

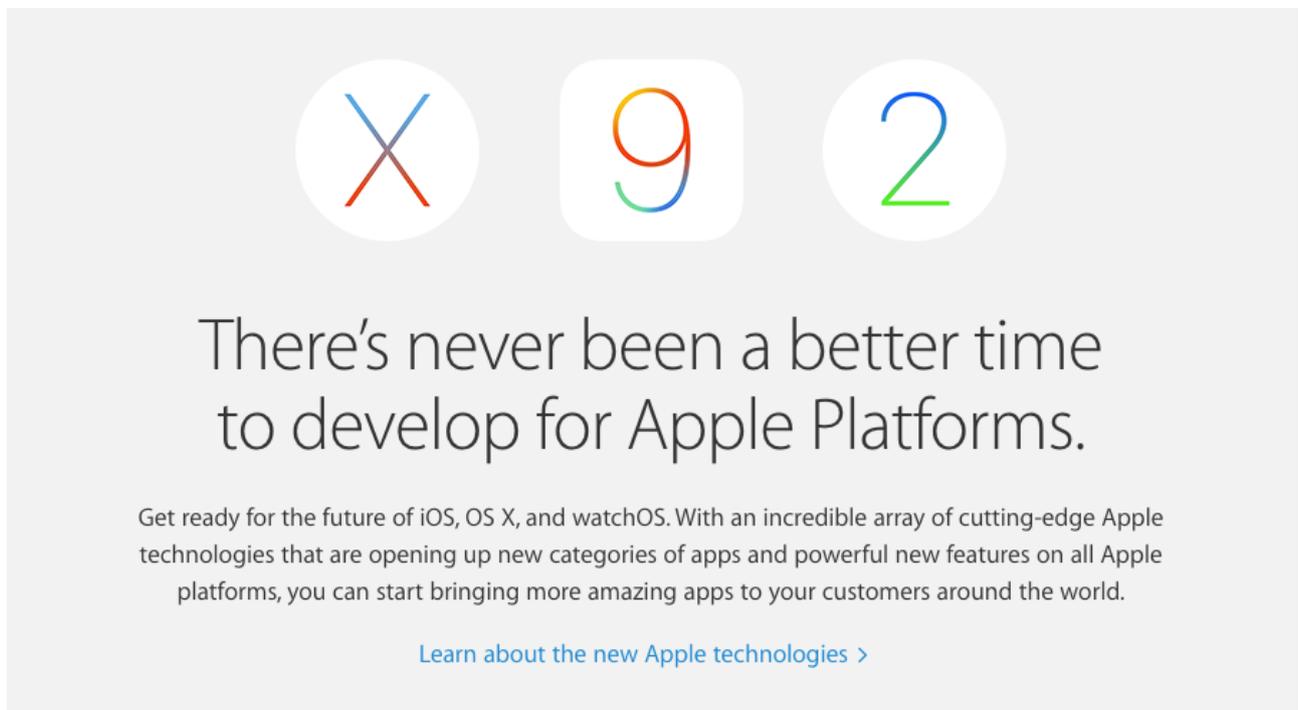
Hello, iOS

0 起始篇¹

即将到来的开学季，可能又会有不少同学(因为用iPhone)选择iOS这个平台作为自己的研究方向，所以我会时不时更新一些比较基础的知识作为参考。

对于本文章适用的人群，我暂时定位于有一点点编程基础的(即不是完全零基础)，但是要求不会很多，复杂的位置我会添加一些简单的注解。以上描述的是主要面对的人群，所以即使是零基础也可以硬着头皮看下去，我尽量保证让大家都看懂。

关于iOS，因为近几年iOS的更新速度快的不止一星半点，所以每篇文章我都会附上相对应的iOS和Xcode²版本，保证信息的准确度。同时，由于我已经一段时间没有跟进越狱社区的信息，所以我们仅研究没有获取额外权限的部分。



图片来源：<https://developer.apple.com/>

苹果的开发者官网上有这样一句话：**从没有过如此完美的时机加入苹果平台的开发者行列。**今年，OS X平台提高了一定的稳定性，iOS平台开放了更多的API，同时watchOS更新到了甚至可以脱离手机存在的版本。同时，Swift 2.0的发布也给开发者带来了好消息，这的确是苹果平台开发的春天。

首先我们来看一看iOS端开发需要哪些条件。首先我们要有一个Xcode用，听说微软的VS也将支持iOS的开发，不过做到比较好的水平尚需时日，所以依然首推自然平台。为了Xcode环境，我们需要OS X系统(因此，PC需要安装黑苹果)。

