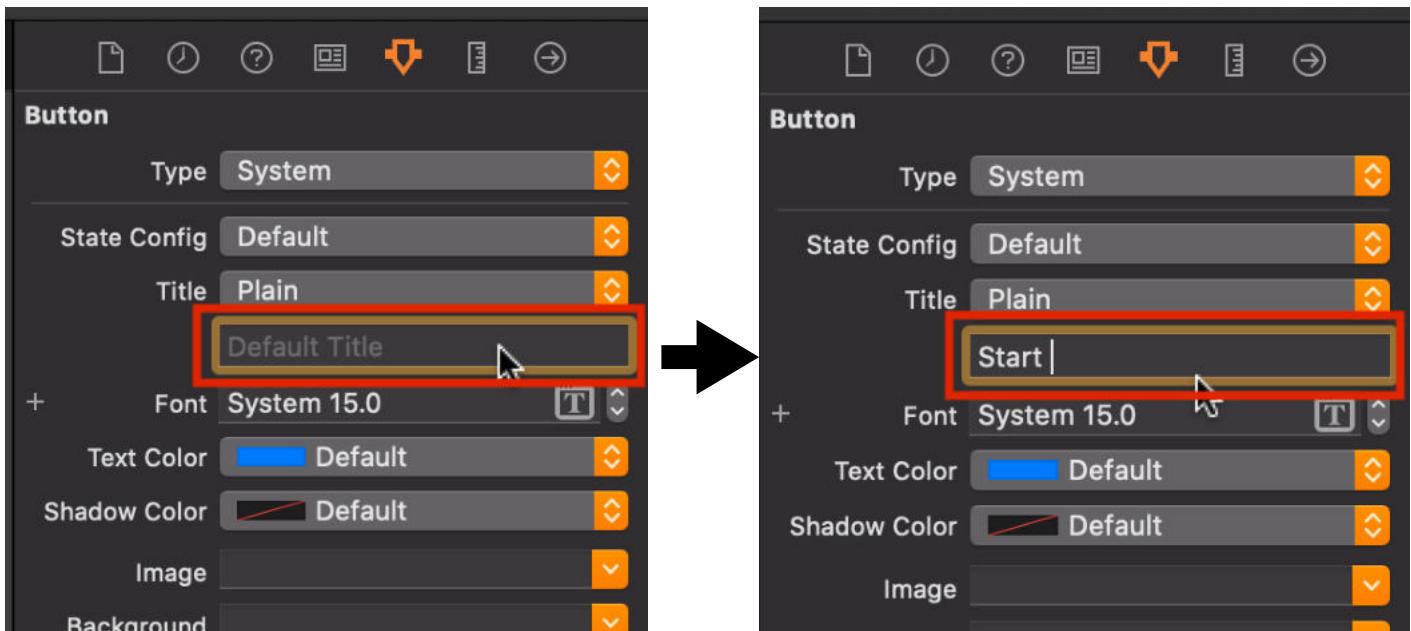
Ta ikonka zawiera informacje o przycisku.



23. Tu jest tekst, który jest wyświetlany przez przycisk.

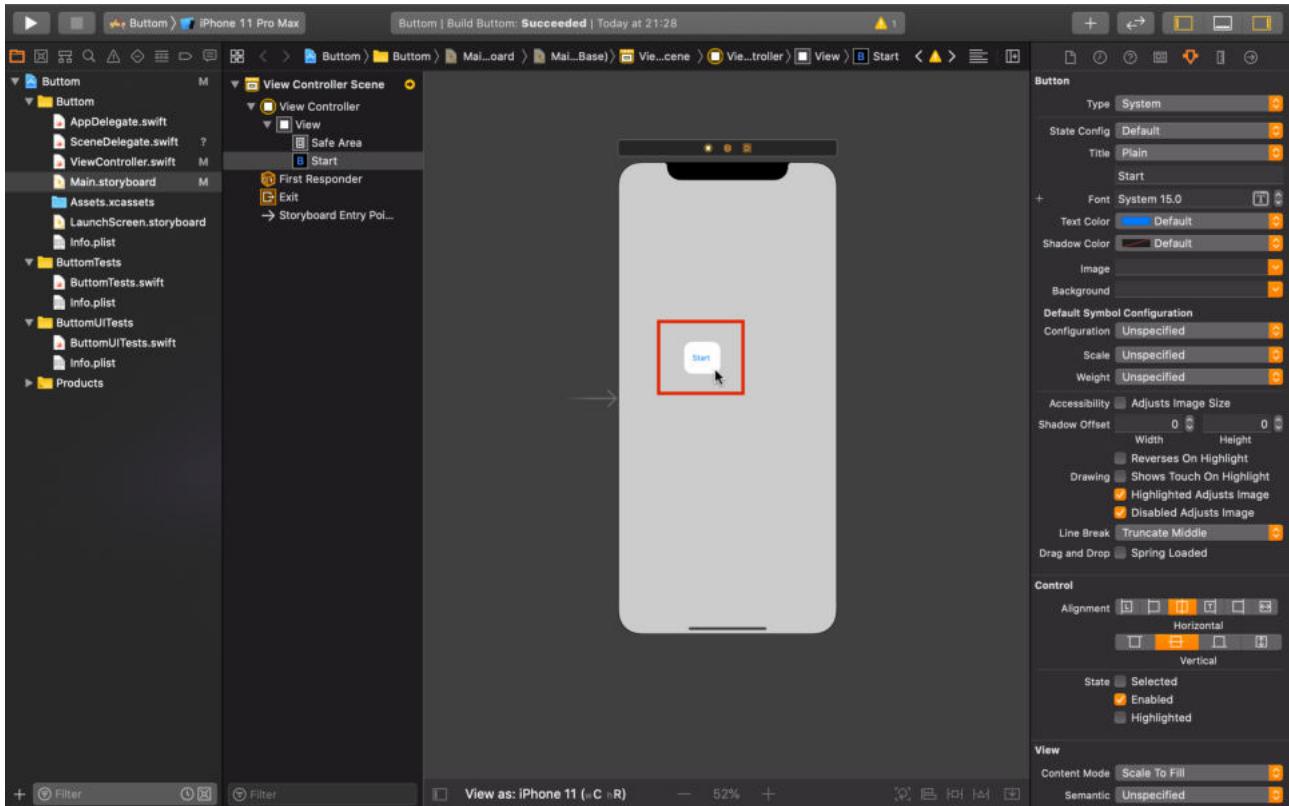


24. Zmienimy teraz tekst w przycisku na “Start”.

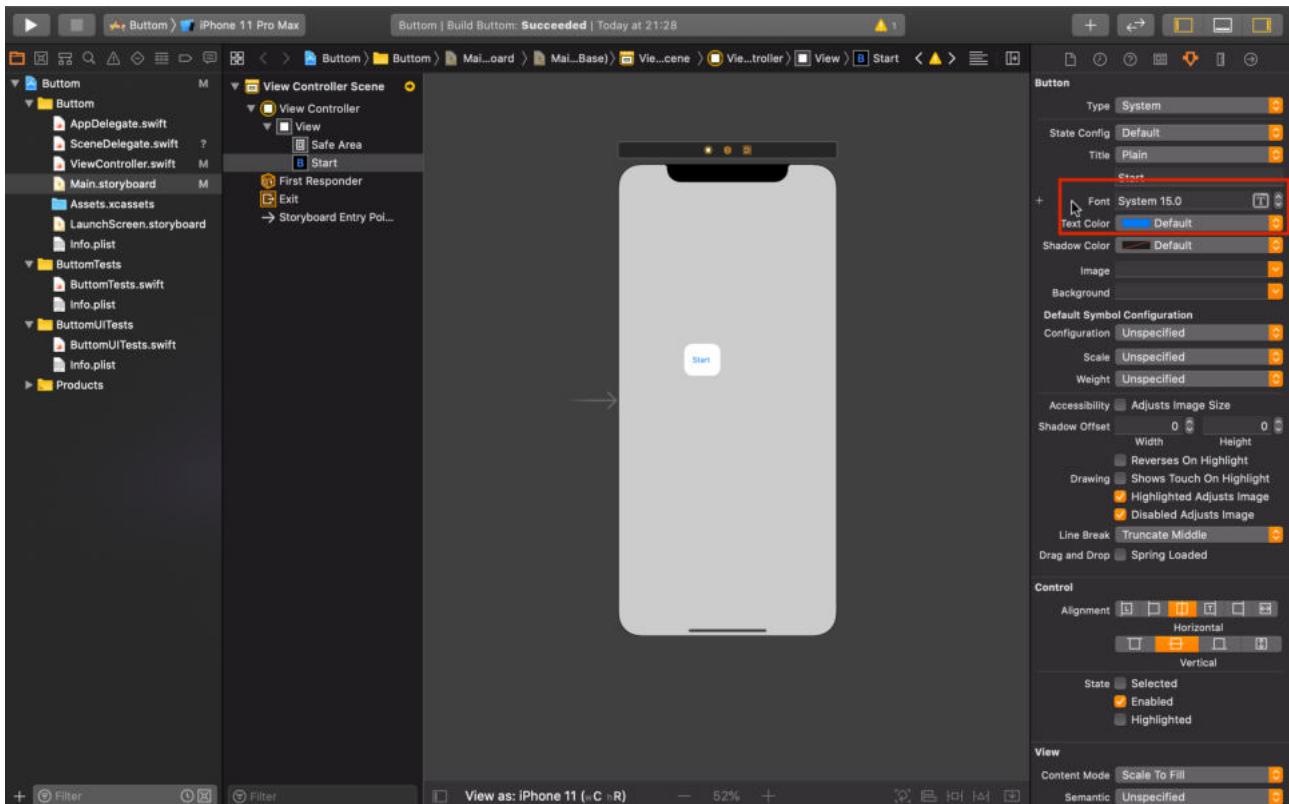


## 25. Sprawdź layout:

Zmienił się tekst wyświetlany przez przycisk.

