

2014

VOCATION LIST

小波说雨燕 SEASON 3
第二章 2014度假清单实战

A handwritten signature in white ink, located in the bottom right corner of the image.



内容 Outline

1. 由来 Concept

2. 交互 Interaction

3. 界面 Interface

4. 实现 Implement



1

CONCEPT

2014度假清单APP概念由来

1.由来 CONCEPT

概念成形前的几点思考



用户是谁?



这个小程序用途是?



尝试解决什么?



呈现什么内容?



1.由来 CONCEPT

小波自己



眼界



沟通



经济

到达沿海8个省(辽宁 北京 江苏 安徽 上海 浙江 广东 海南)

交流超过200人(售票员,司机,空姐,旅店老板,混混,外国人,驴友...)

花费大约15000元(避开假期,路线自由,穷游)

1.由来 CONCEPT

程序用途



一个非常明确的目的

理解其他优秀清单程序的设计

(热门)奇妙清单

1.由来 CONCEPT

尝试解决



1.界面怎么适应用户设备和旋转方向?

2.多画面之间流转方式怎么选?

3.如何确保数据和界面一致?

A handwritten signature in the bottom right corner of the slide.



2

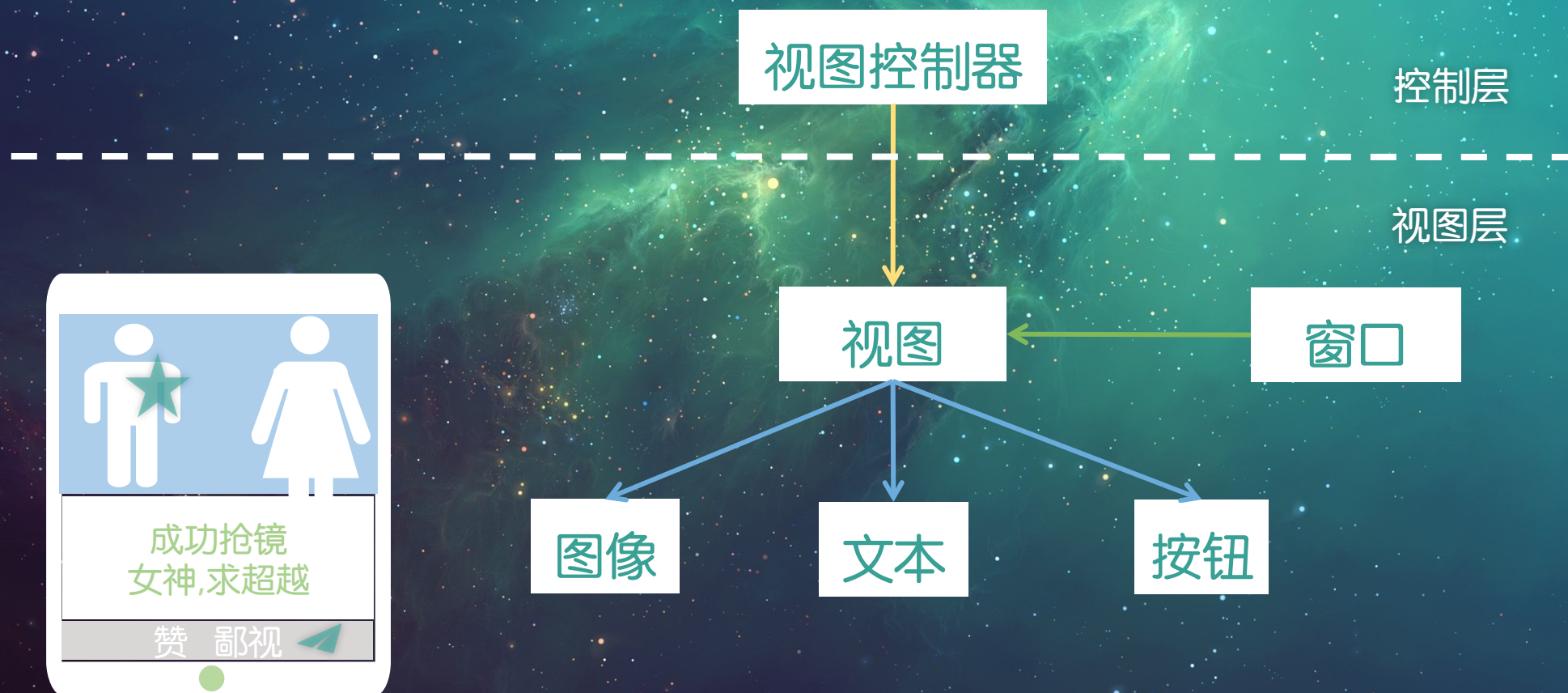
INTERACTION

定义2014度假清单的用户交互



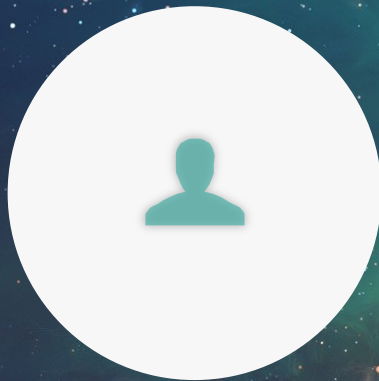
2.交互 INTERACTION

使用视图控制器



2.交互 INTERACTION

视图控制器与视图的通信



Action

操作

用@IBAction定义
Sender参数指向
操作对象



Outlet

引用

用@IBOutlet定义



2.交互 INTERACTION

常见事件类型

■ Touch Down
Inside

触碰

■ Touch Up
Inside

抬离(范围内)

■ Touch Up
Outside

抬离(范围外)

■ 编辑文本
■ 改动属性

编辑/更改

2.交互 INTERACTION

使用导航控制器进行切换 UINavigationController



2.交互 INTERACTION

在Storyboard中使用 Segue(过渡) 进行切换



开场场景

初始视图控制器

需要用户进行操作