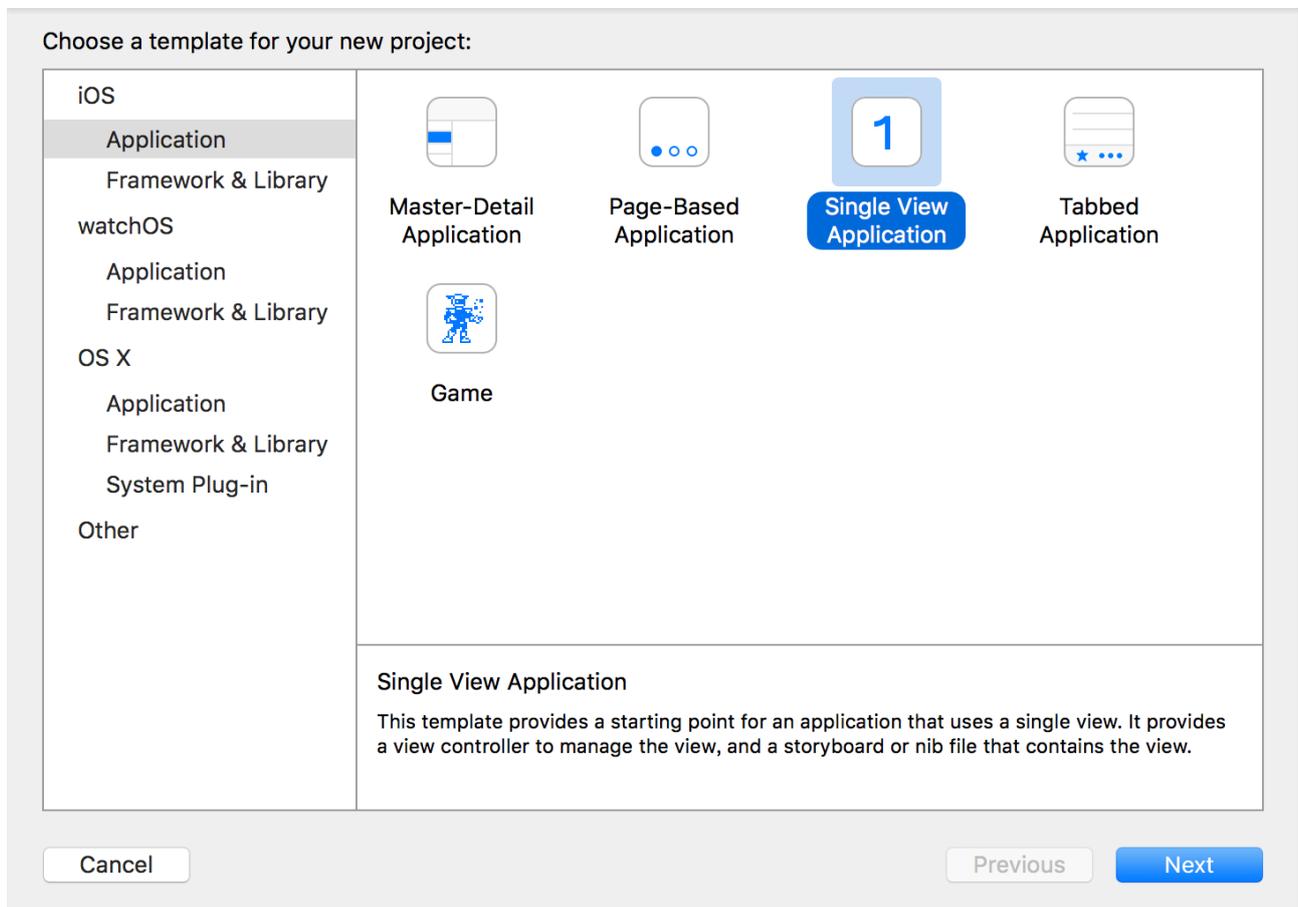
¹ 2015年8月30日，基于OS X 10.11 beta 7，iOS 9 beta 5，Xcode 7 beta 5.

