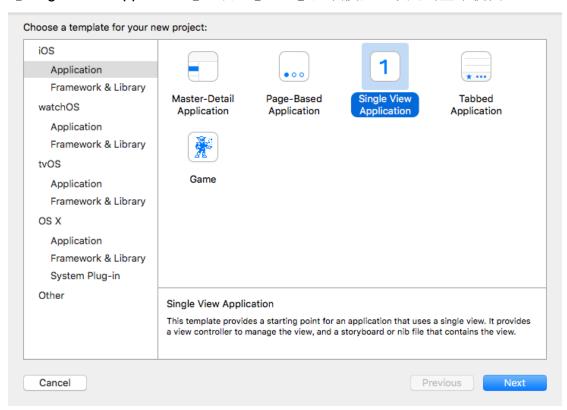
CHAPTER 7

7-1 開發環境的版面配置

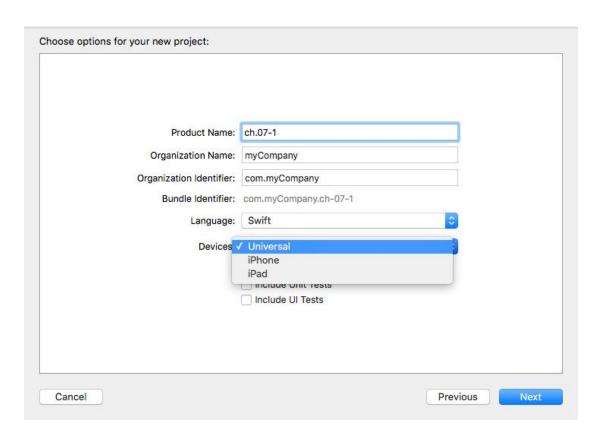
在前幾個章節中,為了方便讀者學習,因此使用固定手機尺寸的畫面配置。在本章節中將介紹如何設計適用於多種機型的畫面。

Step.1

開啟 xcode 時會出現的畫面,點選 iOS 下的【Application】,接著右視窗選擇 【Single View Application】,點選【Next】選項後進入設定的基本視窗。

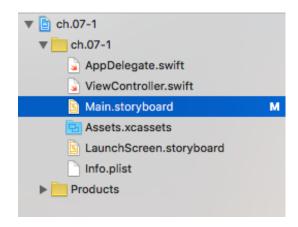


檔名及名稱設定,請將【Product Name】設定為 ch.07-1,在 Devices 裝置選項中,我們選擇 Universal ,就是所開發的 APP 可供選擇的裝置包含 iPhone 與 iPad。

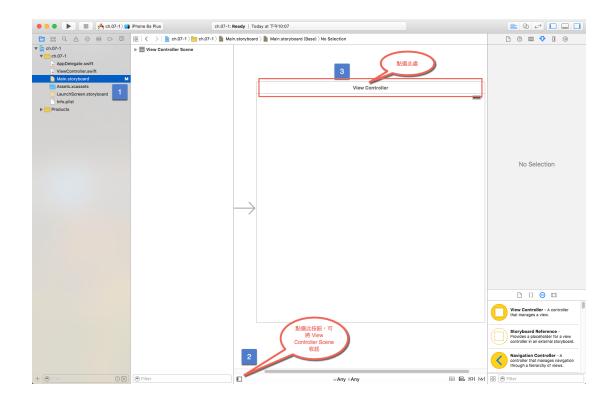


Step.2

選取【Main.storboard】, 螢幕中心將顯示空白的畫面,

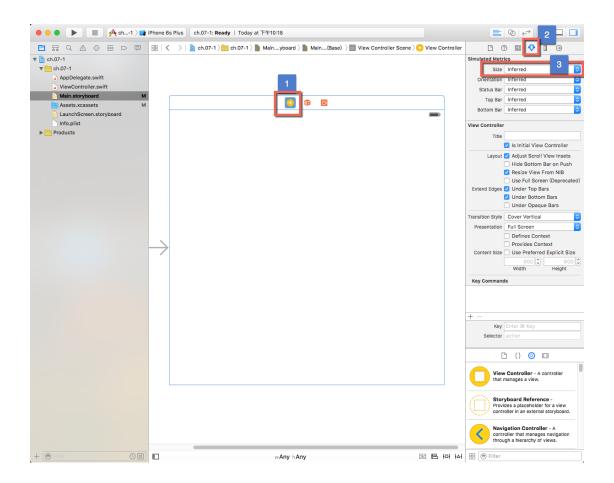


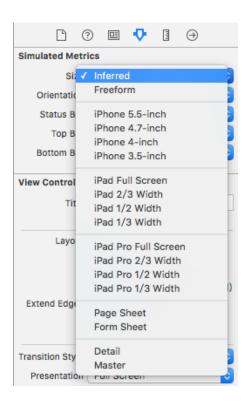
此時可以先將 View Controller Scene 先縮小,只先設計畫面。 點選此設計畫面的上半部 View Controller