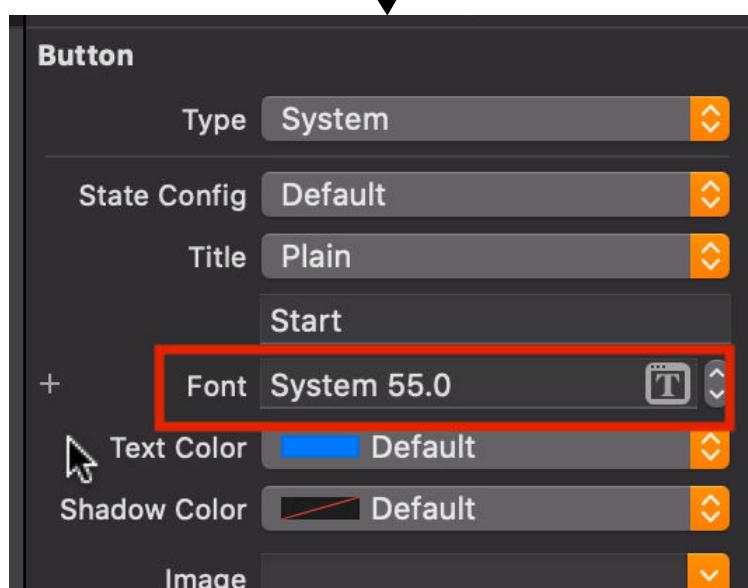
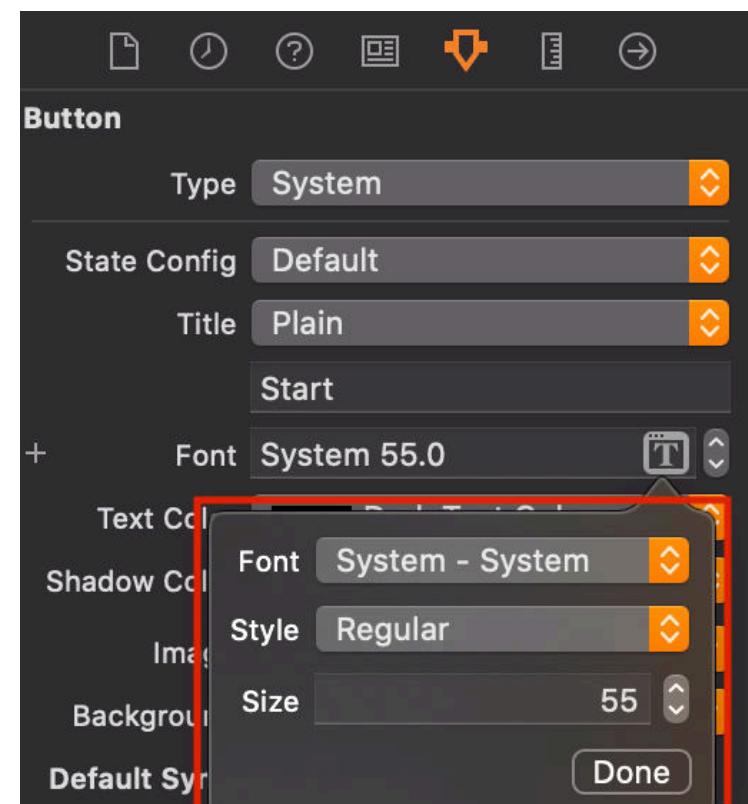
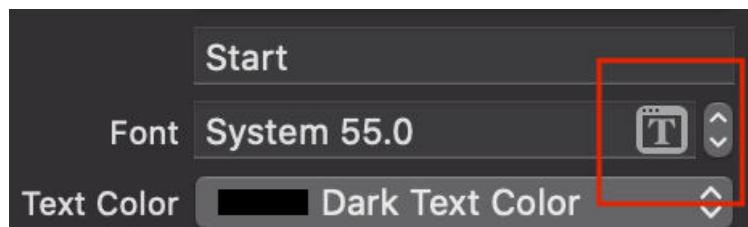


## 25. Tu zmienimy jego czcionki a niżej kolor:

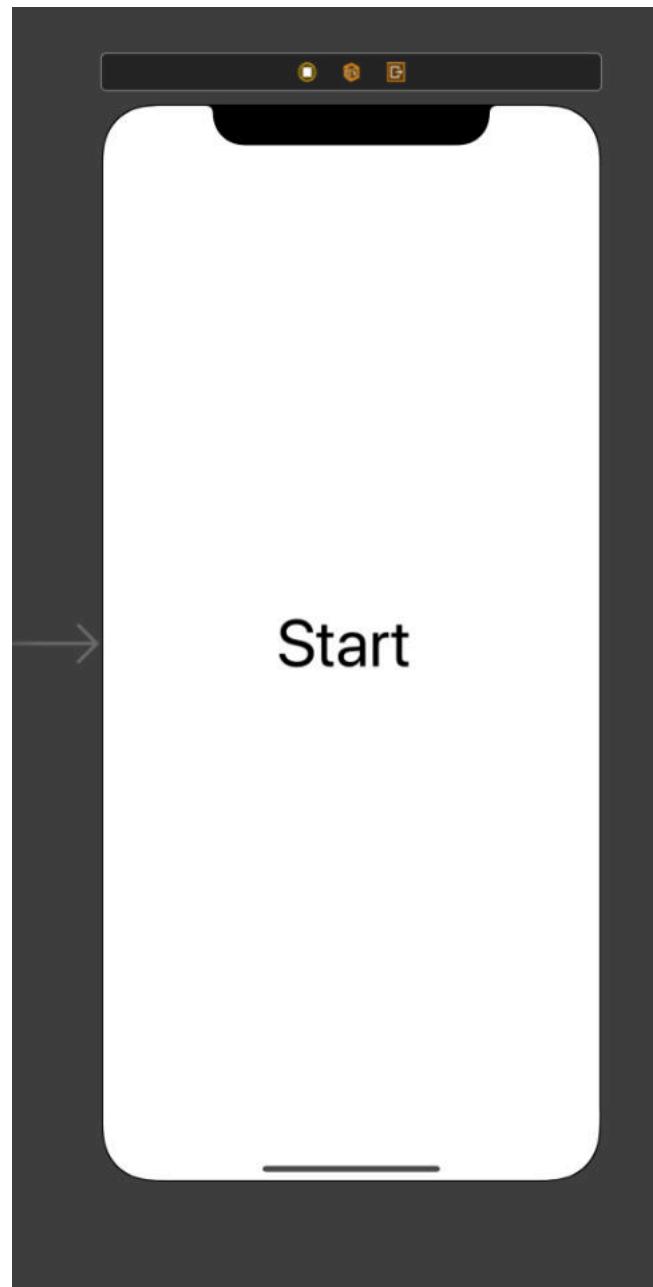


27. Wystarczy że wciśniesz.  
Ja czcionki ustawię na 45.

Kolor ustawiam na czarny:

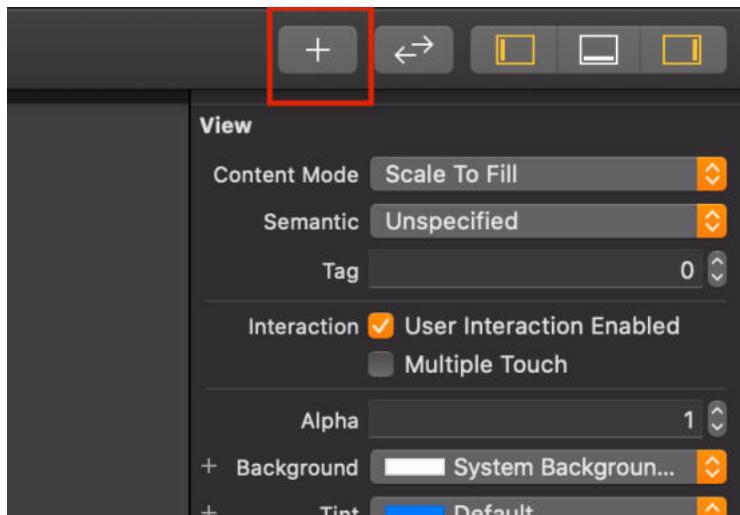


28. Aktualnie:

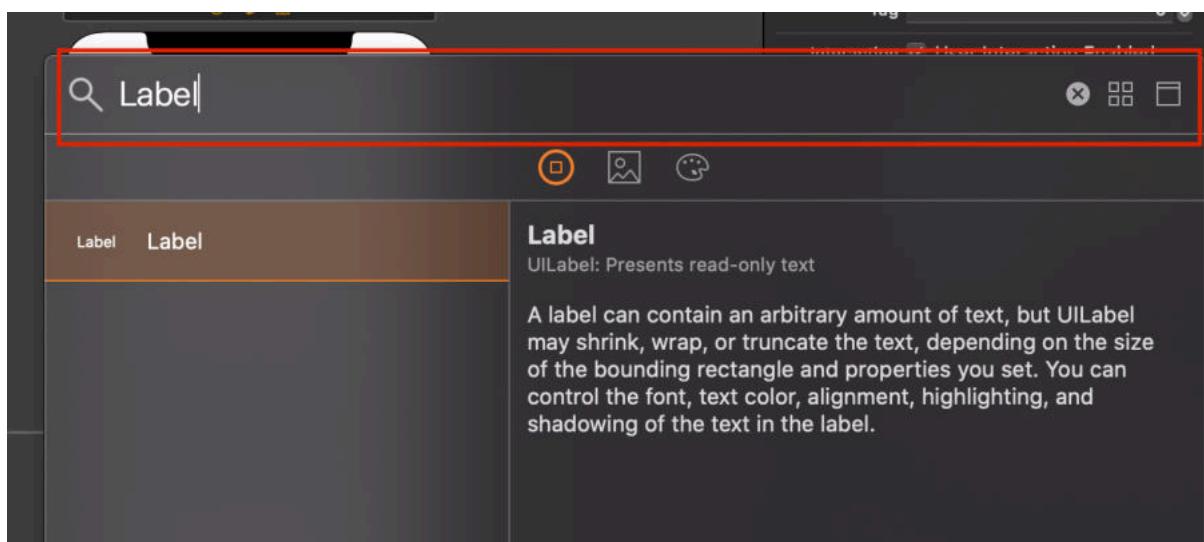


29. Dodajemy: Label.

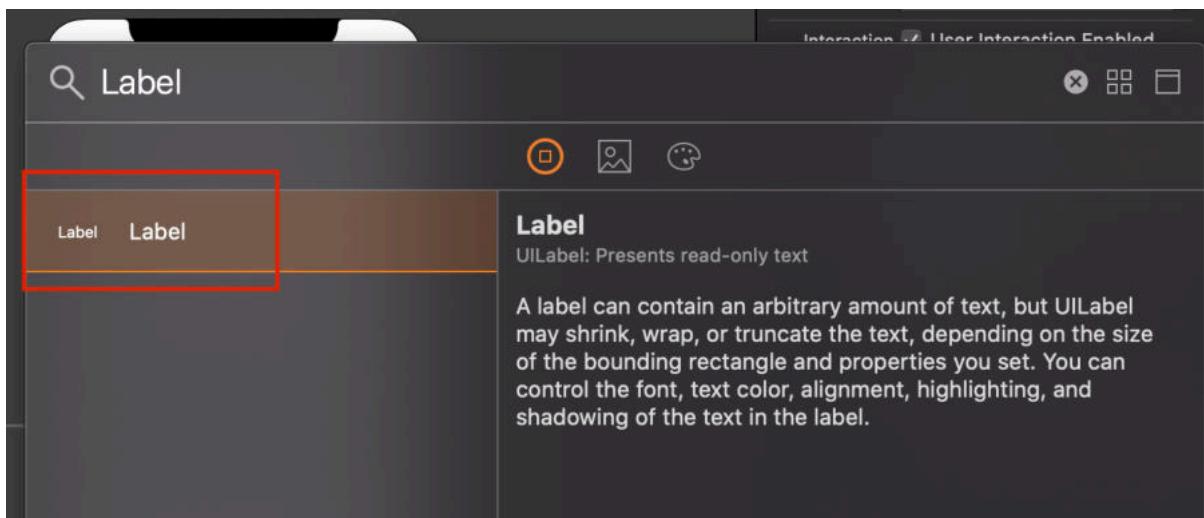
Otwieramy biblioteka



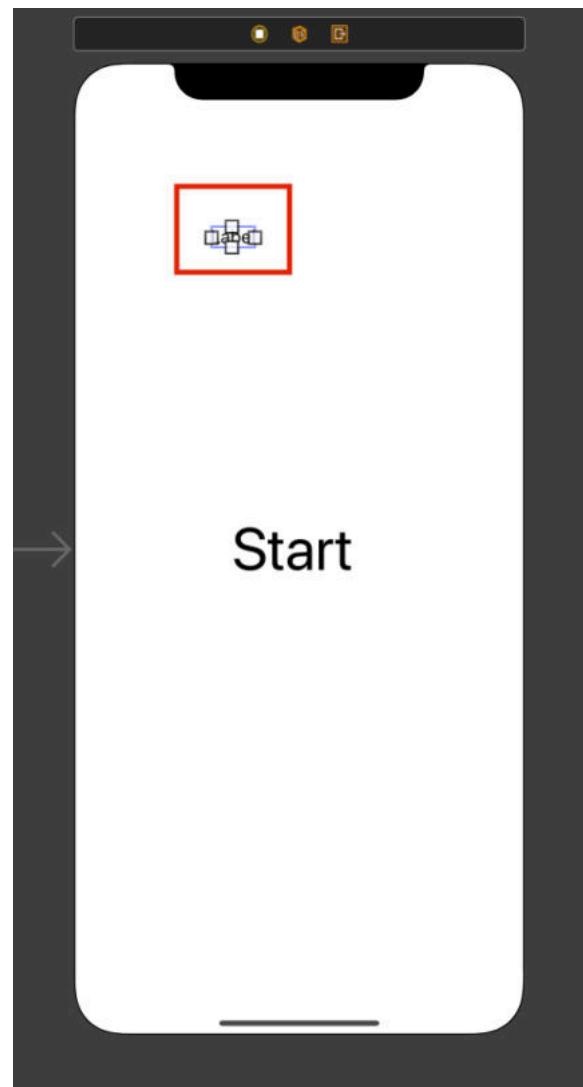
Wpisujemy "Label"



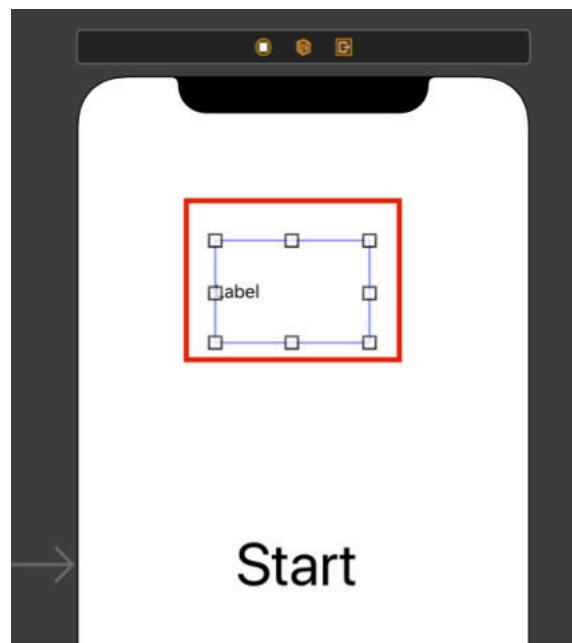
Wybieramy go. NAciskamy 2 razy (albo rz w zależności od twoich ustawień )



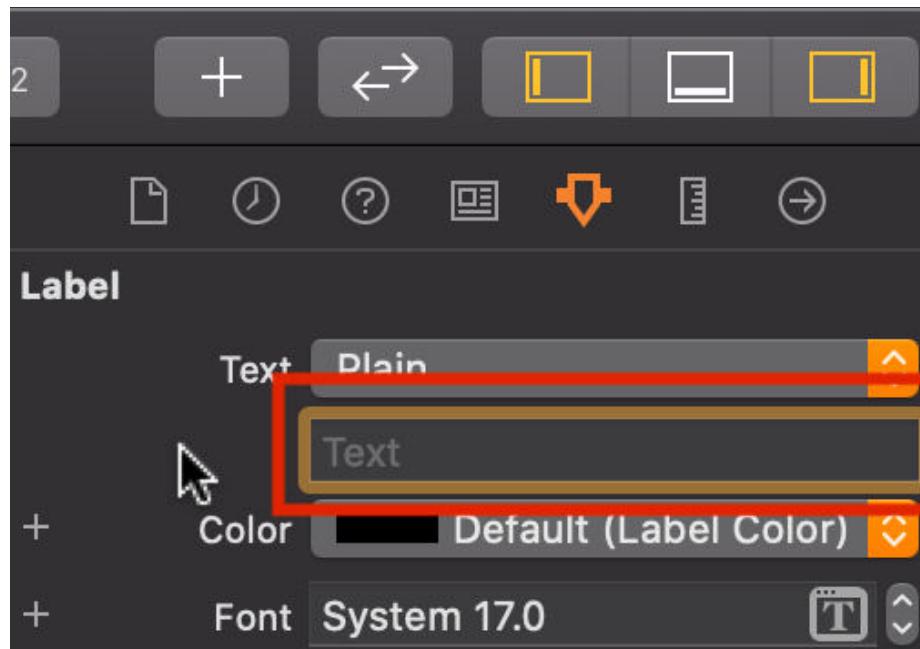
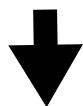
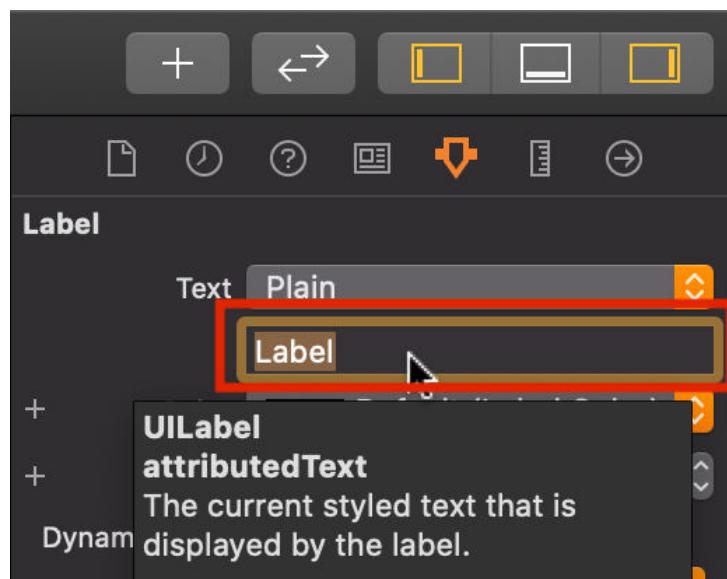
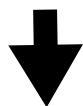
30. Aktualnie:



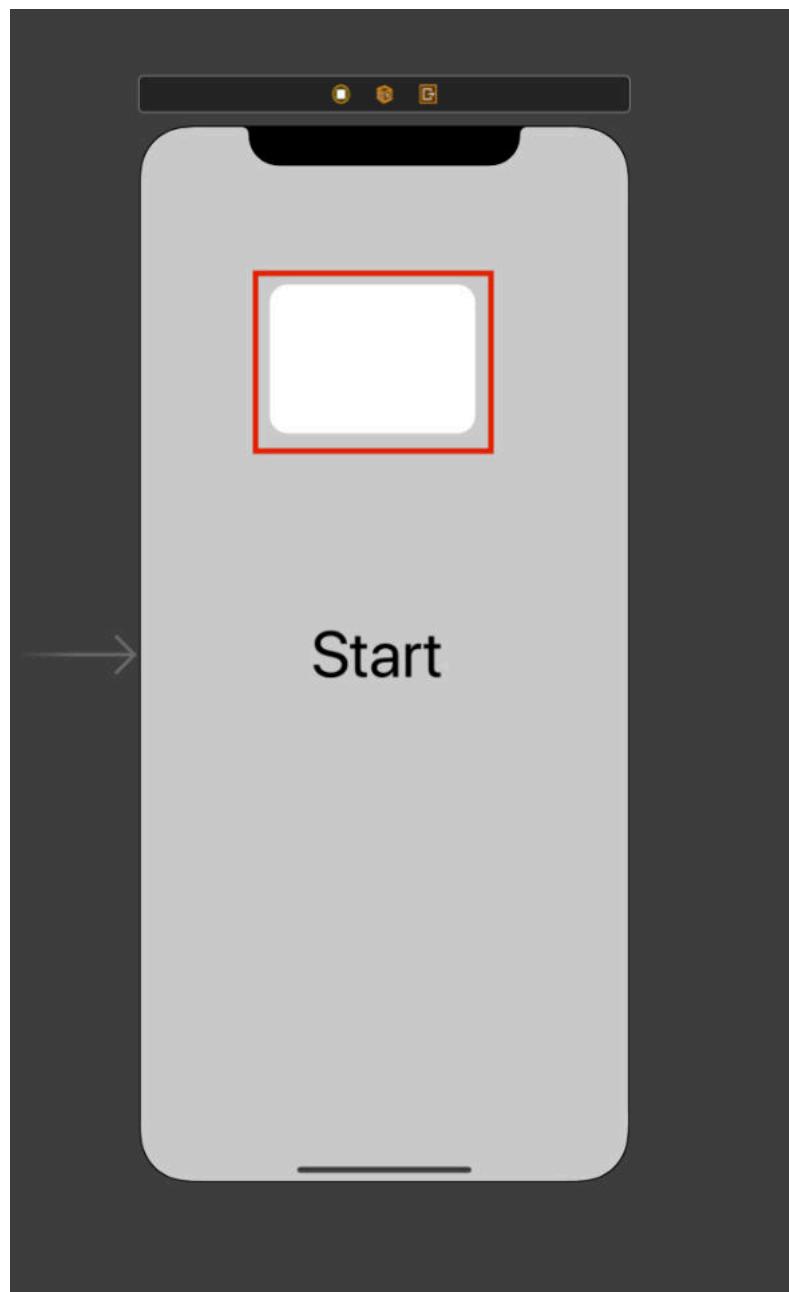
31. Poszerzamy go:



32. Usuwamy tekst ze środka Label.

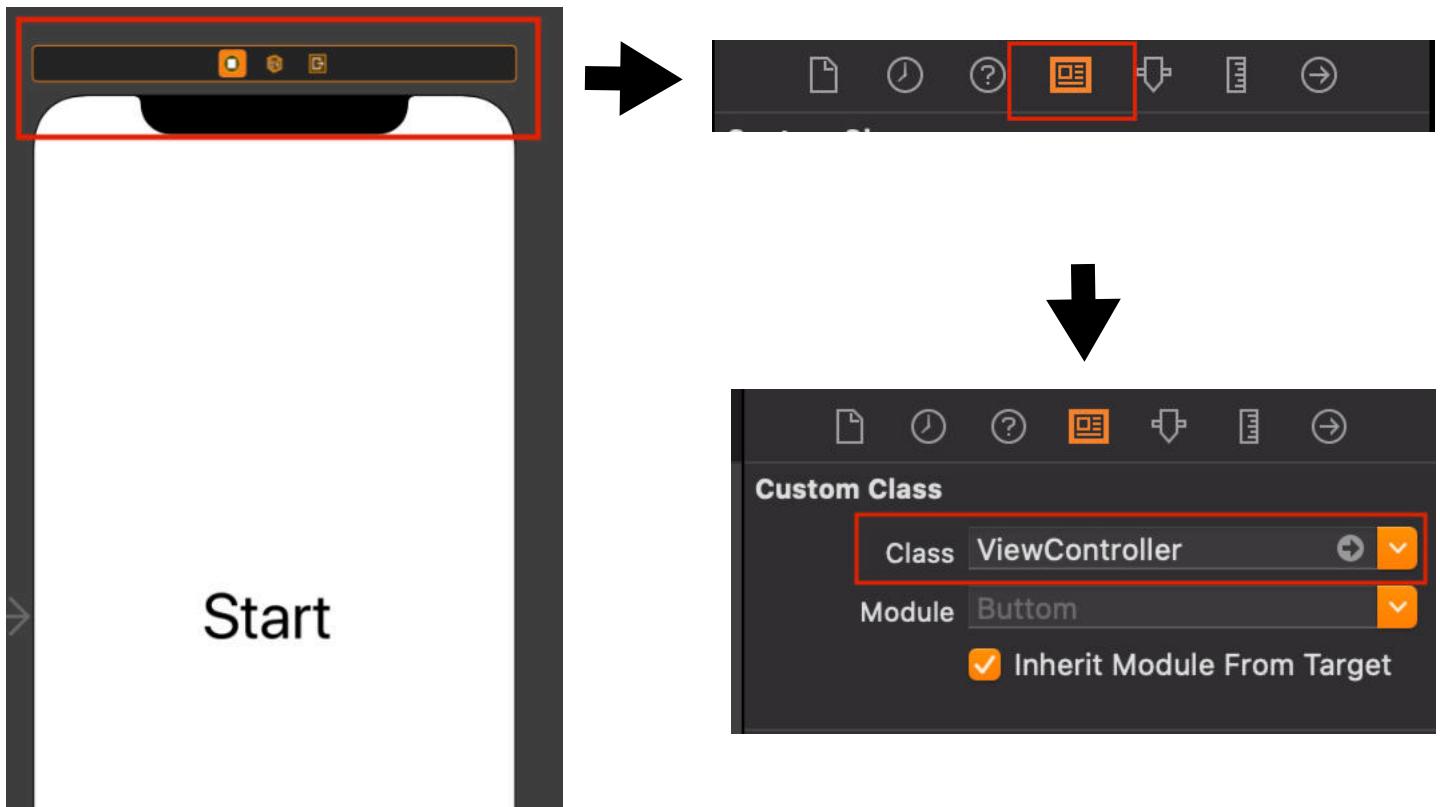


33. Aktualnie:  
Label jest pusty

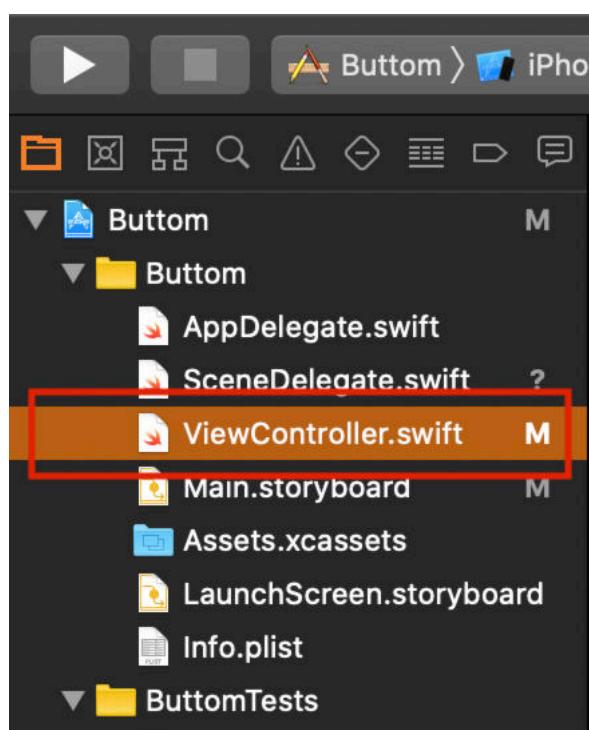


34 Sprawdzamy. Do której klasy należy nasz layout.

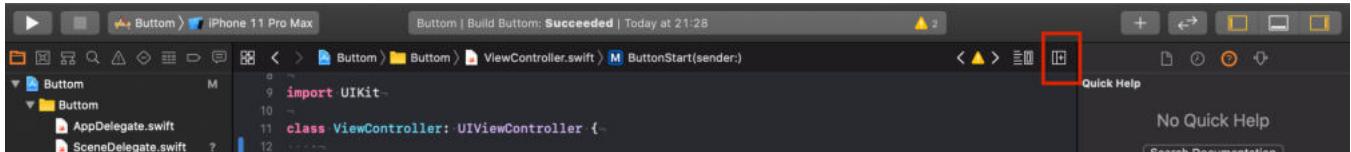
Każdy nowy widok powinien być podpięty do klasy ponieważ to w niej napiszemy kod, czyli instrukcje co ma robić coś ( np. Przycisk ) gdy go naciśniemy.



