一、搭建项目框架

1.项目准备

(1) cocospods 安装

打开终端,在命令符号\$后依次输入如下命令:

- 移除现有 Ruby 默认源 gem sources --remove https://rubygems.org/
- 使用新的源 gem sources -a https://ruby.taobao.org/
- 验证新源是否替换成功 gem sources -l
- 安装 CocoaPods
 sudo gem install -n /usr/local/bin cocoapods
 pod setup
- 更新 gemsudo gem update –system

(2)新建工程

● 设置工程图标

准备一张 1024*1024 像素大小的工程图标,采用 Prepo 工具,导出到一文件夹内,如图 1-1 所示。

然后将相应尺寸的图标拖入到工程的 Assets.xcassets 的 Applcon 中, 如图 1-2 所示。

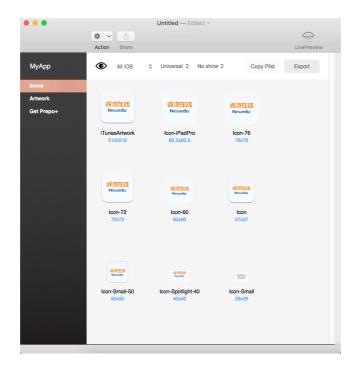


图 1-1 Prepo 导出工程图标



图 1-2 配置工程图标

● 设置 App 名字

修改 info.plist 文件的 Bundle name 的值为你的应用 App 名字,原来采用的是环境变量引用工程名的方式,如图 1-3 所示。

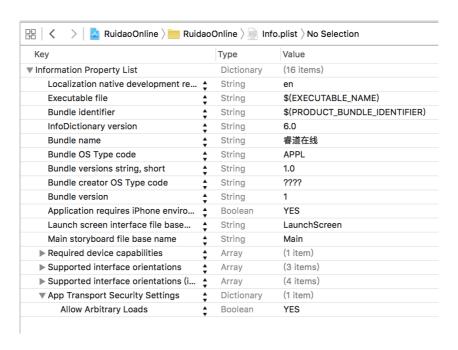


图 1-3 修改 App 名字

● 配置启动画面

将事先准备好的图片,拖入到工程的 Assets.xcassets 中,如图 1-4 所示:

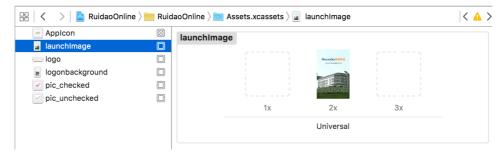


图 1-4 添加资源图片

打开工程的 LaunchScree.stroyboard 文件,将视图库中的 Image View 拖入到界面上,并配置好约束,与视图等宽等高,左上角原点为 0,0。 设置该 Image View 的背景图为前面拖入的资源图。如图 1-5 所示。

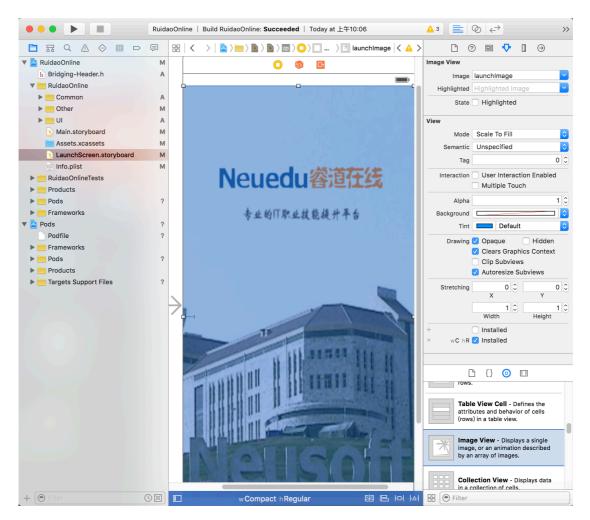


图 1-5 启动画面