

注册Bmob帐号

在网址栏输入www.bmob.cn或者在百度输入Bmob进行搜索，打开Bmob官网后，点击右上角的“注册”，在跳转页面填入你的姓名、邮箱、设置密码，确认后到你的邮箱激活Bmob账户，你就可以用Bmob轻松开发应用了。

注册



电子邮箱



密码



用户名

您是通过什么途径了解到Bmob的?

注册

点击注册，即同意我们的 [《用户服务协议》](#)

网站后台创建应用

登录账号进入bmob后台后，点击后台界面左上角“创建应用”，在弹出框输入你应用的名称，然后确认，你就拥有了一个等待开发的应用。

应用名称:

应用类型:

请选择

关闭

创建应用

获取应用密钥和下载SDK

选择你要开发的应用，进入该应用

+ 创建应用

397524331@qq.com

 test1	0	0	0	0	0
	本月请求	本月存储	本月流量	昨日短信消耗	昨日支付收入

在跳转页面，进入设置/应用密钥，点击复制，即可得到Application ID

BmobExample

应用设置

应用密钥

安全验证

备份还原

邮件设置

应用官网

基础设置

设置

- Application ID，SDK初始化必须用到此密钥
- REST API Key，REST API请求中HTTP头部信息必须附带密钥之一
- Secret Key，是SDK安全密钥，不可泄漏，在云端逻辑测试云端代码时需要用到
- Master Key，超级权限Key。应用开发或调试的时候可以使用该密钥进行各种权限的操作，此密钥不可泄漏

Application ID:	14	0c9	复制
REST API Key:	83	982e	复制
Secret Key:	14	14e	复制
Master Key:	2d	a1	重置 复制

Bmob 后端云

获取Application ID后，下载SDK，开发者可以根据自己的需求选择相应的iOS SDK 或Android SDK，点击下载即可。



安装BmobSDK

直接添加类库方式使用BmobSDK

1)将BmobSDK引入项目:

在你的XCode项目工程中，添加BmobSDK.framework

2)添加使用的系统framework:

在你的XCode工程中Project ->TARGETS -> Build Phases->Link Binary With Libraries引入
CoreLocation.framework、Security.framework、CoreGraphics.framework、
MobileCoreServices.framework、CFNetwork.framework、CoreTelephony.framework、
SystemConfiguration.framework、libz.1.2.5.tbd、libcucore.tbd、libsqlite3.tbd

使用CocoaPods安装BmobSDK

如何使用CocoaPods安装BmobSDK可查看我们提供的文档: <https://github.com/bmob/bmob-ios-sdk/blob/master/InstallCocoaPods.md>

创建桥接头

在Swift的项目里引用OC的代码需要创建桥接头，在项目里随意创建个.m文件,XCode就会自动创建 xxx-Bridging-Header.h，在此头文件添加 `#import <BmobSDK/Bmob.h>` 即可使用Bmob提供的服务。

设置应用的BmobKey

在你的XCode工程中的AppDelegate.m文件中创建应用Key，填入申请的授权Key（SDK使用的是应用密钥里的Application ID），示例如下：

```
func application(application: UIApplication, didFinishLaunchingWithOptions launchOptions: [AnyHashable: Any]?) -> Bool {
    // Override point for customization after application launch.

    Bmob.registerWithAppKey("申请的Application ID")

    return true
}
```

添加一行数据

```
let gamescore:BmobObject = BmobObject(className: "GameScore")
gamescore.setObject("小明", forKey: "playerName")
gamescore.setObject(78, forKey: "score")
gamescore.setObject(true, forKey: "cheatMode")
gamescore.saveInBackgroundWithResultBlock { (isSuccessful, error) in
    if error != nil{
        print("error is \(error.localizedDescription)")
    }else{
        print("save success")
    }
}
```

获取一行数据

```
//查找GameScore表
let query:BmobQuery = BmobQuery(className: "GameScore");
//查找GameScore表里面id为0c6db13c的数据
query.getObjectInBackgroundWithId("0c6db13c") { (obj, error) in
    //表里有id为0c6db13c的数据
    if error != nil{

    }else{
        //得到playerName和cheatMode
        let playerName = obj.objectForKey("playerName") as? String
        let cheatMode = obj.objectForKey("cheatMode") as? Bool
        print("playerName is \(playerName) cheatMode is \(cheatMode)")
    }
}
```

修改一行数据

```
//查找GameScore表
let query:BmobQuery = BmobQuery(className: "GameScore");
//查找GameScore表里面id为0c6db13c的数据
query.getObjectInBackgroundWithId("0c6db13c") { (obj, error) in
    if error != nil{
        //进行错误处理
    }else{
        if obj != nil{
            let player = BmobObject(outDatatWithClassName: obj.className, objectId: obj
            //设置cheatMode为false
            player.setObject(false, forKey: "cheatMode")
            //异步更新数据
            player.updateInBackground()
        }
    }
}
```

删除一行数据

```
//查找GameScore表
let query:BmobQuery = BmobQuery(className: "GameScore");
//查找GameScore表里面id为0c6db13c的数据
query.getObjectInBackgroundWithId("0c6db13c") { (obj, error) in
    if error != nil{
        //进行错误处理
    }else{
        if obj != nil{
            //异步s删除数据
            obj.deleteInBackground()
        }
    }
}
```

源码下载

[快速入门相关源码下载](#)

案例教程和源码是快速入门的最简单方法，Bmob也为大家准备了相关的[案例教程和源码](#)，欢迎大家下载和查看。