Present Modally
Present Popover

加入或者替换到导航栈
Show (push/replace)

显示

模态
弹出

反向

Unwind
后退到以前的场景
(代码操作)



3

INTERFACE

2014度假清单的界面设计



3.界面 Interface

创建和管理视图



A

理解视图层次
选用视图类型

选择视图

B

使用Storyboard
显示层次大纲

布局视图

C

使用属性检查器

配置视图

D

屏幕尺寸
旋转方向

定位视图

3.界面 Interface

效果图

第一场景:新增度假地



The image shows a mobile application interface for adding a new vacation spot. The interface is displayed on a screen with a status bar at the top showing 'Carrier', a Wi-Fi signal icon, the time '10:19 AM', and a battery level icon. The main content area has a light gray header with three buttons: '取消' (Cancel) on the left, '新增度假地' (Add Vacation Spot) in the center, and '完成' (Done) on the right. Below the header is a large white rectangular area for input. At the bottom of this area is a rounded rectangular input field with the placeholder text '输入新度假地' (Enter new vacation spot).

3.界面 Interface

第一场景



1.本地化



2.文本框



3.自动布局

1

界面简体中文化

Supporting Files - Info.plist

Localization native development region

2

文本框占位符

属性-Placeholder

3

自动布局

添加文本框顶部,左侧和右侧间距约束

3.界面 Interface

效果图

第二场景:度假地列表



3. 界面 Interface

添加第二场景

从控件库中添加
Table View Controller

设置表格视图属性
内容 - 静态单元格
样式 - 基本(带标签)