² Xcode是iOS平台开发的基本工具，默认可以编写的语言有C, C++, Objective-C, Swift等。

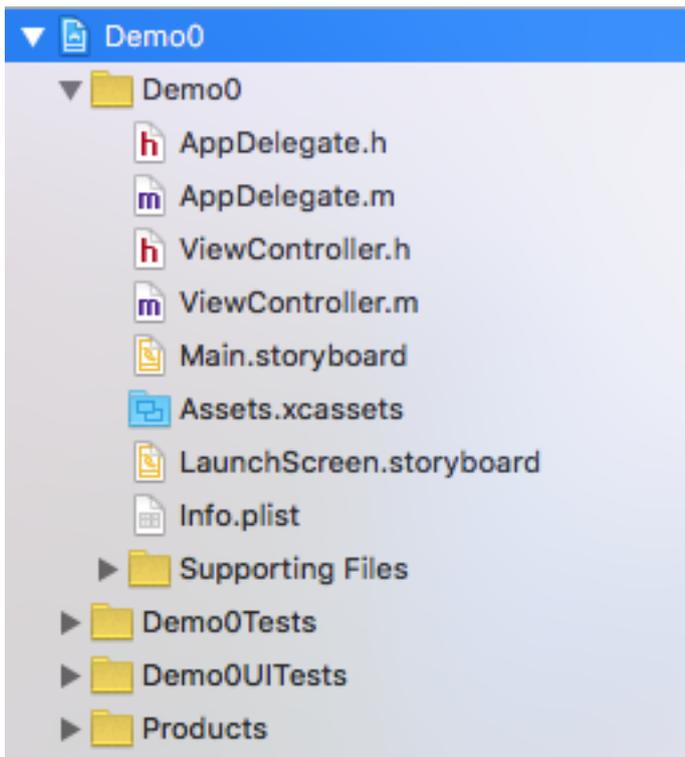
起始篇我们来带大家简单的看看iOS的开发环境。



选择Create a new Xcode project， 可以创建一个新的项目。这一次我们演示一个简单的App， 选择Single View Application。