Step.3

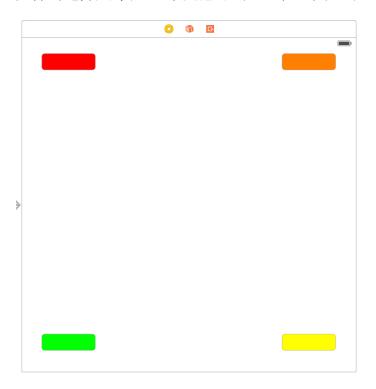
選取【View Controller】,左半部會顯示,點選第四項 Show the Attributes Inspector,在第一項 Simulated Metrics 可以設定所要使用的尺寸,在此不做改變直接使用 Inferred



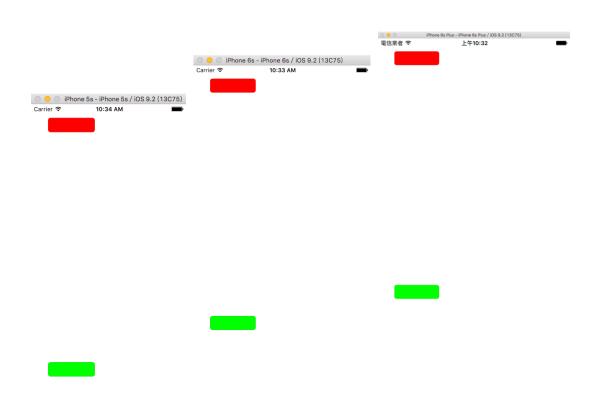


Step.4

放置元件於畫面中,為了顯示元件的範圍,選用 Text Field 做為範例(較易看出元件的邊界尺寸),並設定底色為紅、橙、黃、綠。



此時,若執行程式編譯動作選擇不同的機型,所出現的畫面如下: 可以發現元件的位置不會隨著不同機型而有縮放。

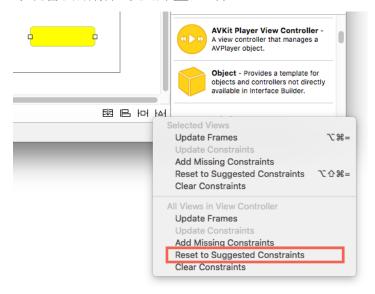


在此 Apple Xcode 有提供了非常人性化的設計功能 Resolve Auto Layout Issues 在設計畫面的右下角。

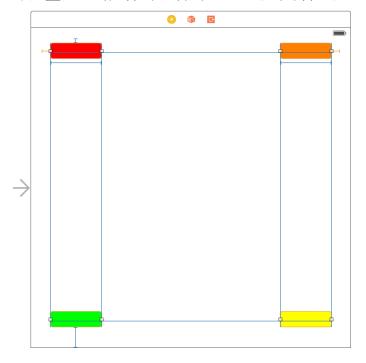


點選 Resolve Auto Layout Issues 按鈕時會開啟視窗,上半部是針對所點選的元件進行設定,下半部則是對所有的元件進行控制。

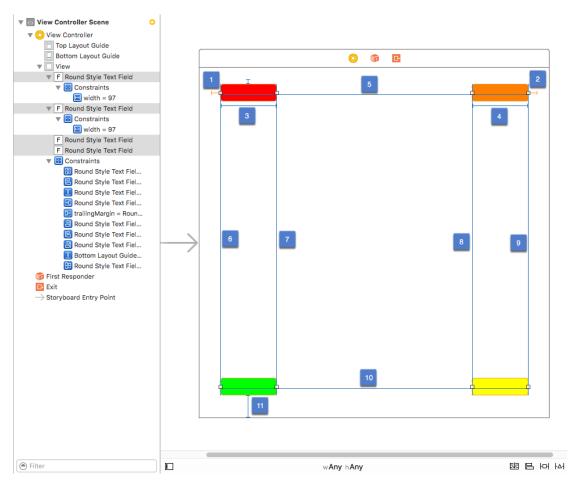
讀者在初期使用時,建議直接選取下半部的 Reset to Suggested Constraints, 系統會自動幫忙設定好畫面的位置。