1. 添加列表

2. 调换场序

3. 静态数据

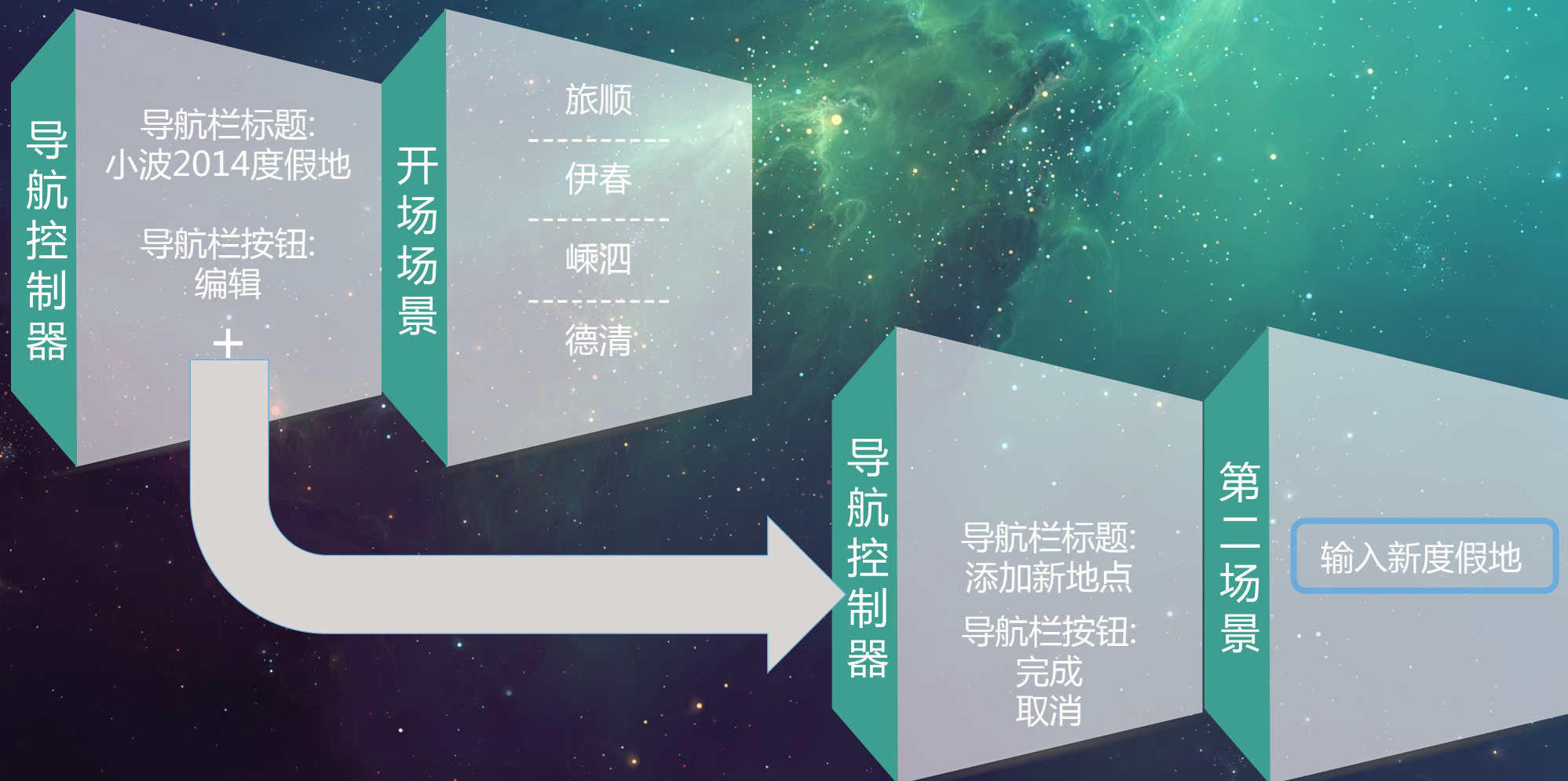
4. 填充数据

场景控制器属性
设为初始场景

操作标签
更改单元格标签文本
复制单元格

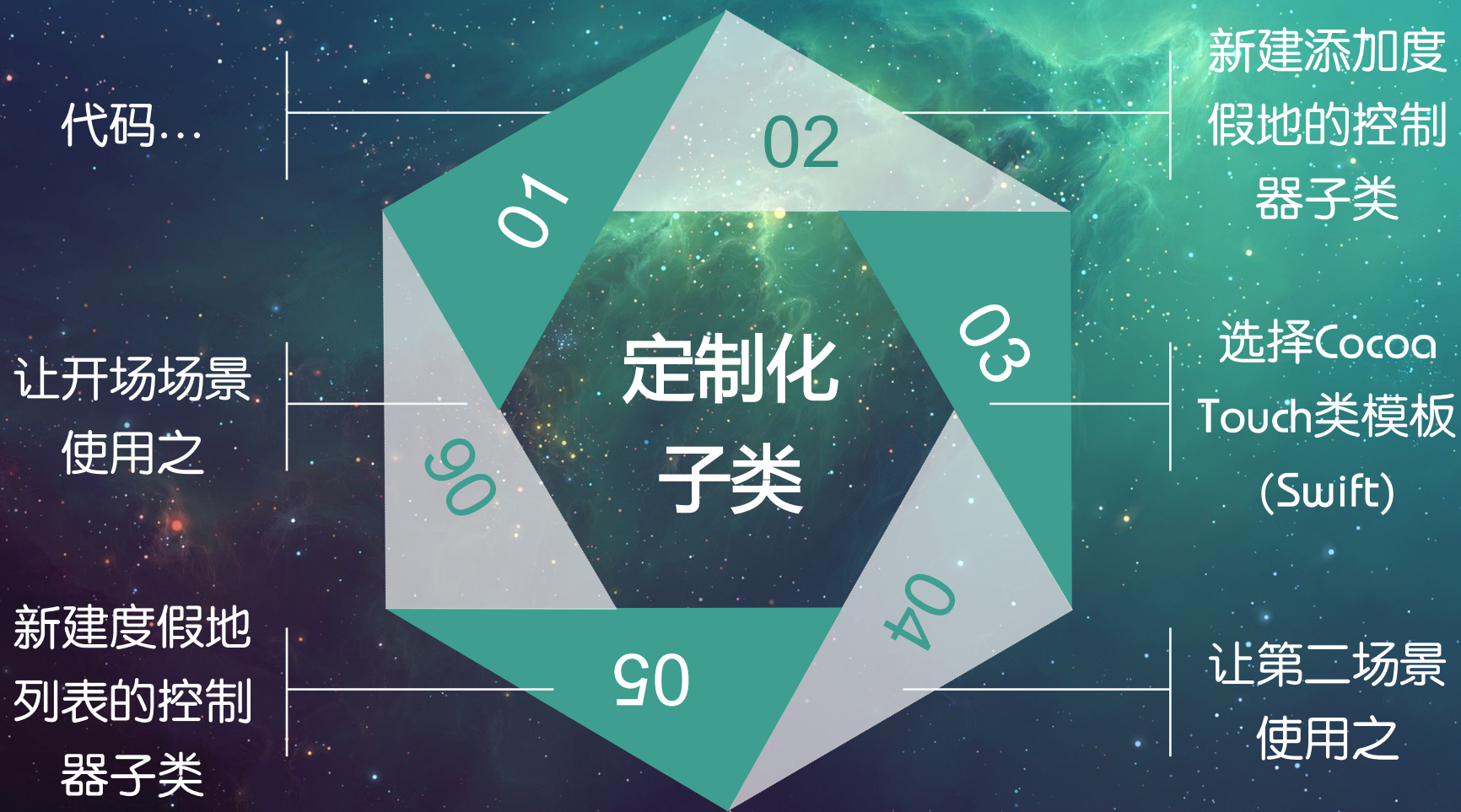
3.界面 Interface

场景间的转场-过渡(segue)



3.界面 Interface

定制视图控制器



3.界面 Interface

反向过渡



A.目的地



B.事件联系



C.事件名



D.事件参数

A

退回到开场场景

点完成或取消导航按钮
连接到场景Exit -> unwindToList

B

代码和界面有事件联系

在源头添加@IBAction

C

反向过渡事件名(方法名)

unwindToList

D

传入的参数是 “场景过渡情报”

”场景过渡情报”包含了源场景的信息
”场景过渡情报”类型 是UIStoryboardSegue

3.界面 Interface

完整界面



运行



内容控制

1

开场场景到第二场景

导航按钮(添加) [+]

2

退回到开场场景

导航按钮 [完成] [取消]

反向过渡代码中区分

3

静态内容

Static

4

动态内容

Dynamic Prototypes



4

IMPLEMENT

代码实现



4.实现 Implement

使用设计模式

采用哪种设计满足特定需求?

解决常见的软件工程

模式是抽象设计,非代码



了解应用平台所在框架的设计模式

复用程度更高

扩展能力更强

更容易修改

Handwritten signature

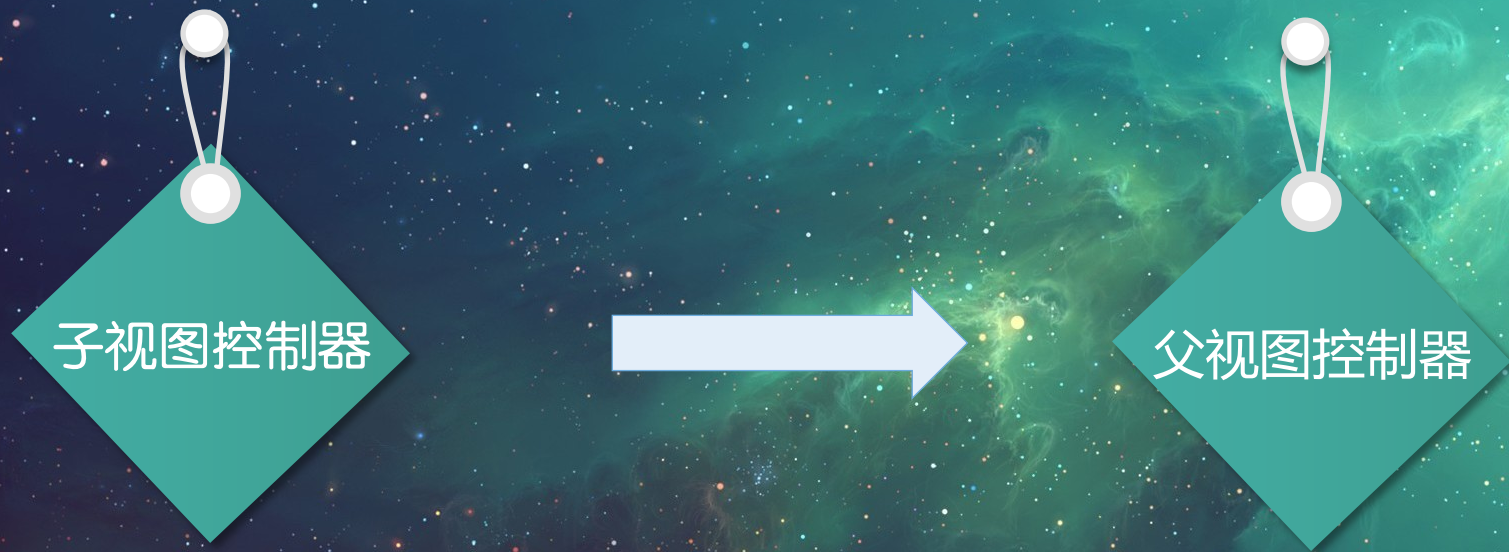
4. 实现 Implement

目标-操作



- 目标:控制器
- 操作:返回开场

4. 实现 Implement 委托

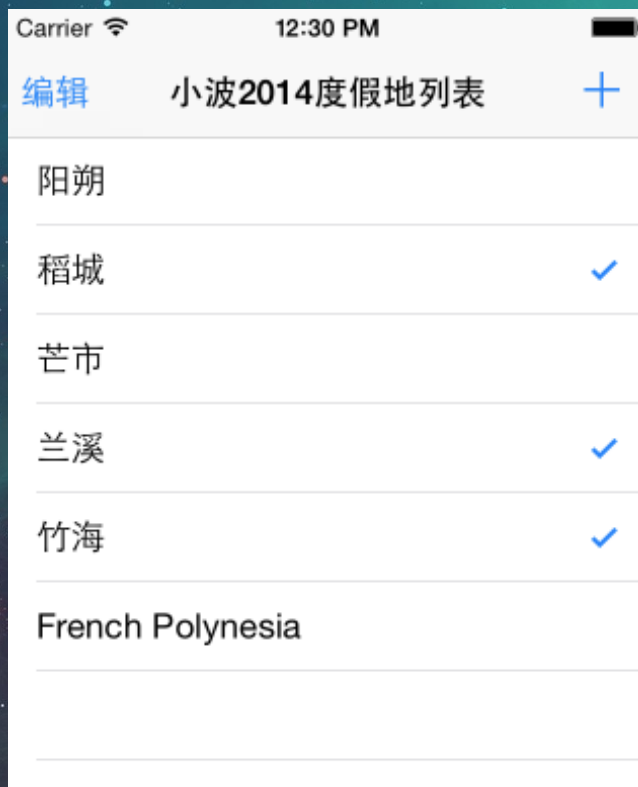
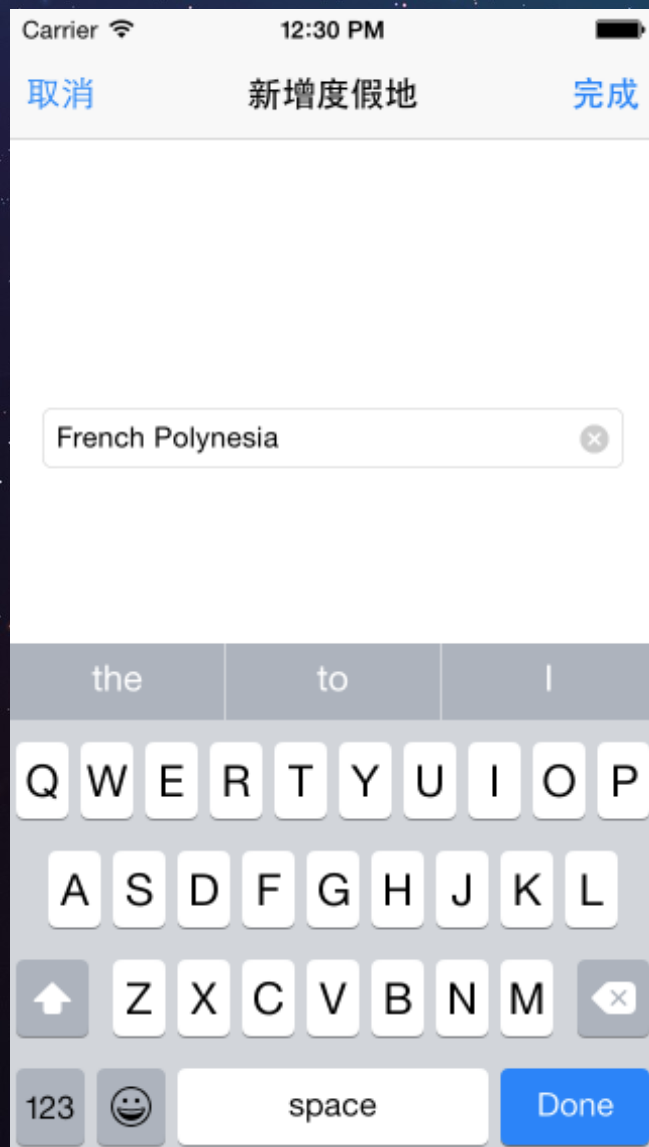


■ 用户输入

Handwritten signature

4. 实现 Implement

完成效果图



4.实现 Implement

自定义类

类

■ 度假 Vaction

属性

■ 地名 place

属性

■ 已游 visited

4.实现 Implement

载入数据



- 名称:度假地数组
- 初始化

- 名称:载入初始数据
- 添加度假地

- 名称: viewDidLoad
- 调用 载入初始数据

度假列表控制器

4.实现 Implement

添加数据 - 数组

芒市

稻城

阳朔

兰溪

竹海

4.实现 Implement

显示数据



让 度假列表控制器 成为表格数据源
要实现UITableViewDataSource协议



Index Path 指示单元格在
表格视图中的位置
section 和 row

1

表格的部分数

numberOfSectionsInTableView
只有1个部分

2

指定部分的行数

numberOfRowsInSection
度假地数组的长度

3

给指定行一个单元格

cellForRowAtIndexPath



原型单元格 – 取第一个单元格

属性- Identifier(标识符) : PtCell

属性- Selection(选中样式): None(无)

4.实现 Implement

显示数据



新建单元格



测试一下

1

取单元格所在行对应的数组元素备用
`indexPath.row`

2

把数组元素的地名给单元格的标签文字
`cell.textLabel.text`

3

设置度假地为已游
`didSelectRowAtIndexPath`



切换已游状态

取消选中 `deselectRowAtIndexPath`
切换单元格对应的实例已有状态
通知表格,刷新所在单元格

4.实现 Implement

显示数据

给单元格增加度假状态指示



1

回到配置单元格方法
`cellForRowAtIndexPath`

2

判断度假的状态
设置单元格配件类型
`accessoryType`

3

配件类型(枚举)
`UITableViewCellAccessoryType`



枚举类型选择
`Checkmark` 打钩
`None` 无

4.实现 Implement

编辑数据

编辑表格内容

1

控制器载入时设置导航栏左侧编辑按钮

navigationItem leftBarButtonItem
editButtonItem



设置表格编辑时的动画

setEditing

2

表格修改时

commitEditingStyle



判断编辑样式是否是删除

UITableViewCellEditingStyle

删除度假数组相应行

删除单元格相应行

4.实现 Implement

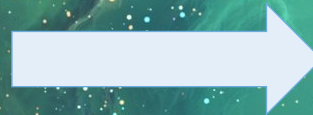
添加数据



- 名称:度假地
- 初始化



- 对象:
- 文本框和完成按钮
- 类型:Outlet



- 方法: prepareForSegue
- 检查是否由完成按钮触发
- 检查文本框是否有输入
- 设置新增属性的地名

新增度假地控制器

4.实现 Implement

获取过渡回来的数据



- 方法:unwindToList
- 取回过渡情报(源控制器)

- 新增的度假地

- 判断新度假地是否有效
- 保存到度假地数组中
- (控制器通知表格刷新)

度假地控制器

Enjoy Your

2014

Thank you

A small, handwritten signature in the bottom right corner of the image.