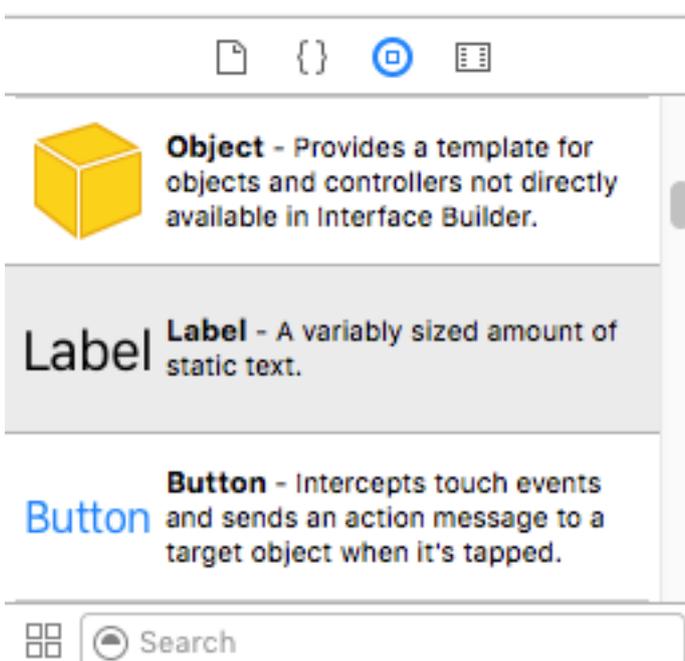
我们给这个项目起名为Demo0，然后会看到如下的项目结构：



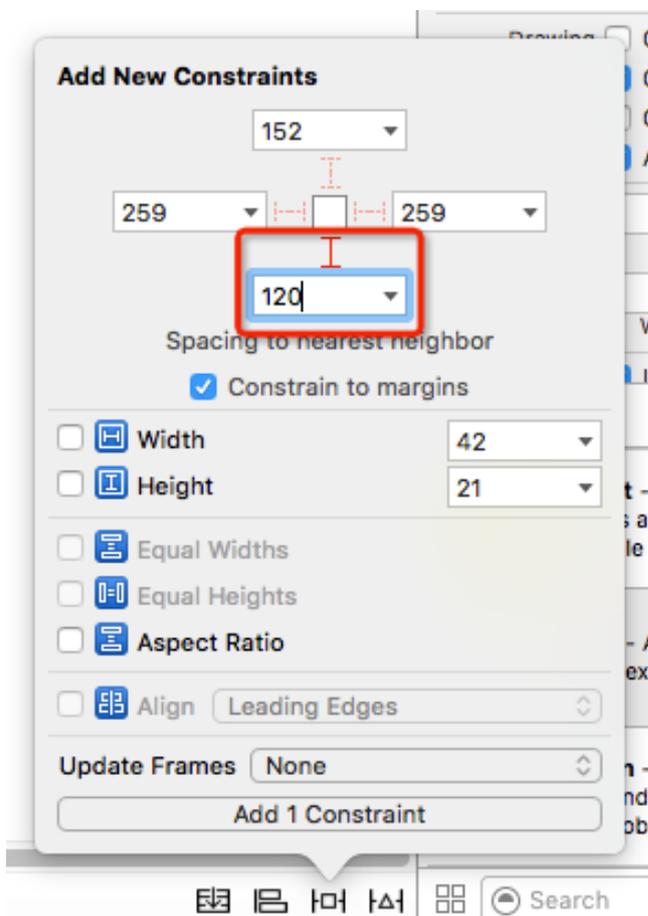
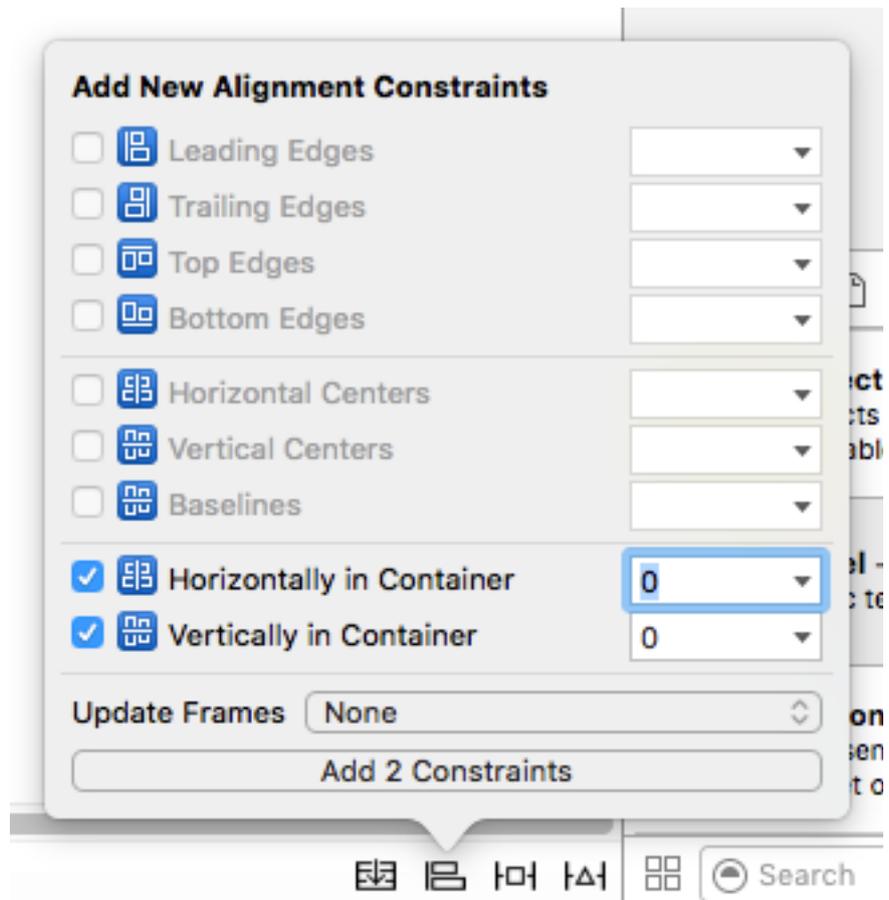
这一次我们准备使用一些简单的操作来实现一个界面效果，所以需要关注的是Main.storyboard这个文件。

打开这个文件我们可以看到一个空白的，右上角只有一个电池图标的界面。我们需要做的是像画图一样修饰这个空白的界面。

首先，我们可以从右下角的控件库选择文本框控件。这个控件的名字叫做UILabel，未来你需要记住这个名字。



为了让这个文本框位于屏幕的中间，我们给这个框加上两条约束 (constraints)。选中这个框，然后选择如图位置的两个选项。



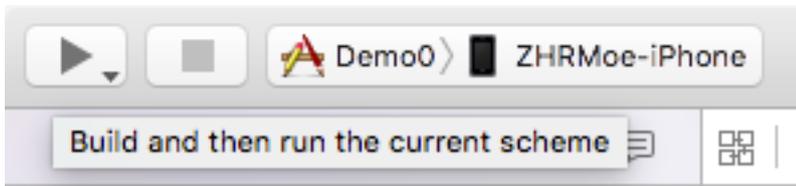
然后我们来添加另一个文本框，这次我们让它在水平上居中，距离下边框有一定的距离。

于是加上一些自己的美化，我做了一个这样的界面：



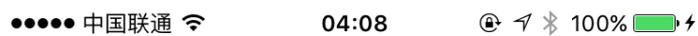
另外，如果你觉得这个界面在屏幕中占的位置太大，还可以缩小成对应iPhone的大小。选中这个界面，然后在右侧找到图片中这个位置，选择Size的设置，就可以选择大小了。

新版的Xcode已经支持非苹果开发者用户也可以给手机编译自己的程序了，所以我们直接选择左上角那个播放键(其实是编译运行的意思，快捷键是command+r)就可以把这个程序运行在手机上。



需要注意的是，一定要把编译的对象选中手机，否则会运行在电脑的模拟器上。

运行的效果如图：



欢迎!

滑动以解锁 >>

这样，一个简单的界面样式就完成了。

第0节 完