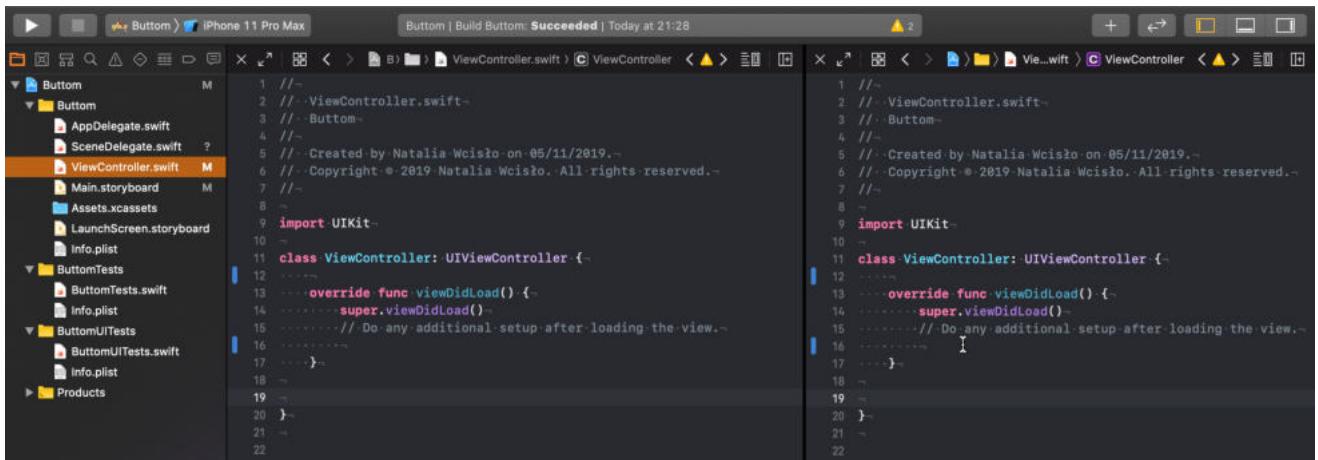
35. Przechodzimy do klasy ViewController



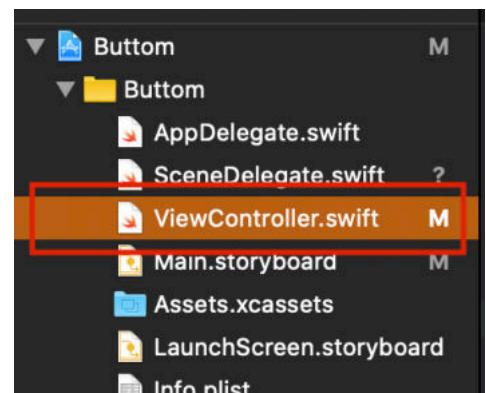
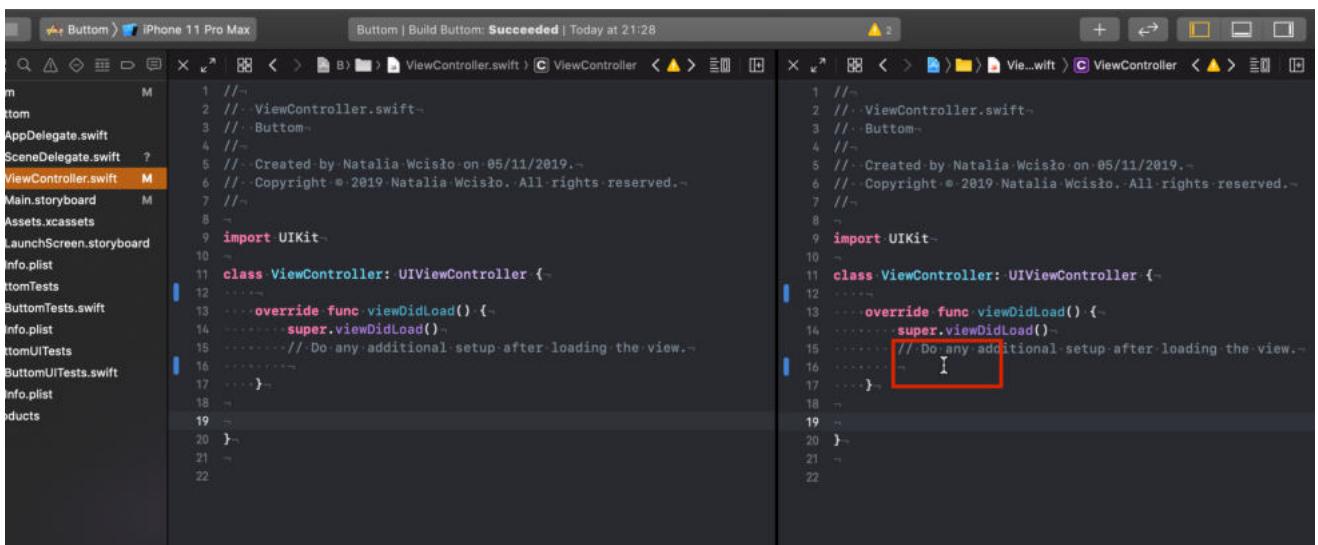
37. Otwieramy kolejne okno tego samej klasy



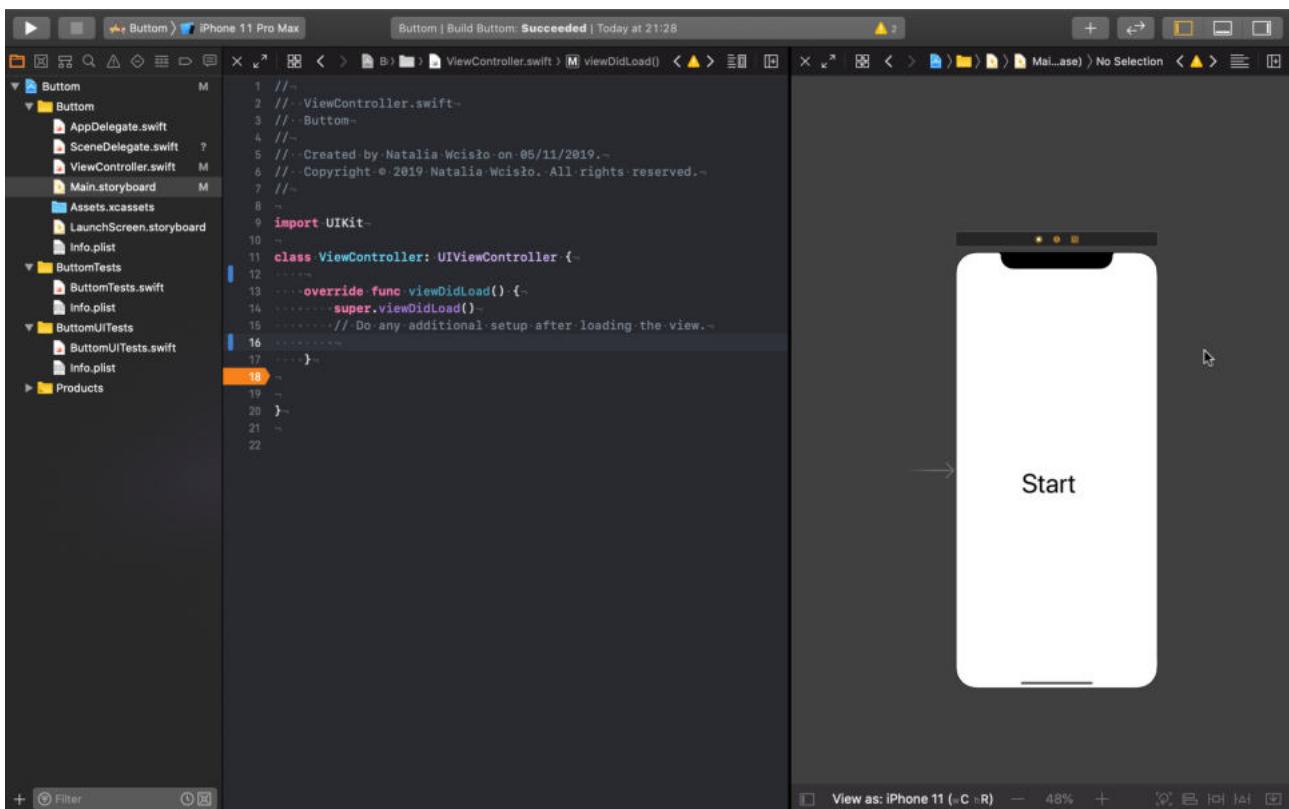
38. Aktualnie.



