Переходим к построению интерфейса!

Пора браться за Xcode и переходить к построению этого представления. В Xcode есть удобный редактор для построения графических интерфейсов (GUI); чтобы отредактировать представление, достаточно щелкнуть на файле Main.storyboard.



изменение рабочей среды



Переходим к построению интерфейса... дубль два

Раскадровки (storyboards) появились в iOS 5; эта технология упрощает редактирование пользовательского интерфейса. Интерфейс на базе перетаскивания заметно ускоряет построение макета, но в раскадровках представлены и переходы между представлениями в более сложных приложениях, включающих более одного представления. Мы уже знаем, как должно выглядеть наше приложение, поэтому работа над ним сводится к перетаскиванию и размещению нужных компонентов в нужных местах. Скорее всего, размеры компонента, перетаскиваемого в представление, будут отличаться от желаемых. Выделите нужный компонент, захватите маленький квадратик в углу и перетащите его, пока компонент не примет нужный размер.



Эти тонкие синие линии упрощают выравнивание и настройку интервалов между элементами. Позднее некоторые из этих возможностей будут рассмотрены более подробно; а когда нужно будет обеспечить поддержку iPhone 5 и iPhone 4, мы воспользуемся относительным распределением. В этой области будет размещаться клавиатура. За отображение клавиатуры отвечает iOS, так что от вас потребуется только выделить место под нее. Найдите в списке кнопку (Button), текстовое поле (TextView) и надпись (Label) и перетащите их в представление.

За дело!



Построение раскадровки

Сейчас мы займемся добавлением и настройкой всех компонентов представления. Начнем с надписи (UILabel) в верхней части представления.

Захватите надпись и перетащите ее в левый верхний угол представления. Во время перетаскивания под контроллером представления появляются ограничения. Они выбираются на основании рекомендаций Human Interface Guidelines (HIG) компании Apple; как правило, вам стоит соблюдать эти рекомендации и оставить предлагаемое пространство.

Marco View Controller Scene Marco View Controller Top Layout Guide Bottom Layout Guide View Label - Label First Responder Exit		View Show Frame Rectangle 1			
	Label	Image: state			
		Constraints The selected views have no constraints. At build time explicit left, too, which, and hatabit			

Оба ограничения должны отображаться, если в инспекторе установлен флажок «standard».

Измените текст надписи и исправьте высоту. Все эти операции можно выполнить на панели инспектора атрибутов (Attributes Inspector) в правой части редактора.

В инспекторе введите новый текст надписи MarcoNetwork.

Label				
Text	Plain		1	
	MarcoNetwork			
Color	Default			+
Font	System 17.0		T	1:
Alignment		=		
Lines			1	10
Behavior	S Enables	i .		
	Highlig	hted		

Выберите панель Size на панели инспектора атрибутов...



И введите новую высоту 60.



Построение раскадровки (продолжение)

Аналогичные изменения необходимо внести в конфигурацию двух других элементов представления, UITextView и UIButton.



Наконец, добавьте в нижней части представления кнопку, соблюдая предложенное по умолчанию расстояние от краев.





Это ваша раскадровка в Xcode.

В данный момент представление должно содержать три элемента: надпись в верхней части экрана, текстовое поле для сообщения и кнопку для выполнения операции.

Мы воспользовались Interface Builder для настройки макета и изменения высоты некоторых элементов, чтобы привести представление к нужному виду.





Щелкните на кнопке запуска. Посмотрите, что получилось! Внешний вид приложения соответствует описанию из файла .*storyboard.*





Стандартные элементы управления такие... стандартные.

В изначальном состоянии готовые элементы управления не впечатляют. Впрочем, вы их можете настроить. Многие элементы управления поддерживают нестандартную графику, так что используйте в своем приложении цветовые темы, стили оформления кнопок и т. д. Будьте осторожны при настройке элементов; помните, что главное — юзабилити. И даже если вы думаете, что мигающая ядовито-зеленая кнопка выглядит стильно, пользователи могут с вами не согласиться.





Запишите список дел для выполнения требований Марко. Сверьтесь со списком в нижней части страницы.

1. Изменить его текст кнопки строкой «Post it!» ни и заменить его текстом по умолчанию «Your message here>». 3. Заменить текстом по умолчанию «Your message

Xcode позволяет легко вносить косметические изменения

Мы уже пару раз вносили изменения в инспекторе, но давайте разберемся подробнее. Начнем с исправления текста по умолчанию и надписей.



Затем выделите текстовое поле, в инспекторе атрибутов удалите большой блок текста на латыни и введите вместо него строку «<your message here>».

В принципе то же самое можно было сделать в программном коде...

При внесении подобных изменений (размер шрифта, текст по умолчанию и т. д.) в Interface Builder среда Xcode записывает эту информацию в раскадровку, чтобы она задавалась при загрузке раскадровки приложением. Все, что здесь делается (а также многое другое), также можно сделать в коде приложения. Выбор между изменением пользовательского интерфейса в программном коде или в Interface Builder отчасти является делом вкуса — и конечно, зависит от того, предоставляет ли Interface Builder средства для внесения таких изменений.

Элемент управления іОЅ изнутри

Мы изменили текст на кнопке, но когда пользователь прикасается к кнопке, по-прежнему ничего не происходит. Чтобы кнопка делала что-то осмысленное, необходимо связать ее с программным кодом.



Мы хотим

связь меж-

установить

ду раскадров-

кой и классом

ViewController, на базе которого она создается. При открытии файла .storyboard на правой панели должен быть выбран файл ViewController.h.

E



После того как вы выберете нужный файл и откроете Assistant Editor, эдесь появляются файлы раскадровки, а справа файл ViewController.h.

Будьте осторожны! Аssistant Editor не всегда показывает то, что нужно. Если на правой панели отображается файл .m, щелкните на стрелках в правом верхнем углу, чтобы вызвать на экран файл ViewController.h.

Post it!