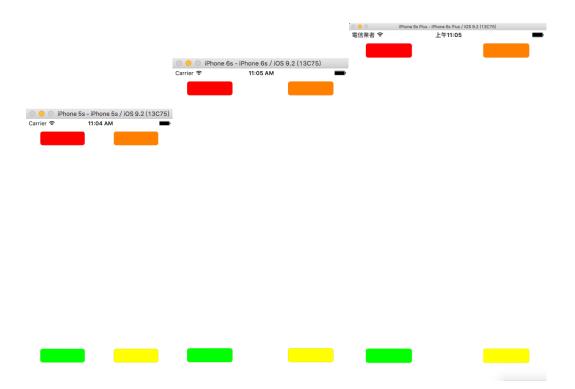
點選畫面上的元件可以看到一些藍色的線條,這些線條就是用來設定



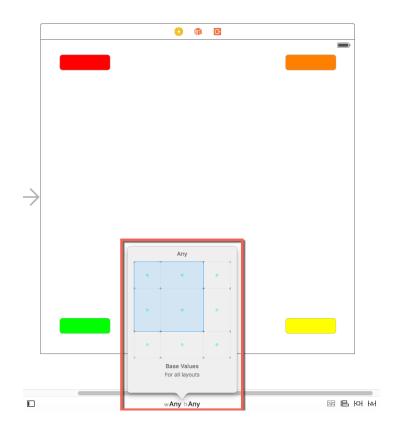
您也可以打開左方的 Document Outline,看到相關的設定



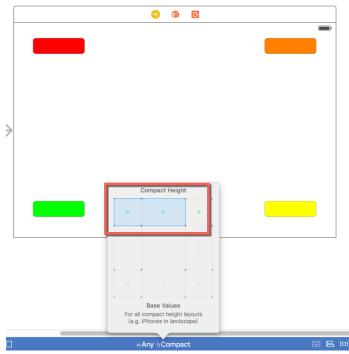
從圖中 1 與 2 是設定紅色元件與橙色元件的左右距離, 3 與 4 是設定紅色元件與橙色元件的寬度, 5 是設定紅色元件與橙色元件水平對齊, 6、7、8 與 9 是設定下方綠色元件與黃色元件的左右邊界是與上方的紅色、橙色元件垂直對齊, 10 設定綠色元件與黃色元件水平對齊, 11 設定綠色元件與畫面最底部的距離。有了這些版面的設計限制後, 系統在使用不同手機時, 就不需要擔心安裝於不同手機而造成畫面變形。



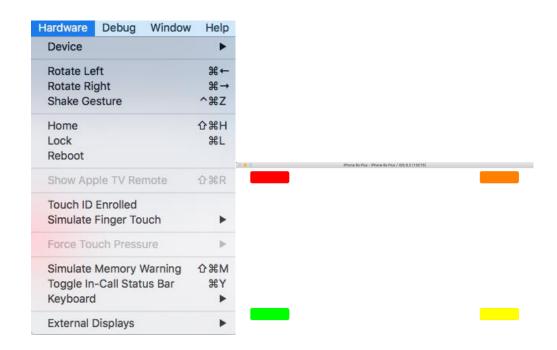
使用者也可以透過設計畫面的下方來調整螢幕的尺寸



調整尺寸可以模擬各種機型、尺寸與直放、横放的設計狀況,以了解各元件的配置是否正確。



若要測試手機橫放後畫面是否會跑掉,可以點選模擬機後,由上方 menu 處選擇 Hardware → Rotate Left 或 Rotate Rgiht 測試手機向左橫放或向右橫放。



自銀線習

實作執行後結果:

於畫面中,加入四個文字框,上方文字框採用變動寬度、左右與上方保持固定距離,中間的文字框固定寬度,並要與上方的文字框保持一定高度;下方的兩個文字框寬度固定,左右兩邊保持固定距離,下方也要保持固定距離。不論換成哪種手機型號或手機橫放都要保持上述之要求。