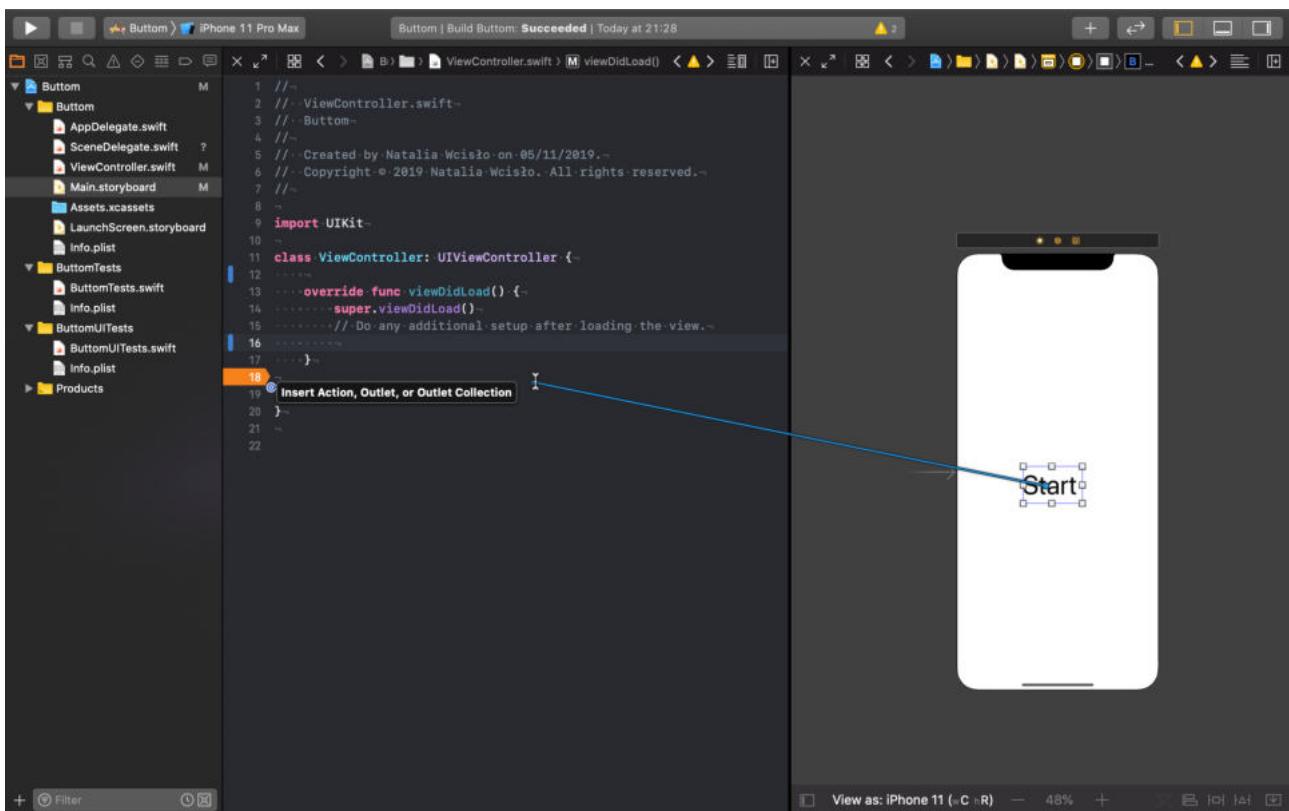
37. Teraz musisz wybrać któryś z okien. Najechać kursorem gdziekolwiek na tekst. I otworzyć w tym oknie inne klasę. Dokładnie “Main.storyboard”



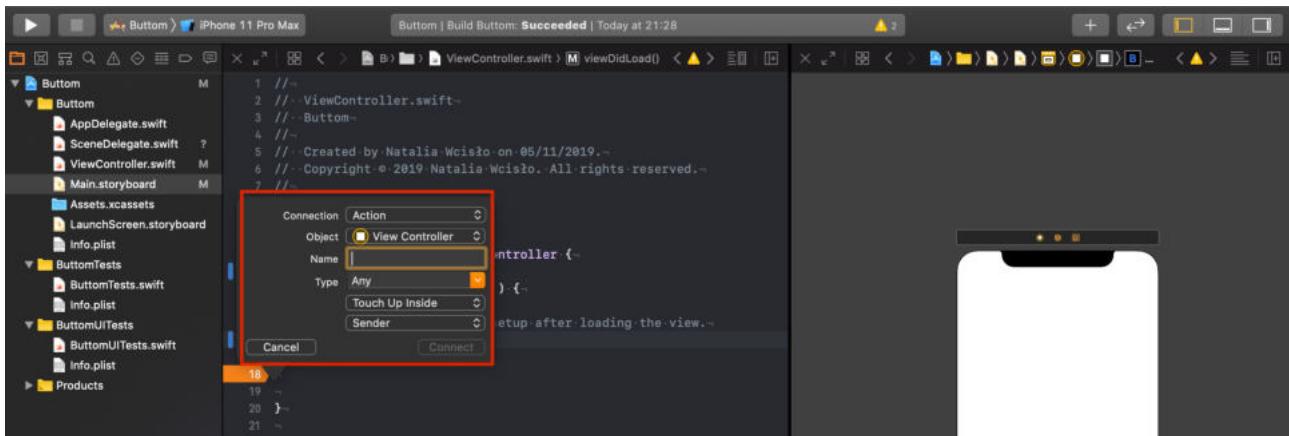
38. Aktualnie:



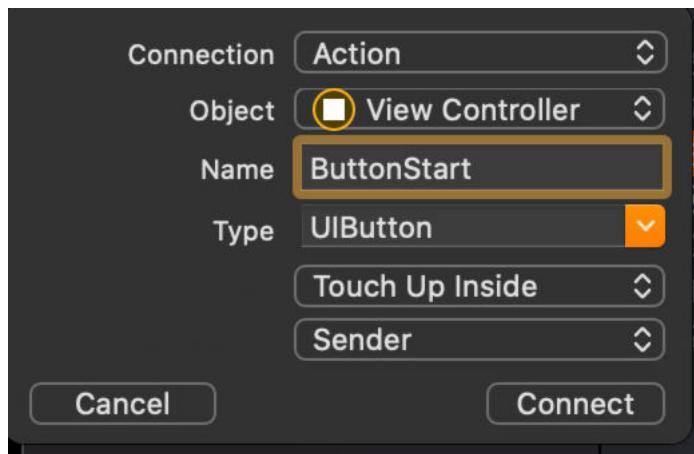
39: Naciskamy na przycisk dwoma palcami i przeciągamy strzałką do klasy "ViewController", w dowolne miejsce w kodzie, ale pod nazwa klasy.



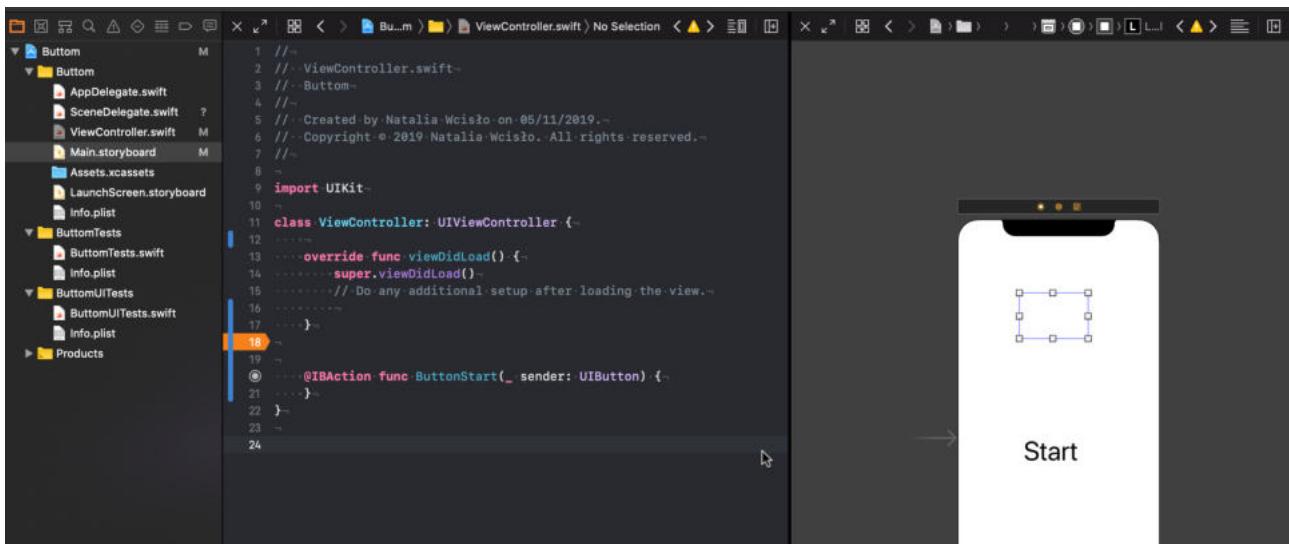
40. Pojawi się okienko:



41. Ustawiamy.

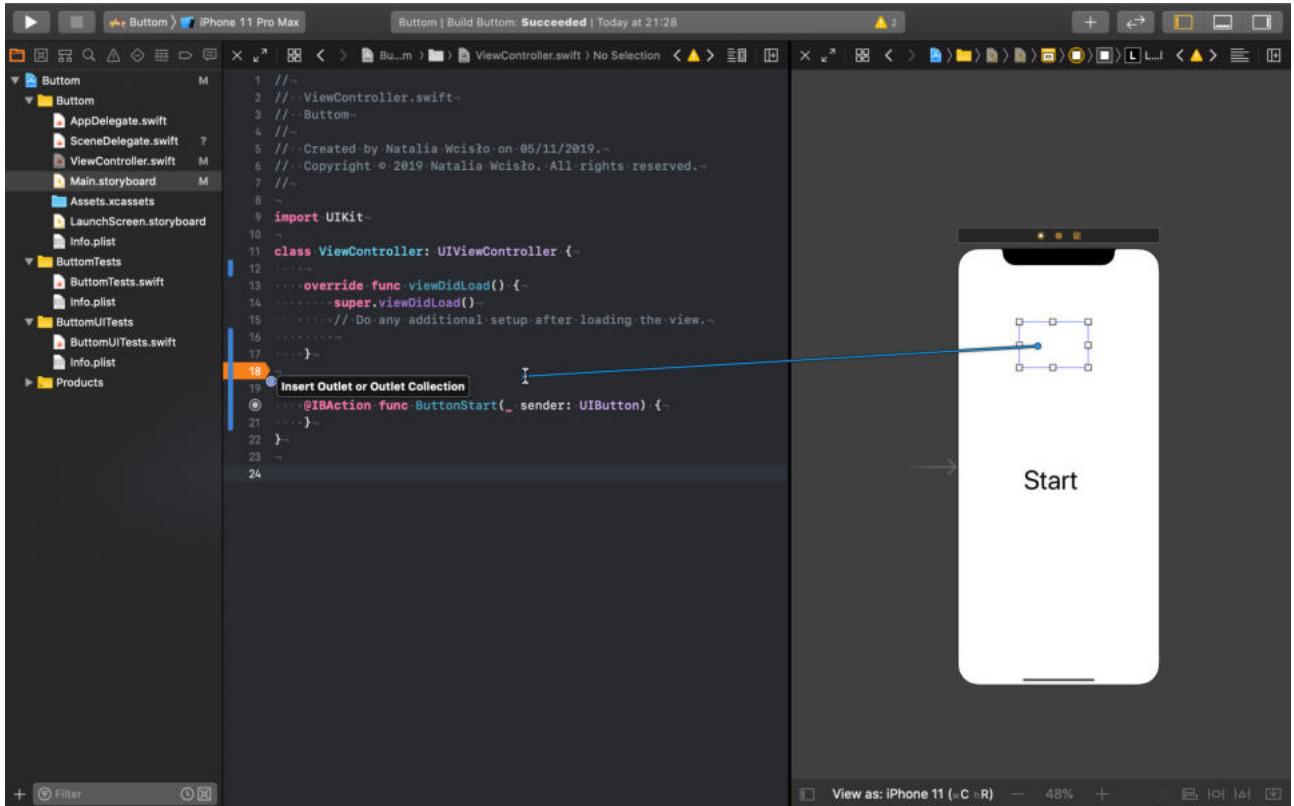


42. Aktualnie:

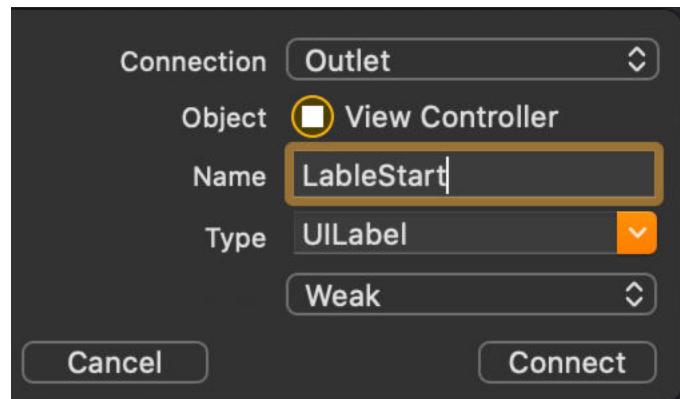


43. Teraz zajmiemy się Lable.

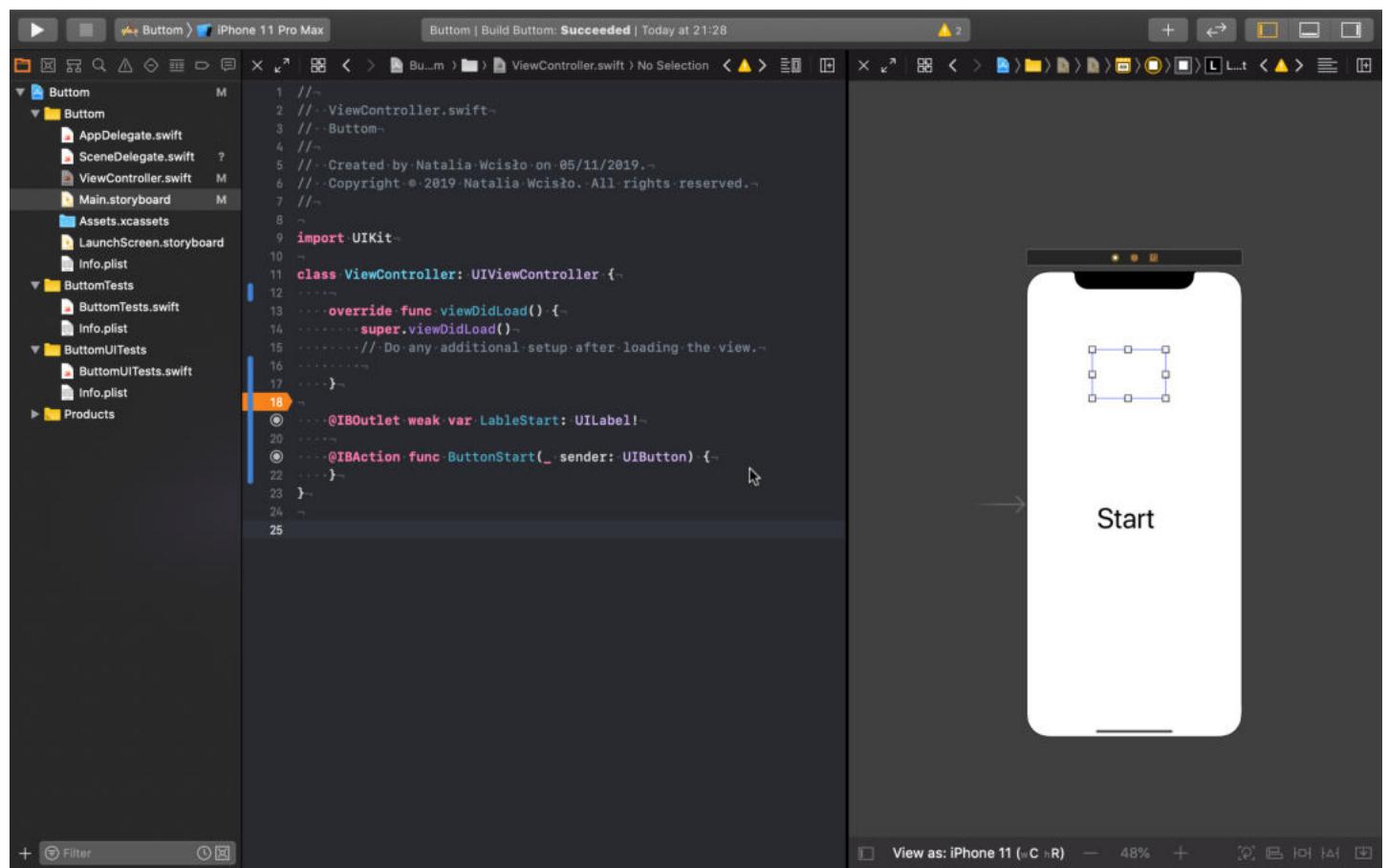
Przeciągamy go do kodu.



44. Uzupełniamy:



45. Aktualnie:



46. Zamkamy okienko z naszym widokiem aplikacji. Skupimy się na kodzie.  
W metodzie ButtonStart, który stworzyliśmy podczas przerzucania przycisku do kodu piszemy

LableStart.text = " Tu wpisz swoje imię".

W metodzie ButtonStart - ponieważ chcemy po przyciśnięciu przycisku wyświetlić w Lablu swoje imię.

LableStart - ponieważ sami nazwaliśmy tego Labla LableStart.

Gdyby tam była inna nazwa np Lable, to byśmy napisali Lable.text = " ".

Gdyby było ich kilka to byśmy napisali tam nazwę konkretnego Labla w którym chcemy wyświetlić swoje imię.

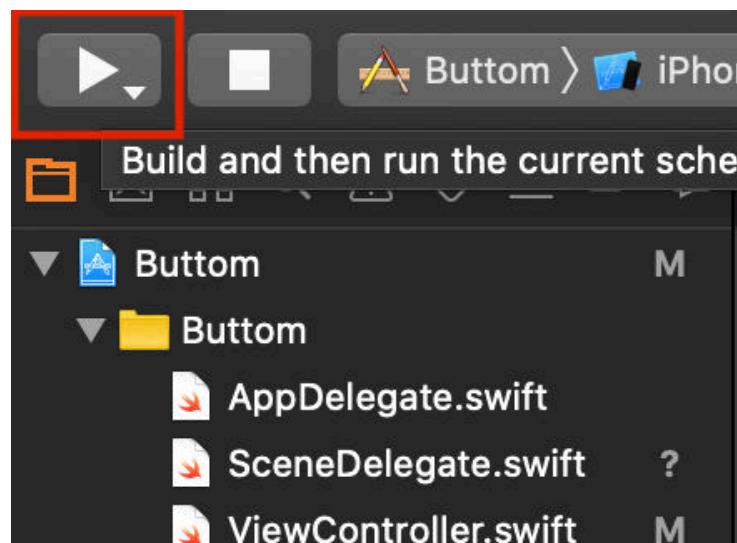
.text - ponieważ to wbudowana metoda która po prostu zmieni test w środku Lable

= to jak w matematyce, mówimy że w tym LableStart, w tym pudełku ma być to imię

"Natalia" - to jest ta wartość trzymana w tym Lable

```
9 import UIKit
10
11 class ViewController: UIViewController {
12     ...
13     override func viewDidLoad() {
14         super.viewDidLoad()
15         // Do any additional setup after
16         // loading the view.
17     }
18
19     @IBOutlet weak var LableStart: UILabel!
20
21     @IBAction func ButtonStart(_ sender: UIButton) {
22         LableStart.text = "Natalia"
23     }
24 }
25
26
```

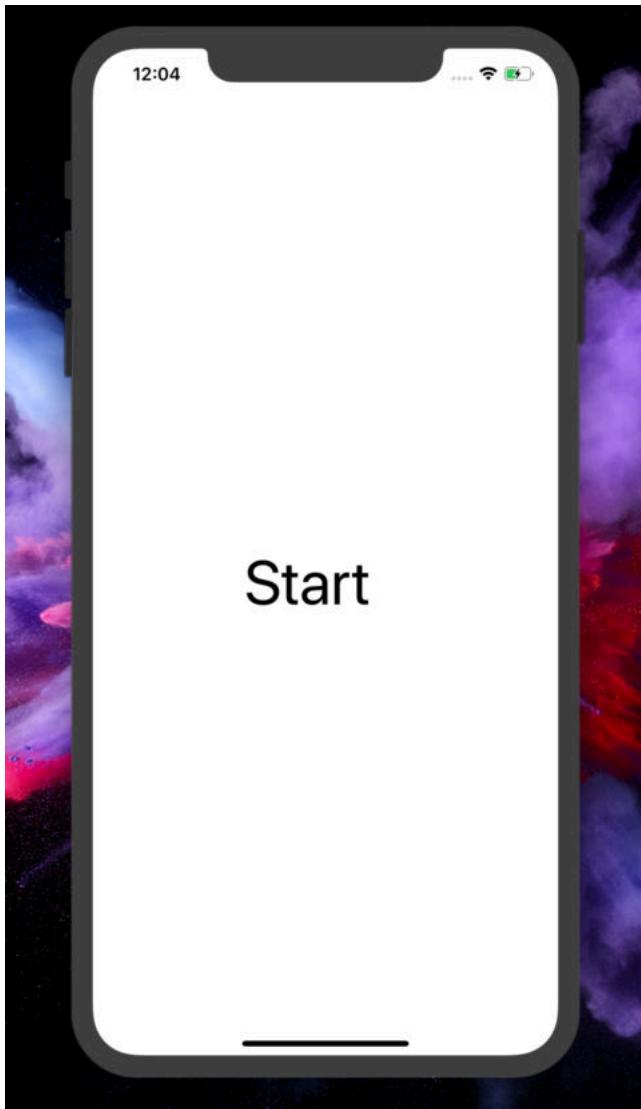
47.Uruchamiamy program:



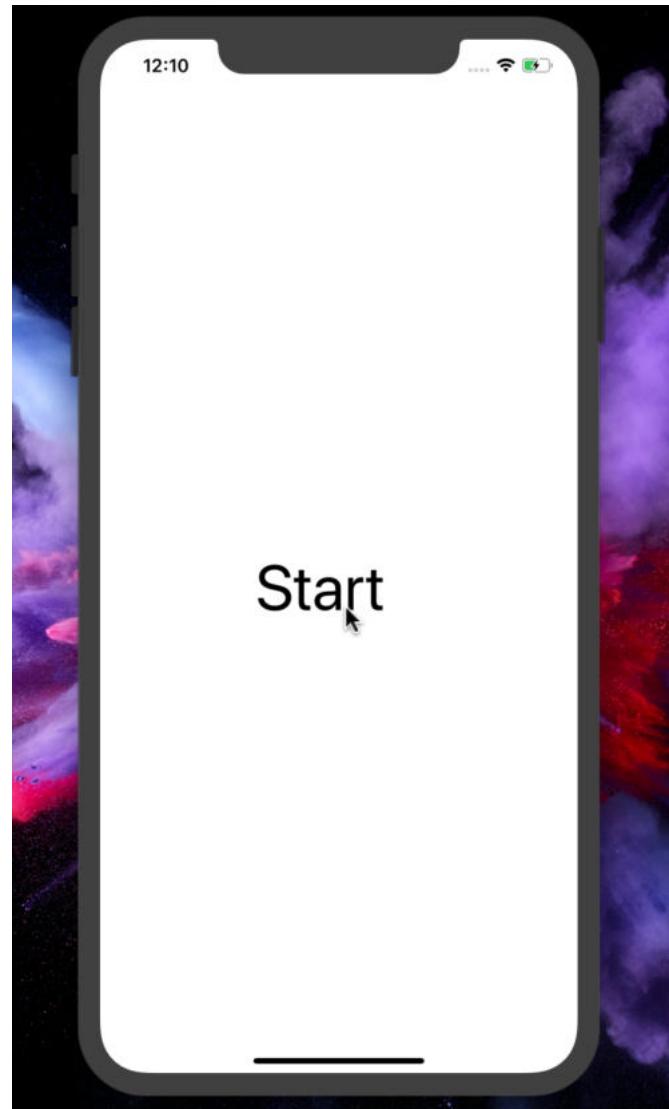
48. Na pasku pojawi się symulator:



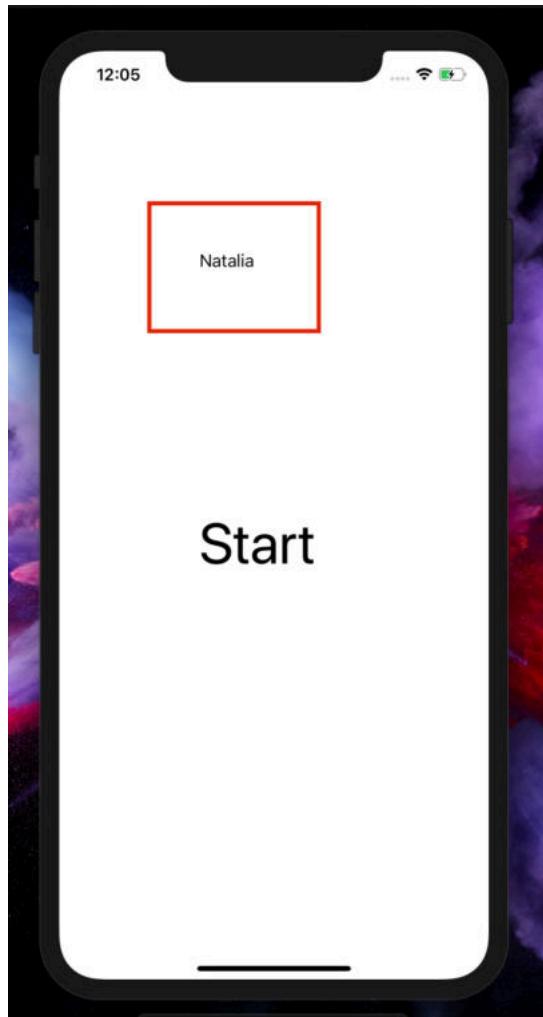
49. Aktualnie:



50. Wciskamy przycisk "Start"



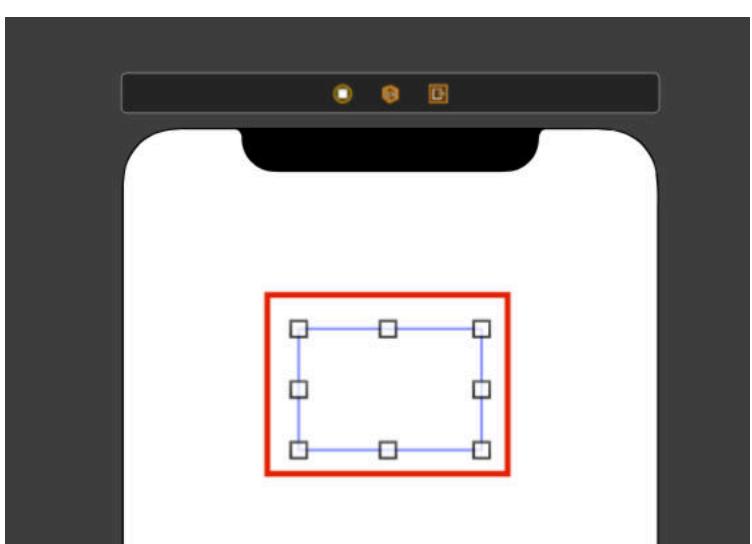
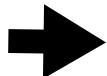
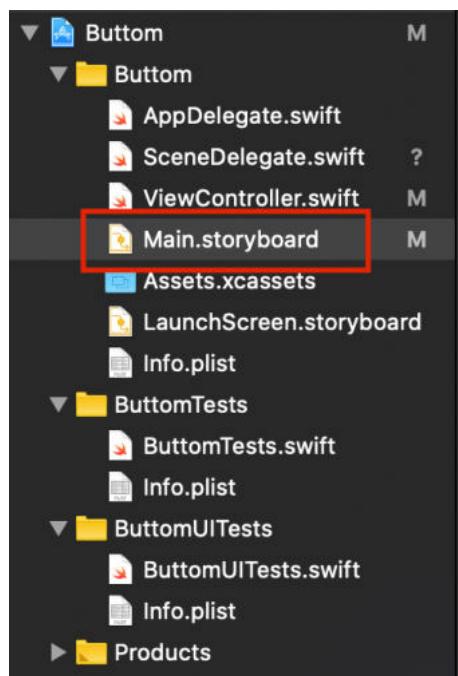
51. Udało się. Wyświetla się imię.



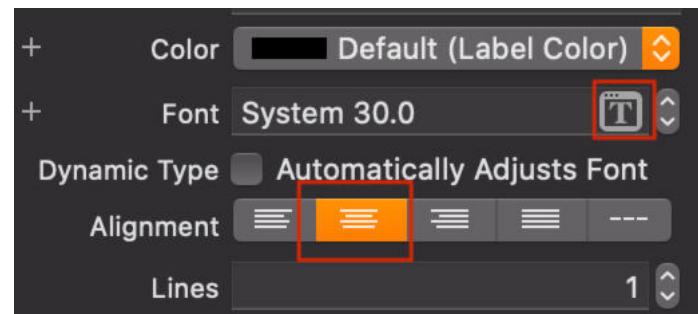
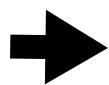
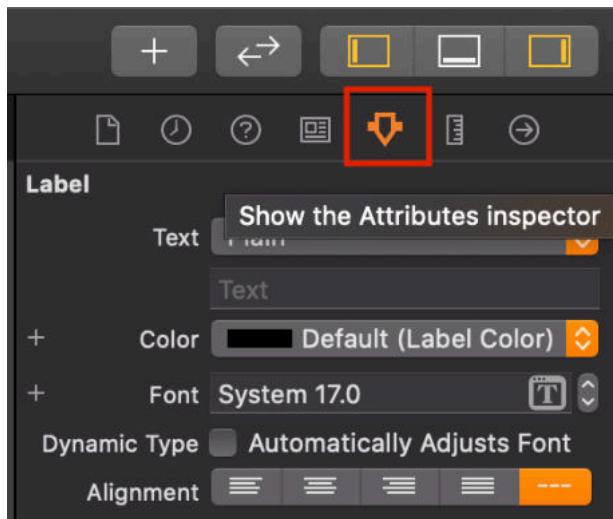
52. Jeśli chcesz zmienić czcionki wyświetlanego tekstu w Lable.

Przejdz do "Main.storyboard"

Wciśnij na Lable



53. Wejdź w :



54. Właśnie stworzyłeś to:

