

Rewolucyjne urządzenia — nowatorskie oprogramowanie!



Programowanie aplikacji na
iPhone 4
Poznaj platformę iOS SDK3 od podstaw

David Mark • Jack Nutting • Jeff LaMarche

Jak przygotować środowisko pracy?
Jak zaprojektować atrakcyjny interfejs użytkownika?
Jak wykorzystać potencjał ekranów dotykowych i gestów?

Apress®



Tytuł oryginału: Beginning iPhone 4 Development: Exploring the iOS SDK

Tłumaczenie: Robert Górczyński

ISBN: 978-83-246-3588-7

Original edition copyright © 2011 by Dave Mark, Jack Nutting, Jeff LaMarche.
All rights reserved.

Polish edition copyright © 2012 by Helion S.A.
All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/paip4>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

O autorach	13
O recenzencie	15
Wstęp	17
Rozdział 1. Witamy w dżungli	19
Dla kogo jest przeznaczona ta książka?	19
Co będzie potrzebne?	20
Programy oferowane programistom	21
Co trzeba wiedzieć?	22
Czym się wyróżnia programowanie na platformę iOS?	23
Tylko jedna aktywna aplikacja	23
Tylko jedno okno	23
Ograniczony dostęp	23
Ograniczony czas udzielenia odpowiedzi	24
Ekran o ograniczonej wielkości	24
Ograniczone zasoby systemowe	24
Brak mechanizmu Garbage Collection	25
Niektóre z nowych funkcji	25
Inne podejście	25
Co nowego w tej książce?	25
Co nowego w tym wydaniu?	27
Czy jesteś gotowy?	27
Rozdział 2. Udobruchanie bogów	29
Konfiguracja projektu w Xcode	29
Okno projektu w Xcode	32
Wprowadzenie do programu Interface Builder	34
Czym jest plik nib?	35
Dodanie etykiety do widoku	36
Zmiana atrybutów	39
Dopracowanie zbudowanej aplikacji	40
Gotowość do kompilacji i uruchomienia	42
Podsumowanie	44

Rozdział 3.	Obsługa podstawowej interakcji	45
	Architektura Model-View-Controller	46
	Utworzenie projektu	46
	Utworzenie kontrolera widoku	47
	Outlety	48
	Akcje	48
	Dodanie akcji i outletów do kontrolera widoku	49
	Dodanie akcji i outletów do pliku implementacji	52
	Używanie delegata aplikacji	56
	Edycja pliku MainWindow.xib	59
	Edycja pliku Button_FunViewController.xib	60
	Utworzenie widoku w programie Interface Builder	60
	Połączenie elementów w całość	62
	Wypróbowanie aplikacji	66
	Podsumowanie	66
Rozdział 4.	Dalsza praca z interfejsem użytkownika	67
	Ekran pełen kontroltek	67
	Kontrolki aktywne i pasywne	68
	Tworzenie aplikacji	71
	Implementacja pola obrazu i pól tekstowych	71
	Określenie outletów	71
	Określenie akcji	72
	Dodanie elementu Image View	73
	Dodanie pól tekstowych	77
	Ustawienie atrybutów drugiego pola tekstowego	81
	Połączenie outletów	82
	Zamknięcie klawiatury	82
	Zamknięcie klawiatury po zakończeniu wprowadzania danych	82
	Dotknięcie tła w celu zamknięcia klawiatury	83
	Implementacja suwaka i etykiety	86
	Określenie outletów i akcji	86
	Dodanie outletów i akcji	87
	Dodanie suwaka i etykiety	88
	Połączenie akcji i outletu	89
	Implementacja przełączników, przycisku i kontrolki segmentowej	89
	Dodanie outletów i akcji	90
	Dodanie przełączników, przycisku oraz kontrolki segmentowanej	92
	Połączenie outletów przełączników i akcji	93
	Dodanie przycisku	94
	Implementacja panelu Action Sheet oraz komunikatu	95
	Spełnienie wymagań metody delegata Action Sheet	96
	Wyświetlenie elementu Action Sheet	96
	Używanie delegata Action Sheet	98
	Uatrakcyjnienie przycisku	99
	Używanie metody viewDidLoad	100
	Stany kontrolki	100
	Rozciągane obrazy	101

Prawidłowe zachowanie podczas zarządzania pamięcią	101
Podsumowanie	102
Rozdział 5. Automatyczna rotacja i zmiana wielkości	103
Automatyczna rotacja	104
Obsługa rotacji za pomocą atrybutów Autosize	105
Włączenie obsługi rotacji	105
Projektowanie interfejsu z użyciem atrybutów Autosize	107
Używanie atrybutów Autosize w oknie inspektora	108
Ustawienie atrybutów Autosize dla przycisków	110
Rekonstrukcja widoku podczas rotacji	111
Zdefiniowanie i połączenie outletów	112
Przenoszenie przycisków po rotacji	112
Zamiana widoków	114
Określenie outletów i akcji	116
Zdefiniowanie outletów i akcji	116
Zaprojektowanie dwóch widoków	117
Implementacja zamiany widoków i akcji	118
Podsumowanie	120
Rozdział 6. Aplikacje z wieloma widokami	121
Najczęściej spotykane typy aplikacji z wieloma widokami	121
Architektura aplikacji z wieloma widokami	124
Kontroler główny	127
Anatomia widoku z treścią	127
Budowa aplikacji View Switcher	128
Utworzenie kontrolera widoku oraz plików nib	129
Modyfikacja delegata aplikacji	130
SwitchViewController.h	132
Dodanie kontrolera widoku	132
Budowanie widoku z paskiem narzędzi	135
Utworzenie głównego kontrolera widoku	137
Implementacja widoków z treścią	140
Animacja przełączania widoków	143
Podsumowanie	146
Rozdział 7. Pasek zakładek i kontrolka Picker	147
Aplikacja Pickers	147
Delegaci i źródła danych	149
Konfiguracja struktury paska zakładek	152
Utworzenie plików	152
Dodanie kontrolera głównego	152
Edycja pliku MainWindow.xib	154
Połączenie outletu, a następnie uruchomienie	159
Implementacja kontrolki Picker do wyboru daty	159
Implementacja kontrolki Picker z pojedynczym komponentem	162
Zdefiniowanie outletów i akcji	162
Utworzenie widoku	162
Implementacja kontrolera jako źródła danych i delegata	163

Implementacja kontrolki Picker z wieloma komponentami	167
Zdefiniowanie outletów i akcji	167
Utworzenie widoku	168
Implementacja kontrolera	168
Implementacja kontrolki Picker z komponentami zależnymi od siebie	171
Utworzenie prostej gry z użyciem kontrolki Picker	177
Zapis pliku nagłówkowego kontrolera	177
Utworzenie widoku	178
Dodanie grafiki do zasobów aplikacji	179
Implementacja kontrolera	179
Ostatnie szczegóły	184
Dołączenie struktury Audio Toolbox do projektu	189
Podsumowanie	190
Rozdział 8. Wprowadzenie do Table View	191
Podstawy Table View	191
Kontrolki Table View i Table View Cell	191
Tabele zwykłe i grupowane	193
Implementacja prostej tabeli	194
Tworzenie widoku	194
Utworzenie kontrolera	195
Dodanie grafiki	198
Stosowanie stylów komórki tabeli	200
Określenie poziomu wcięcia	201
Obsługa wyboru rekordu	202
Zmiana wielkości czcionki i wysokości rekordu	203
Dostawianie komórki tabeli do własnych potrzeb	206
Dodawanie podwidoków do komórki tabeli	206
Wczytanie UITableViewCell z pliku nib	210
Tabele grupowane i indeksowane	215
Utworzenie widoku	215
Import danych	215
Implementacja kontrolera	215
Dodanie indeksu	218
Implementacja paska wyszukiwania	220
Ponowne przemyślenie projektu	220
Pełna, modyfikowalna kopia	221
Uaktualnienie pliku nagłówkowego kontrolera	223
Modyfikacja widoku	224
Modyfikacja implementacji kontrolera	226
Podsumowanie	237
Rozdział 9. Kontrolery nawigacyjne i tabele	239
Kontrolery nawigacyjne	239
Koncepcja stosu	240
Stos kontrolerów	240

Aplikacja hierarchiczna Nav w sześciu odsłonach	241
Podkontrolery	241
Szkielet aplikacji Nav	245
Pierwszy podkontroler: przycisk Filmy	254
Drugi podkontroler: widok listy	262
Trzeci podkontroler: kontrolki w rekordzie tabeli	266
Czwarty podkontroler: ruchome rekordy	273
Piąty podkontroler: rekordy do usunięcia	279
Szósty podkontroler: edytowalny widok szczegółów	284
Jest coś jeszcze...	303
Podsumowanie	306
Rozdział 10. iPad	307
Widoki podzielone i Popover	307
Utworzenie projektu SplitView	308
Plik xib definiuje strukturę	310
Kod definiuje funkcjonalność	312
Aplikacja Presidents	319
Utworzenie własnego widoku Popover	323
Podsumowanie	329
Rozdział 11. Ustawienia aplikacji i ustawienia domyślne użytkownika	331
Poznajemy systemową aplikację Ustawienia	331
Aplikacja AppSettings	332
Utworzenie projektu	337
Praca z grupą Settings Bundle	337
Odczyt preferencji w aplikacji	348
Zmiana ustawień domyślnych aplikacji	353
Ostatnie zmiany	356
Podsumowanie	359
Rozdział 12. Podstawy przechowywania danych	361
Aplikacje są odseparowane od siebie	362
Pobieranie ścieżki dostępu do katalogu dokumentów	362
Pobranie ścieżki dostępu do katalogu tmp	363
Strategie zapisu plików	363
Przechowywanie danych w pojedynczym pliku	364
Przechowywanie danych w wielu plikach	364
Używanie plików typu property list	364
Serializacja plików typu property list	364
Pierwsza wersja aplikacji trwale przechowującej dane	365
Archiwizacja obiektów modelu	371
Spełnienie wymagań protokołu NSCoder	371
Implementacja protokołu NSCopying	372
Archiwizacja i dearchiwizacja obiektów danych	373
Archiwizacja w aplikacji	374

Używanie bazy danych SQLite3 wbudowanej w iOS	378
Utworzenie lub otworzenie bazy danych	379
Używanie zmiennych dołączanych	380
Aplikacja używająca SQLite3	381
Używanie Core Data	387
Encje i obiekty zarządzane	388
Aplikacja wykorzystująca Core Data	392
Podsumowanie	401
Rozdział 13. Technologia Grand Central Dispatch, przetwarzanie w tle i programista ...	403
Technologia Grand Central Dispatch	403
Aplikacja SlowWorker	404
Podstawy wątków	407
Jednostki pracy	408
GDC — kolejkovanie niskiego poziomu	408
Rozpoczęcie pracy z blokami	409
Usprawnienie aplikacji SlowWorker	410
Przetwarzanie w tle	415
Cykl życiowy aplikacji	416
Powiadomienia o zmianie stanu	416
Utworzenie aplikacji State Lab	418
Stan wykonywania aplikacji	418
Wykorzystanie zmian stanu działania aplikacji	420
Obsługa stanu nieaktywnego	421
Obsługa stanu działania w tle	425
Podsumowanie	433
Rozdział 14. Rysowanie za pomocą Quartz i OpenGL	435
Dwie strony świata grafiki	435
Rysowanie za pomocą Quartz	436
Kontekst graficzny w Quartz 2D	436
System współrzędnych	437
Określenie koloru	438
Rysowanie obrazów w kontekście	440
Rysowanie kształtów — wielokąty, linie i krzywe	441
Próbka możliwości Quartz 2D — wzorce, przejścia barw i różne wzorce linii	441
Aplikacja QuartzFun	441
Konfiguracja aplikacji QuartzFun	441
Dodanie kodu Quartz odpowiedzialnego za rysowanie	453
Optymalizacja aplikacji QuartzFun	457
Aplikacja GLFun	461
Konfiguracja aplikacji GLFun	461
Rysowanie za pomocą OpenGL	463
Ukończenie aplikacji GLFun	469
Podsumowanie	470

Rozdział 15. Obsługa ekranu dotykowego i gestów	471
Terminologia Multitouch	471
Łańcuch odpowiedzi	472
Przekazywanie zdarzenia: utrzymywanie łańcucha odpowiedzi	473
Architektura Multitouch	474
Gdzie należy umieścić kod?	474
Cztery metody informujące o dotknięciu	474
Wykrywanie dotknięcia ekranu	475
Budowa aplikacji TouchExplorer	476
Uruchomienie TouchExplorer	479
Wykrywanie machnięcia	479
Budowa aplikacji Swipes	479
Stosowanie automatycznego rozpoznawania gestów	482
Implementacja gestu machnięcia wieloma palcami	483
Wykrywanie wielu naciśnień	485
Wykrywanie uszczypnięć	490
Tworzenie i używanie własnych gestów	492
Zdefiniowanie gestu „ptaszka”	493
Dołączenie nowego gestu do widoku	496
Podsumowanie	497
Rozdział 16. Gdzie jestem? Wyszukiwanie drogi za pomocą Core Location	499
Menedżer lokalizacji	500
Ustawienie żądanej dokładności	500
Ustawienie filtra odległości	500
Uruchomienie menedżera lokalizacji	501
Rozsądne używanie menedżera lokalizacji	501
Delegat menedżera lokalizacji	501
Pobieranie uaktualnień określających położenie	501
Pobieranie współrzędnych geograficznych za pomocą CLLocation	501
Powiadamianie o błędach	503
Wypróbowanie Core Location	504
Uaktualnianie menedżera lokalizacji	508
Obliczenie pokonanej odległości	509
Podsumowanie	509
Rozdział 17. Żyroskop i przyspieszeniometer	511
Zasada działania przyspieszeniometera	511
Nie wolno zapomnieć o rotacji	512
Core Motion i menedżer ruchu	513
Ruch na bazie zdarzeń	513
Proaktywny dostęp do wartości dotyczących ruchu	518
Wyniki przyspieszeniometera	520
Wykrywanie wstrząsów	521
Wbudowane wykrywanie wstrząsów	522
Aplikacja ShakeAndBreak	523

Przyspieszeniomierz jako kontroler kierunkowy	528
Tocząca się kula	528
Utworzenie klasy BallView	530
Obliczanie ruchu kuli	533
Podsumowanie	535
Rozdział 18. Aparat fotograficzny w iPhone i biblioteka zdjęć	537
Używanie Image Picker i UIImagePickerController	537
Implementacja delegata Image Picker Controller	539
Praktyczny test aparatu fotograficznego i biblioteki treści multimedialnych	540
Utworzenie interfejsu użytkownika	542
Implementacja kontrolera	542
Podsumowanie	546
Rozdział 19. Tłumaczenie aplikacji na inny język	547
Architektura przeznaczona do tłumaczenia aplikacji	547
Pliki ciągów tekstowych	548
Czym jest plik ciągu tekstowego?	549
Makro LocalizedString	549
Lokalizacja aplikacji w praktyce	550
Konfiguracja aplikacji LocalizeMe	550
Wypróbowanie aplikacji LocalizeMe	554
Tłumaczenie pliku nib	555
Użycie odpowiedniej wersji obrazu	559
Generowanie i tłumaczenie pliku ciągów tekstowych	559
Lokalizacja wyświetlanej nazwy aplikacji	562
Do widzenia	563
Rozdział 20. Co dalej?	565
Gdzie szukać pomocy?	565
Dokumentacja Apple	565
Listy dyskusyjne	566
Fora dyskusyjne	566
Witryny internetowe	567
Blogi	567
Konferencje	568
Obserwuj poczynania autorów	569
Pożegnanie	569
Skorowidz	571

ROZDZIAŁ 3



Obsługa podstawowej interakcji

Omówiona w poprzednim rozdziale aplikacja Hello World była dobrym wprowadzeniem do programowania iOS za pomocą Cocoa Touch, ale brakowało w niej jednej zasadniczej funkcji — możliwości interakcji z użytkownikiem. Bez tego aplikacja ma bardzo ograniczony zakres oferowanych możliwości.

W tym rozdziale utworzymy nieco bardziej skomplikowaną aplikację składającą się z dwóch przycisków oraz etykiety (zobacz rysunek 3.1). Tekst wyświetlany w etykiecie będzie zależał od przycisku naciśniętego przez użytkownika. Ten przykład może wydawać się bardzo prosty, ale przedstawia kluczowe koncepcje implementacji interakcji z użytkownikiem w aplikacji iOS.



Rysunek 3.1. Prosta dwuprzyciskowa aplikacja, która będzie zbudowana w tym rozdziale

Architektura Model-View-Controller

Przed rozpoczęciem pracy nad projektem nieco teorii. Projektanci platformy Cocoa Touch zastosowali koncepcję o nazwie **MVC** (ang. *Model-View-Controller*, czyli Model-Widok-Kontroler), która stanowi logiczny sposób tworzenia kodu w aplikacji graficznej. Obecnie niemal wszystkie platformy zorientowane obiektowo wykorzystują w pewnym stopniu architekturę MVC, ale w kilku z nich (w tym także Cocoa Touch) zastosowano prawdziwy model MVC.

Architekturę MVC pod względem funkcjonalności można podzielić na trzy oddzielne kategorie:

- **Model (model)** — są to klasy przechowujące dane aplikacji;
- **View (widok)** — to kod odpowiedzialny za okna, kontrolki i inne elementy widoczne dla użytkownika, z którymi można prowadzić interakcję;
- **Controller (kontroler)** — łączy w aplikacji model i widok; stanowi więc tak zwaną logikę aplikacji i decyduje, w jaki sposób obsłużyć dane wejściowe pochodzące od użytkownika.

Celem w MVC jest tworzenie obiektów implementujących trzy wymienione typy kodu jako maksymalnie oddzielne elementy. Budowany obiekt powinien być bez problemu zaklasyfikowany jako należący do jednej z trzech wymienionych kategorii bez funkcji (lub z ich niewielką liczbą), które można zaliczyć do dwóch pozostałych. Przykładowo obiekt implementujący przycisk nie powinien zawierać kodu przetwarzającego dane po jego naciśnięciu, a implementacja obsługi konta bankowego nie powinna zawierać kodu odpowiedzialnego za tworzenie tabeli wyświetlającej operacje bankowe.

Architektura MVC pomaga w zapewnieniu maksymalnej możliwości ponownego wykorzystania kodu. Klasa implementująca przycisk może być użyta w dowolnej aplikacji. Natomiast klasa implementująca przycisk i przeprowadzająca pewne operacje po jego kliknięciu może być zastosowana tylko w aplikacji, dla której pierwotnie powstała.

Podczas opracowywania aplikacji Cocoa Touch programista będzie najczęściej tworzył elementy widoku w programie Interface Builder, choć czasami interfejs będzie modyfikowany również z poziomu kodu. Inną możliwością jest wykorzystanie podklas istniejących widoków i kontrolerek.

Model jest tworzony za pomocą klas Objective-C zaprojektowanych do przechowywania danych aplikacji bądź poprzez zbudowanie modelu danych z użyciem Core Data (to zagadnienie zostanie przedstawione w rozdziale 12.). W aplikacji omawianej w tym miejscu nie będziemy budować żadnych obiektów modelu, ponieważ nie trzeba przechowywać czy zachowywać danych. Jednak w następnych rozdziałach podczas budowy bardziej skomplikowanych aplikacji będziemy używać także obiektów modelu.

Komponent kontrolera to najczęściej klasy utworzone specjalnie dla danej aplikacji. Kontroler może być zupełnie dowolną klasą (podklasa NSObject) choć najczęściej będzie podklasą jednej z istniejących klas kontrolerów struktury UIKit, na przykład `UIViewController`, którą poznasz w dalszej części rozdziału. Dzięki tworzeniu podklas jednej z istniejących klas programista na początek otrzymuje wiele gotowych, najczęściej używanych funkcji, więc nie musi poświęcać czasu na opracowywanie ich od początku.

Po nabyciu większego doświadczenia w programowaniu przy użyciu Cocoa Touch zaczniesz zauważać, jak w klasach UIKit zastosowano zasady architektury MVC. Wykorzystując koncepcję MVC w trakcie opracowywania własnych aplikacji, programista tworzy czysty, przejrzysty i łatwy w obsłudze kod.

Utworzenie projektu

Nadszedł czas na utworzenie projektu Xcode. W tym przykładzie użyty zostanie ten sam szablon, z którym pracowaliśmy w poprzednim rozdziale: *View-based Application*. Dzięki ponownemu rozpoczęciu pracy od prostego szablonu znacznie łatwiej będziesz mógł zobaczyć, w jaki sposób w aplikacji iOS współdziałają obiekty kontrolera i widoku. Inne szablony aplikacji iOS będą używane w następnych rozdziałach.

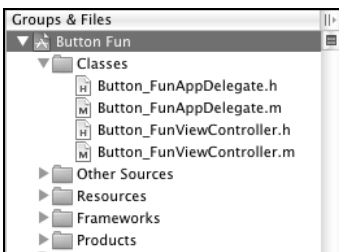
W Xcode należy więc utworzyć nowy projekt: jako urządzenie (rozwijane menu *Product*) wskazać *iPhone* i zapisać projekt pod nazwą *Button Fun*. Jeśli napotkasz problemy w trakcie tworzenia nowego projektu, warto powrócić do poprzedniego rozdziału, w którym proces ten został dokładnie omówiony.

Prawdopodobnie pamiętasz, że szablon projektu zawiera przygotowane pewne klasy. Te same klasy znajdują się w nowym projekcie, chociaż ich nazwy będą nieco inne. Wynika to z faktu, że nazwy klas są nadawane na podstawie nazwy projektu.

Utworzenie kontrolera widoku

W dalszej części rozdziału w programie Interface Builder zostanie utworzony widok (czyli interfejs użytkownika) dla naszej aplikacji, podobnie jak to zrobiono w poprzednim rozdziale. Wcześniej jednak trzeba zapoznać się z przygotowanymi w szablonie plikami kodu źródłowego oraz wprowadzić w nich kilka zmian. Tak, dobrze przeczytałeś, w tym rozdziale będziemy tworzyć rzeczywisty kod źródłowy.

Przed wprowadzeniem zmian warto zobaczyć, jakie pliki domyślnie znajdują się w projekcie utworzonym z szablonu. W panelu *Groups & Files* należy rozwinąć katalog *Classes*, który zawiera cztery pliki (zobacz rysunek 3.2).



Rysunek 3.2. Panel *Groups & Files* zawiera pliki klas domyślnie znajdujące się w szablonie projektu. Warto zwrócić uwagę na użycie nazwy projektu w nazwach plików klas

Cztery pokazane na rysunku pliki implementują w sumie dwie klasy, z których każda składa się z pliku implementacji (.m) oraz nagłówkowego (.h). Aplikacja tworzona w tym rozdziale będzie zawierała tylko jeden widok, a klasa kontrolera odpowiedzialna za zarządzanie tym widokiem nosi nazwę *Button_FunViewController*. Część *Button_Fun* pochodzi z nazwy projektu, natomiast część *ViewController* oznacza klasę kontrolera widoku. Warto kliknąć plik *Button_FunViewController.h* w panelu *Groups & Files* i przyjrzeć się jego zawartości:

```
#import <UIKit/UIKit.h>
@interface Button_FunViewController : UIViewController {
}
@end
```

Plik nie zawiera zbyt wiele kodu, prawda? *Button_FunViewController* to podklasa *UIViewController* będąca jedną z podstawowych klas kontrolerów, o których wcześniej wspomniano. Klasa stanowi część struktury *UIKit* i dostarcza dużą liczbę funkcji. Program Xcode nie wie nic na temat funkcji charakterystycznych dla tworzonej aplikacji. Jednak zakłada, że programista na pewno będzie potrzebował pewnych funkcji, więc tworzy wspomnianą klasę przeznaczoną dla przechowywania funkcji.

Spójrz ponownie na rysunek 3.1. Aplikacja składa się z dwóch przycisków oraz etykiety tekstowej odzwierciedlającej naciśnięcie przycisku. Wszystkie trzy elementy zostaną utworzone w programie Interface Builder. Ponieważ w aplikacji powstanie także kod źródłowy, musi istnieć jakiś mechanizm pozwalający na interakcję kodu z elementami utworzonymi w programie Interface Builder.

Oczywiście. Klasa kontrolera może odwoływać się do obiektu w pliku nib za pomocą specjalnego typu zmiennej egzemplarza o nazwie **outlet** (z ang. gniazdo). Outlet należy traktować jako wskaźnik prowadzący do obiektu znajdującego się w pliku nib. Przykładowo zakładamy, że utworzyłeś etykietę tekstową w programie Interface Builder, a następnie z poziomu kodu źródłowego chcesz zmienić tekst

etykiety. Po zadeklarowaniu outletu oraz jego połączeniu z obiektem etykiety zdefiniowany w ten sposób outlet można wykorzystać do zmiany z poziomu kodu tekstu wyświetlanego w etykiecie. Takie rozwiązanie zostanie przedstawione w dalszej części rozdziału.

Z drugiej strony, obiekty interfejsu znajdujące się w pliku nib mogą mieć możliwość wywoływania metod specjalnych zdefiniowanych w klasie kontrolera. Wspomniane metody specjalne noszą nazwę **actions** (z ang. akcje). Przykładowo w programie Interface Builder można zdefiniować, że kiedy użytkownik zwolni dany przycisk (to znaczy zdejmie palec z przycisku na ekranie), wówczas zostanie wywołana określona metoda znajdująca się w kodzie źródłowym.

W tworzonej tutaj aplikacji znajdzie się outlet prowadzący do etykiety, który pozwoli na zmianę tekstu w tej etykiecie. Ponadto zostanie utworzona metoda o nazwie `buttonPressed:`¹ wywoływana po naciśnięciu jednego z przycisków. Zadaniem tej metody będzie ustawienie tekstu etykiety informującego użytkownika, który przycisk został naciśnięty.

Przyciski i etykieta powstaną w programie Interface Builder, w którym również później nastąpi połączenie etykiety z outletem oraz przycisków z metodą `buttonPressed:`.

Jednak przed rozpoczęciem tworzenia kodu trzeba nieco dokładniej poznać outlety i akcje.

Outlety

Outlety to zmienne egzemplarza zadeklarowane za pomocą słowa kluczowego `IBOutlet`. Deklaracja outletu w pliku nagłówkowym kontrolera może wyglądać następująco:

```
@property (nonatomic, retain) IBOutlet UIButton *myButton;
```

Słowo kluczowe `IBOutlet` jest definiowane następująco:

```
#ifndef IBOutlet
#define IBOutlet
#endif
```

Zdezorientowany? Z punktu widzenia kompilatora słowo kluczowe `IBOutlet` nie ma żadnego specjalnego znaczenia. Służy jedynie w charakterze podpowiedzi dla programu Interface Builder i informuje, że dany element jest zmienną egzemplarza łączoną z obiektem znajdującym się w pliku nib. Każda tworzona zmienna egzemplarza, która ma być połączona z obiektem w pliku nib, musi być poprzedzona słowem kluczowym `IBOutlet`. Po otwarciu pliku nib w panelu *Groups & Files* program Interface Builder skanuje pliki nagłówkowe projektu w poszukiwaniu wystąpień tego słowa, a następnie pozwala na tworzenie połączeń z kodu do pliku nib na podstawie tych (i tylko tych) zmiennych. W podpunkcie „Tworzenie połączenia z outletem” znajdującym się w dalszej części rozdziału dowiesz się, w jaki sposób tworzyć w programie Interface Builder połączenie między outletem i obiektem interfejsu użytkownika.

Akcje

Akcje to metody stanowiące część klasy kontrolera. Są one deklarowane z użyciem słowa kluczowego `IBAction`, które informuje Interface Builder, że dana metoda jest akcją i może być wywołana przez kontrolkę. Zazwyczaj deklaracja metody akcji przedstawia się następująco:

```
-(IBAction)dowolnaOperacja:(id)sender;
```

Rzeczywista nazwa metody może być dowolna, ale zwracanym typem musi być `IBAction`, który ma takie same znaczenie jak typ `void`. To po prostu inny sposób wskazania, że metoda akcji nie zwraca

¹ Na końcu nazwy metody znajduje się dwukropek, o którym nie wolno zapomnieć. Dwukropek występuje w nazwach wielu metod Cocoa i Cocoa Touch — *przyp. tłum.*

Zmiany w outletach

W pierwszym wydaniu książki słowo kluczowe `IBOutlet` było umieszczane przed deklaracją zmiennej egzemplarza, na przykład:

```
IBOutlet UIButton *myButton;
```

Od tamtej chwili w przykładowych fragmentach kodu publikowanych przez Apple słowo kluczowe `IBOutlet` jest umieszczane w deklaracji właściwości, na przykład tak:

```
@property (nonatomic, retain) IBOutlet UIButton *myButton;
```

Obsługiwane są obie składnie, w większości przypadków nie ma również żadnych różnic zależących od miejsca umieszczenia wymienionego słowa kluczowego. Jednak od tej reguły istnieje jeden wyjątek. Jeżeli właściwość zostanie zadeklarowana z nazwą inną niż powiązana z nią zmienna egzemplarza (co można zrobić w dyrektywie `@synthesize`), wówczas w celu zapewnienia prawidłowego działania słowo kluczowe `IBOutlet` musi być umieszczone w deklaracji właściwości, a nie przed deklaracją zmiennej egzemplarza. Jeżeli nie do końca rozumiesz koncepcję właściwości, nie przejmuj się, wkrótce zostanie ona omówiona nieco dokładniej.

Wprawdzie obie omówione składnie działają, ale w całym kodzie źródłowym przedstawionym w książce użyto składni stosowanej przez Apple, czyli umieszczono słowo kluczowe `IBOutlet` w deklaracji właściwości.

Więcej informacji na temat nowych właściwości Objective-C można znaleźć w książce *Learn Objective-C on the Mac* napisanej przez Marka Dalrymple'a i Scotta Knastera (Apress, 2009) oraz w dokumencie *Introduction to The Objective-C Programming Language* dostępnym na witrynie Apple pod adresem <http://developer.apple.com/library/mac/#documentation/Cocoa/Conceptual/ObjectiveC/Introduction/introObjectiveC.html>.

wartości. Metoda akcji najczęściej pobiera pojedynczy argument zwykle zdefiniowany jako typ `id` o nazwie `sender`. Kontrolka wywołująca metodę używa argumentu `sender` w odniesieniu do samej siebie. Jeśli przykładowo metoda akcji jest wywołana w wyniku naciśnięcia przycisku, argument `sender` będzie zawierał odniesienie do naciśniętego przycisku.

Jak przekonasz się w kolejnym punkcie, przedstawiona w rozdziale aplikacja będzie korzystała z argumentu `sender` w celu ustawienia tekstu wyświetlanego przez etykietę w zależności od naciśniętego przycisku („lewy” lub „prawy”). Jeżeli nie trzeba wiedzieć, która kontrolka wywołała metodę, definicja metody akcji nie musi zawierać parametru `sender`. W takim przypadku może przybierać postać:

- (IBAction)dowolnaOperacja;

Jednak naprawdę nie zaszkodzi zadeklarowanie metody akcji wraz z argumentem `sender`, a następnie jego ignorowanie. Spotkasz się z dużą ilością kodu tworzonego w taki sposób, ponieważ wcześniej metody akcji w Cocoa musiały akceptować argument `sender` niezależnie od tego, czy był używany, czy nie.

Dodanie akcji i outletów do kontrolera widoku

Skoro już wiesz, czym są outlety i akcje, można przystąpić do ich dodania w klasie kontrolera. Potrzebny będzie outlet pozwalający na zmianę tekstu wyświetlanego przez etykietę. Ponieważ przyciski nie będą zmieniane, nie trzeba tworzyć dla nich outletów.

Konieczne będzie również zdefiniowanie pojedynczej metody akcji wywoływanej po naciśnięciu dowolnego z dwóch przycisków. Wprawdzie wiele metod akcji jest przeznaczonych dla poszczególnych kontrolerek, jednak istnieje możliwość użycia pojedynczej akcji do obsłużenia danych wejściowych z wielu kontrolerek. Takie rozwiązanie będzie zastosowane w omawianej aplikacji. Metoda akcji pobierze nazwę

przycisku z argumentu sender, a następnie użyje outletu etykiety do wyświetlenia tej nazwy w etykiecie. Sposób działania tego mechanizmu zostanie przedstawiony w dalszej części rozdziału przy okazji omawiania metody `buttonPressed:`.

-
- **Uwaga:** Ponieważ po utworzeniu projektu program Xcode umieszcza w nim pewne pliki zawierające przydatny kod, nowy kod bardzo często jest dodawany do istniejących plików. Kiedy widzisz listing (na przykład *Button_funViewController.h*), warto pamiętać, że kod zapisany zwykłą czcionką oznacza kod już istniejący w pliku, natomiast kod zapisany **czcionką pogrubioną** oznacza nowy kod, który trzeba wprowadzić.
-

Do pliku *Button_funViewController.h* należy dodać następujący kod:

```
#import <UIKit/UIKit.h>
@interface Button_FunViewController : UIViewController {
    UILabel *statusText;
}
@property (nonatomic, retain) IBOutlet UILabel *statusText;
- (IBAction)buttonPressed:(id)sender;
@end
```

Jeżeli programowałeś już w Objective-C, prawdopodobnie znasz deklarację `@property`. W przeciwnym razie ten wiersz kodu może wydawać się nieco przerażający. Nie należy się obawiać — właściwości w Objective-C są całkiem proste. Warto poświęcić chwilę na ich poznanie, ponieważ w książce będą używane bardzo często. Nawet jeśli jesteś już mistrzem w stosowaniu właściwości, to i tak powinieneś przeczytać ten fragment, ponieważ znajdziesz w nim użyteczne informacje dotyczące Cocoa Touch.

Właściwości w Objective-C

Przed dodaniem właściwości do Objective-C dla każdej zmiennej egzemplarza klasy programiści najczęściej definiowali parę metod służących do ustawiania i pobierania jej wartości. Metody te nazywano **akcesorami** i **mutatorami** (ewentualnie **getters** i **setters**) i mogły mieć postać podobną do przedstawionej poniżej:

```
- (id)foo {
    return foo;
}
- (void)setFoo:(id)aFoo {
    if (aFoo != foo) {
        [aFoo retain];
        [foo release];
    }
}
```

Wprowadzie powyższe podejście nadal pozostaje jak najbardziej poprawne, deklaracja `@property` zwalnia programistę ze znużonego tworzenia wymienionych metod dla każdej zmiennej egzemplarza. Deklaracja `@property` połączona z deklaracją w pliku implementacji (`@synthesize`, którą poznasz podczas wprowadzania zmian w pliku *Button_FunViewController.m*) nakazuje kompilatorowi utworzenie w trakcie kompilacji metod akcesora i mutatora. Programista normalnie deklaruje zmienne egzemplarza, jak to tutaj przedstawiono, ale nie musi samodzielnie definiować metod akcesora i mutatora.

W naszej deklaracji za słowem kluczowym `@property` znajdują się pewne atrybuty opcjonalne umieszczone w nawiasie. Wskazują one sposób utworzenia akcesorów i mutatorów przez kompilator, a także ułatwiają programiście odczyt kodu, ponieważ informują, jak obiekt będzie traktować swoje zmienne egzemplarza. Dwa atrybuty najczęściej stosowane podczas definiowania właściwości w aplikacjach iPhone zostały pokazane poniżej:

```
@property (retain, nonatomic) IBOutlet UILabel *statusText;
```

-
- **Uwaga:** Mogłeś zwrócić uwagę na użycie w poprzednim zdaniu słowa „normalnie” w kontekście deklarowania zmiennych egzemplarza dopasowanych do właściwości. Wynika z tego, że „nienormalne” jest zadeklarowanie ich w inny sposób. Język Objective-C 2.0 pozwala na pominięcie deklaracji zmiennej egzemplarza, o ile zmienna egzemplarza i właściwość mają takie same nazwy. W ten sposób w kodzie pozostaje jedynie deklaracja właściwości. Jednak taka możliwość jest ograniczona tylko do najnowszych środowisk dostarczanych przez Apple, obejmujących iOS oraz 64-bitowe aplikacje dla systemu Mac OS X w wersji 10.6 (Snow Leopard) lub nowszej. Takiej możliwości *nie ma* w przypadku 32-bitowych aplikacji dla Mac OS X. Do lata 2010 roku to ograniczenie obejmowało także oprogramowanie działające w symulatorze iPhone. Ponieważ każdy programista w pewnym stopniu korzystał z symulatora, używanie kodu pozbawionego zmiennych egzemplarza jest bardzo kłopotliwe. Tak więc niemal całe oprogramowanie iOS utworzone do wspomnianego momentu zawierało zmienne egzemplarza. Nawet obecnie obsługa pomijania zmiennych egzemplarzy nie działa najlepiej. Przykładowo debugger w Xcode ma problemy z wyświetlaniem informacji dotyczących właściwości, jeśli zmienna egzemplarza nie została zadeklarowana. W przykładach przedstawionych w książce niemal zawsze są stosowane zmienne egzemplarza. Jednak powinieneś mieć świadomość, że pewnego dnia narzędzia programistyczne zostaną dopracowane i wspomniane zmienne egzemplarza będą wyglądały jak relikty przeszłości.
-

Pierwszy atrybut o nazwie `retain` nakazuje kompilatorowi wysłanie wiadomości `retain` każdemu obiektowi, do którego jest przypisywana ta właściwość. W ten sposób unika się usunięcia zmiennej egzemplarza z pamięci, gdy właściwość nadal pozostaje w użyciu. To jest niezbędne, ponieważ zachowanie domyślne (`assign`) jest przeznaczone do używania z typami danych C niskiego poziomu bądź z mechanizmem `garbage collection` (akurat ta funkcja języka Objective-C 2.0 jest obecnie niedostępna na platformie iOS). Dlatego też podczas definiowania właściwości będącej obiektem (w przeciwieństwie do zwykłego typu danych, takiego jak `int`) należy podać `retain` jako atrybut opcjonalny. W trakcie deklarowania właściwości dla `int`, `float` lub innego zwykłego typu danych nie ma konieczności określania jakichkolwiek atrybutów opcjonalnych. W rzeczywistości podanie atrybutu `retain` w deklaracji właściwości dla typu danych niskiego poziomu powoduje powstanie błędów. Wynika to z faktu, że elementy niebędące obiektami Objective-C w ogóle nie mogą otrzymywać żadnych wiadomości, w tym także `retain` lub `release`.

Drugi atrybut opcjonalny `nonatomic` zmienia sposób generowania akcesora i mutatora. Bez zagłębiania się w szczegóły techniczne wystarczy powiedzieć, że domyślnie wymienione metody są generowane wraz z dodatkowym kodem przydatnym w trakcie tworzenia programów wielowątkowych. Takie dodatkowe obciążenie, choć niewielkie, jednak jest niepotrzebne podczas deklarowania wskaźnika do obiektu interfejsu użytkownika. Użycie opcji `nonatomic` powoduje więc wyeliminowanie wspomnianego obciążenia. Oczywiście, będą zdarzały się sytuacje, gdy programista nie będzie chciał używać atrybutu `nonatomic` we właściwości, ale ogólnie rzecz ujmując, podczas tworzenia aplikacji iOS zwykle korzysta się z tego atrybutu.

Język Objective-C 2.0 ma jeszcze inną interesującą funkcję, którą będziemy stosować wraz z właściwościami. Ta funkcja to **zapis z użyciem kropki**. Aby w tradycyjnym podejściu użyć metody akcesora, należało do obiektu wysłać wiadomość, na przykład:

```
mojaZmienna = [wybranyObiekt foo];
```

Powyższe podejście nadal działa doskonale. Jednak po zdefiniowaniu właściwości programista uzyskuje możliwość zastosowania składni z użyciem kropki, czyli podobnej do wykorzystywanej w językach Java, C++ oraz C#, na przykład:

```
mojaZmienna = wybranyObiekt.foo;
```

Z punktu widzenia kompilatora dwa powyższe polecenia są identyczne, możesz zatem wybrać, które będzie stosować. Składnia z użyciem kropki działa również w przypadku mutatorów. Tak więc polecenie:

```
wybranyObiekt.foo = mojaZmienna;
```

jest pod względem funkcjonalnym identyczne z poleceniem:

```
[wybranyObiekt setFoo:mojaZmienna];
```

-
- **Uwaga:** W tej książce autorze zdecydowali się na ścisłe podejście podczas pracy z właściwościami. Za każdym razem gdy następuje uzyskanie dostępu do zmiennej egzemplarza będącej jednocześnie właściwością, dostęp odbywa się za pomocą wywołania metody akcesora lub mutatora właściwości poprzez bezpośrednie wysyłanie wiadomości bądź zastosowanie zapisu z użyciem kropki. Podczas uzyskiwania dostępu do właściwości w obiekcie można z tego zrezygnować, pozostając przy zapisie `self.`, na przykład `self.nazwaWłaściwości`. Jednak w celu zachowania spójności (inne obiekty i tak muszą uzyskać dostęp do zmiennych egzemplarza poprzez właściwości) i poprawności programu (metoda akcesora lub mutatora może mieć pożądaný efekt uboczny, z którego nie chcemy zrezygnować) właściwości są stosowane wszędzie. Jedynym wyjątkiem są metody `init` i `dealloc`, w których dostęp do zmiennych egzemplarza jest bezpośredni. Wynika to z faktu, że w chwili dostępu do wymienionych metod odbiorca znajduje się w stanie przejściowym (został dopiero utworzony lub będzie za chwilę usunięty), więc ewentualne efekty uboczne wywołania metody akcesora lub mutatora byłyby prawdopodobnie niepożądane. Warto pamiętać, że kod Apple wygenerowany przez Xcode w szablonie może — w przeciwieństwie do kodu przedstawionego w książce — nie stosować wymienionych reguł.
-

Deklaracja metody akcji

Po deklaracji właściwości umieszczamy kolejny wiersz kodu:

```
- (IBAction)buttonPressed:(id)sender;
```

To jest deklaracja metody akcji. Umieszczając powyższą deklarację w tym miejscu, informujemy pozostałe klasy i program Interface Builder, że dana klasa ma metodę akcji o nazwie `buttonPressed:`.

Dodanie akcji i outletów do pliku implementacji

Po wprowadzeniu dotychczasowych modyfikacji w pliku nagłówkowym klasy kontrolera należy go zapisać, a następnie kliknąć plik implementacji klasy (*Button_FunViewController.m*). Ma on następującą zawartość:

```
#import "Button_FunViewController.h"

@implementation Button_FunViewController
/*
// To jest metoda inicjalizacyjna. Można ją nadpisać w celu
// wykonania zadań koniecznych przed wyświetleniem widoku.
- (id)initWithNibName:(NSString *)nibNameOrNil bundle:
    (NSBundle *)nibBundleOrNil {
    if (self=[super initWithNibName:nibNameOrNil bundle:nibBundleOrNil]) {
        // Własna inicjalizacja.
    }
    return self;
}
*/

/*
// Implementacja metody loadView pozwala na programowe utworzenie hierarchii
// widoków bez konieczności użycia pliku nib.
- (void)loadView {
}
*/

/*
// Implementacja metody viewDidLoad pozwala na przeprowadzenie konfiguracji
// po wczytaniu widoku, zazwyczaj z pliku nib.
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
}
```

```

}
*/

/*
// Nadpisanie tej metody pozwala na zmianę układu
// na inny niż domyślnie pionowy.
- (BOOL)shouldAutorotateToInterfaceOrientation:
    (UIInterfaceOrientation)interfaceOrientation {
    // Dla każdego obsługiwanego układu zwracana jest wartość YES.
    return (interfaceOrientation == UIInterfaceOrientationPortrait);
}
*/

- (void)didReceiveMemoryWarning {
    // Jeżeli widok nie posiada widoku nadrzędnego, zostanie usunięty z pamięci.
    [super didReceiveMemoryWarning];

    // Usunięcie z pamięci wszelkich buforowanych danych, obrazów i innych zasobów, które obecnie nie są
    // używane.
}

- (void)viewDidUnload {
    // Usunięcie wszystkich „przytrzymanych” podwidoków widoku głównego,
    // na przykład self.myOutlet = nil;
}

- (void)dealloc {
    [super dealloc];
}

@end

```

Firma Apple przewidziała, że pewne metody najprawdopodobniej będą nadpisane i umieściła w pliku implementacji ich szkielety. Niektóre z nich są umieszczone w komentarzu, można ich więc w zależności od potrzeb użyć, usuwając znaki komentarza, lub całkowicie usunąć z pliku. Metody nieumieszczone w komentarzach są albo wykorzystywane w szablonie projektu, albo ogólnie najczęściej używane w aplikacjach i zostały dołączone w celu odciążenia programisty od konieczności ich tworzenia. W budowanej w rozdziale aplikacji metody te nie będą potrzebne, spokojnie można je usunąć, co skróci kod oraz ułatwi wstawianie nowego kodu do pliku.

Po usunięciu metod umieszczonych w komentarzu należy dodać do pliku przedstawiony poniżej kod. Po wprowadzeniu zmian warto powrócić do lektury, aby dowiedzieć się, co dokładnie zostało zrobione.

```

#import "Button_FunViewController.h"

@implementation Button_FunViewController
@synthesize statusText;

- (IBAction)buttonPressed:(id)sender {
    NSString *title = [sender titleForState:UIControlStateNormal];
    NSString *newText = [[NSString alloc] initWithFormat:
        @"naciśnięto %@ przycisk", title];
    statusText.text = newText;
    [newText release];
}

- (void)didReceiveMemoryWarning {
    [super didReceiveMemoryWarning]; // Usunięcie widoku z pamięci,
    // jeżeli nie posiada widoku nadrzędnego.
}

```

```

    // Usunięcie z pamięci wszelkich zasobów, które nie mają znaczenia krytycznego, na przykład buforowanych
    // danych.
}

- (void)viewDidUnload {
    // Usunięcie wszystkich „przytrzymanych” podwidoków widoku głównego,
    // na przykład self.myOutlet = nil;
    self.statusText = nil;
}

- (void)dealloc {
    [statusText release];
    [super dealloc];
}

@end

```

Teraz przeanalizujemy nowo dodany kod. Pierwszy dodany wiersz to:

```
@synthesize statusText;
```

Powyższy wiersz nakazuje kompilatorowi automatyczne wygenerowanie metod akcesora i mutatora. Dzięki temu wierszowi kodu w klasie pojawiają się dwie „niewidoczne” metody o nazwach `statusText` i `setStatusText`. Programista nie musi ich tworzyć, będą one dostępne i gotowe do użycia.

Kolejny fragment kodu dodany do pliku implementacji to zdefiniowana wcześniej metoda akcji wywoływana po naciśnięciu dowolnego przycisku na ekranie:

```

- (IBAction)buttonPressed:(id)sender {
    NSString *title = [sender titleForState:UIControlStateNormal];
    NSString *newText = [[NSString alloc] initWithFormat:
        @"Naciśnięto %@ przycisk", title];
    statusText.text = newText;
    [newText release];
}

```

Trzeba pamiętać, że parametrem przekazywanym metodzie akcji jest kontrolka wywołująca tę metodę. Dlatego też w omawianej aplikacji atrybut `sender` zawsze będzie prowadził do naciśniętego przycisku. To bardzo użyteczny mechanizm, ponieważ pozwala na utworzenie tylko pojedynczej metody akcji przeznaczonej do obsługi danych wejściowych pochodzących z wielu kontroltek. Dokładnie takie rozwiązanie zostało zastosowane w aplikacji. Obydwa przyciski wywołują tę metodę, ale dzięki atrybutowi `sender` są rozróżniane. Pierwszy wiersz kodu metody pobiera z atrybutu `sender` nazwę naciśniętego przycisku:

```
NSString *title = [sender titleForState:UIControlStateNormal];
```

■ **Uwaga:** Podczas żądania nazwy przycisku trzeba podać **stan kontrolki**. Istnieją cztery dopuszczalne stany kontrolki: **normal** (zwykły) oznaczający aktywną kontrolkę, ale obecnie nieużywaną; **highlighted** (podświetlona) oznaczający kontrolkę w chwili naciskania bądź używania w inny sposób; **disabled** (wyłączona) oznaczający kontrolkę wyłączoną i niemożliwą do użycia oraz **selected** (zaznaczona) oznaczający, że kontrolka została zaznaczona (ten stan jest dostępny jedynie w niektórych kontrolkach). `UIControlStateNormal` przedstawia kontrolkę w zwykłym stanie, jest on najczęściej używany. Jeżeli wartości pozostałych stanów nie zostaną zdefiniowane, będą miały takie same wartości jak zwykły stan.

Kolejnym krokiem jest utworzenie nowego ciągu tekstowego na podstawie nazwy kontrolki:

```

NSString *newText = [[NSString alloc] initWithFormat:
    @"Naciśnięto %@ przycisk", title];

```

Nowy ciąg tekstowy zawiera nazwę kontrolki oraz tekst „naciśnięto przycisk”. Dlatego też po naciśnięciu przycisku nazwanego Lewy w etykiecie zostanie wyświetlony komunikat „naciśnięto lewy przycisk”.

Następne polecenie to przypisanie utworzonego ciągu tekstowego do etykiety:

```
statusText.text = newText;
```

W powyższym przykładzie w celu ustawienia ciągu tekstowego etykiety zastosowano zapis z użyciem kropki, ale równie dobrze można użyć polecenia `[statusText setText:newText];`.

Ostatni krok to zwolnienie pamięci zajmowanej przez ciąg tekstowy:

```
[newText release];
```

Nie wolno ignorować wagi operacji zwalniania zasobów po zakończeniu pracy z nimi, bowiem iPhone, iPad oraz inne urządzenia iOS mają bardzo ograniczoną ilość zasobów, więc nawet mały wyciek pamięci może doprowadzić do awarii programu. Warto również zwrócić uwagę na fakt, że *nie stosuje się* poniższego polecenia:

```
NSString *newText = [NSString stringWithFormat:
    @"naciśnięto %@ przycisk", title];
```

Powyższy kod działa dokładnie w taki sam sposób jak użyty wcześniej w aplikacji. Tego rodzaju metody są nazywane metodami **wygodnymi** lub **fabrycznymi** i zwracają obiekt, który automatycznie zwalnia zasoby. Stosując regułę mówiącą: „jeżeli nie zaalokowałeś zasobu lub jeśli go nie przytrzymałeś, wówczas nie musisz go zwalniać”, tego rodzaju obiekty nie muszą być zwalniane, o ile nie zostały wyraźnie zaalokowane. Używanie obiektów automatycznie zwalnających zasoby oznacza również konieczność utworzenia mniejszej ilości kodu, który dodatkowo jest czytelniejszy.

Jednak oferowana przez nie wygoda wiąże się z kosztem w postaci użycia mechanizmu *autorelease pool*. Pamięć zaalokowana dla obiektu automatycznie zwalnającego zasoby pozostaje zaalokowana jeszcze przez pewien okres czasu po zakończeniu pracy z tym obiektem. W komputerach działających pod kontrolą systemu Mac OS X, w którym używane są pliki wymiany oraz względnie duże ilości pamięci fizycznej, ten koszt będzie niewielki. Natomiast w urządzeniach takich jak iPhone obiekty obsługiwane przez mechanizm *autorelease pool* mogą mieć duży wpływ na ilość pamięci wykorzystywaną przez aplikację. Użycie mechanizmu *autorelease pool* nie jest błędem, ale tylko wtedy gdy jest to naprawdę konieczne, a nie w celu uniknięcia wprowadzenia jednego czy dwóch wierszy kodu.

Kolejny wiersz kodu został dodany do istniejącej metody `viewDidUnload`:

```
self.statusText = nil;
```

Obecnie nie należy się przejmować znaczeniem powyższego wiersza kodu, zostanie ono objaśnione w następnym rozdziale. Teraz trzeba tylko zapamiętać, że każdemu outletowi zdefiniowanemu w klasie w metodzie `viewDidUnload` należy przypisać wartość `nil`.

■ **Wskazówka:** Jeżeli nie do końca wiesz, w jaki sposób zarządzać pamięcią w Objective-C, warto zapoznać się z poświęconym temu zagadnieniu dokumentem, który znajduje się na stronie <http://developer.apple.com/library/mac/#documentation/Cocoa/Conceptual/MemoryMgmt/Articles/MemoryMgmt.html>. Nawet niewielkie wycieki pamięci mogą doprowadzić do spustoszeń w aplikacji iOS.

Ostatnie polecenie dodane w pliku implementacji znajduje się w metodzie `dealloc`:

```
[statusText release];
```

Zwolnienie zasobów tego elementu może wydawać się dziwne. Można sądzić, że skoro obiekt nie został wyraźnie ustanowiony, to nie trzeba zwalniać zajmowanych przez niego zasobów. Czytelnicy mający doświadczenie w programowaniu we starszych wersjach Cocoa i Objective-C prawdopodobnie uważają użycie powyższego polecenia za błąd. Jednak z powodu implementacji właściwości dla każdego outletu i użyciu atrybutu `retain` zwolnienie zasobów jest jak najbardziej prawidłowe i konieczne. Program

Interface Builder użyje metody mutatora wygenerowanej podczas przypisywania outletu. Wspomniana metoda zaalokuje zasoby dla przypisywanego jej obiektu, więc w celu uniknięcia powstania wycieku pamięci w tym miejscu należy zwolnić zasoby zaalokowane dla outletu.

-
- **Uwaga:** Można zauważyć, że po zwolnieniu zasobów zajmowanych przez obiekt `statusText` poprzez wywołanie jego metody `release` (w przeciwieństwie do wywołania `[self textStatus:nil]`) w rzeczywistości nasz obiekt przez pewien okres czasu pozostanie w nieprawidłowym stanie. Wynika to z faktu, że zmienna `statusText` nadal zawiera wskaźnik do właśnie zwolnionego obiektu, który może już nie istnieć. Jeżeli klasa nadrzędna obiektu (lub inna znajdująca się wyżej w hierarchii) wywoła metodę uzyskującą dostęp do właściwości `statusText` obiektu, prawdopodobnie dojdzie do awarii programu. Ponadto w aplikacji wielowątkowej może wystąpić błąd polegający na tym, że w jednym wątku względem obiektu jest wywoływana metoda `dealloc`, natomiast w innym wątku ten obiekt jest używany przez inny. W takich przypadkach może dojść do awarii programu, zakleszczenia lub wystąpi jeszcze inny dziwny rodzaj zachowania. Rozwiązaniem mogłoby być ustawienie dla wskaźnika wartości `nil` w metodzie `dealloc`, ale takie podejście powoduje powstanie innych problemów. Jeżeli pewien fragment kodu powoduje powstanie wspomnianych dziwnych zachowań — na skutek przypadkowego uzyskania dostępu do właściwości z poziomu klasy nadrzędnej podczas wykonywania metody `dealloc` lub wskutek używania obiektu w różnych wątkach i niezapewnienia prawidłowej obsługi jego licznika `retain` — tego rodzaju błąd należy usunąć, a nie pozostawić w aplikacji! Przypisanie w metodzie `dealloc` wartości `nil` wszystkim zmiennym egzemplarza może ułatwić ukrycie tego rodzaju błędów, zamiast je ujawnić na dalszym etapie prac. Od czasu do czasu zagadnienie to staje się tematem debat i dyskusji programistów Objective-C. Na blogu Jeffa LaMarche'a na stronie <http://iphonedevdevelopment.blogspot.com/2010/09/dealloc.html> można znaleźć szczegółowe omówienie różnych rozwiązań w tym zakresie. Jeżeli jesteś zainteresowany dalszą dyskusją na tego rodzaju tematy i chcesz dowiedzieć się, jak zatrzymanie nieprawidłowych wskaźników może w rzeczywistości pomóc podczas usuwania błędów zarządzania pamięcią, warto poczytać o „obiektach zombie” na stronie <http://www.cocoadev.com/index.pl?NSZombieEnabled>.
-

Przed przejściem dalej należy zapisać plik oraz skompilować projekt poprzez naciśnięcie klawiszy **Command+B**, upewniając się tym samym o niepopelnieniu błędu podczas wprowadzania kodu. Jeżeli projekt się nie kompiluje, wtedy jego kod trzeba porównać z kodem przedstawionym w książce.

Zagnieżdżanie wiadomości

Niektórzy programiści bardzo często zagnieżdżają wiadomości Objective-C. Wielokrotnie będziesz spotykał się z kodem w postaci:

```
statusText.text = [NSString stringWithFormat:@"naciśnięto %@ przycisk",
    [sender titleForState:UIControlStateNormal]];
```

Powyższy fragment kodu spełnia dokładnie taką samą funkcję jak cztery wiersze kodu znajdujące się w metodzie `buttonPressed:`. Ogólnie rzecz biorąc, w celu zagwarantowania przejrzystości w przykładach przedstawionych w tej książce nie jest stosowane zagnieżdżanie wiadomości. Wyjątkiem są jedynie wywołania `alloc` i `init`, które ze względu na stosowaną od dawna konwencję prawie zawsze są zagnieżdżane.

Używanie delegata aplikacji

Dwa pozostałe pliki w katalogu *Classes* to implementacja **delegata aplikacji**. Cocoa Touch bardzo intensywnie korzysta z **delegatów**, które są klasami odpowiedzialnymi za wykonywanie określonych zadań w imieniu innych obiektów. Delegat aplikacji pozwala na wykonywanie w imieniu klasy `UIApplication` pewnych zadań we wskazanym czasie. Każda aplikacja iPhone ma jeden i tylko jeden

egzemplarz `UIApplication` odpowiedzialny za obsługę pętli działania aplikacji, a także funkcje na poziomie aplikacji, takie jak przekierowywanie danych wejściowych do odpowiednich klas kontrolerów.

`UIApplication` to standardowy element `UIKit` i większość swoich zadań wykonuje w tle, więc w większości przypadków programista nie musi się nim przejmować. Jednak w ściśle zdefiniowanym czasie podczas działania aplikacji `UIApplication` wywołuje metody delegata, o ile delegat istnieje i implementuje odpowiednie metody. Przykładowo, jeżeli w programie znajduje się kod, który musi być wykonany przed zakończeniem działania programu, wówczas powinien być zaimplementowany w metodzie `applicationWillTerminate:` delegata aplikacji. Taki rodzaj delegacji pozwala aplikacji na implementację kodu działającego na poziomie całej aplikacji bez konieczności tworzenia podklasy `UIApplication` lub nawet bez znajania jej wewnętrznych sposobów działania.

Po kliknięciu pliku `Button_FunAppDelegate.h` w panelu *Groups & Files* powinieneś zobaczyć plik nagłówkowy delegata aplikacji, który będzie podobny do przedstawionego poniżej:

```
#import <UIKit/UIKit.h>

@class Button_FunViewController;

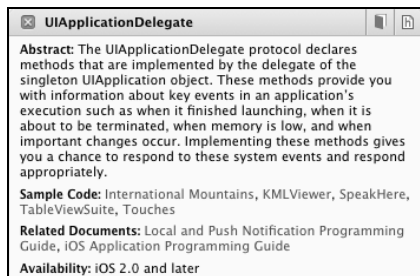
@interface Button_FunAppDelegate : NSObject <UIApplicationDelegate> {
    UIWindow *window;
    Button_FunViewController *viewController;
}
@property (nonatomic, retain) IBOutlet UIWindow *window;
@property (nonatomic, retain) IBOutlet Button_FunViewController
    *viewController;

@end
```

Nie ma potrzeby wprowadzania jakichkolwiek zmian w tym pliku, a po implementacji klasy kontrolera większość znajdującego się tutaj kodu powinna być zrozumiała. Warto jednak wspomnieć o jednym wierszu kodu:

```
@interface Button_FunAppDelegate : NSObject <UIApplicationDelegate> {
```

Czy zwróciłeś uwagę na wartość umieszczoną w nawiasie? Oznacza ona, że dana klasa stosuje protokół o nazwie `UIApplicationDelegate`. Należy nacisnąć klawisz *Option (Alt)* i umieścić kursor nad słowem `UIApplicationDelegate`. Kursor powinien zmienić wygląd na krzyżyk i wówczas trzeba dwukrotnie kliknąć wymienione słowo. Na ekranie zostanie wyświetlone pokazane na rysunku 3.3 małe okno zawierające ogólne omówienie protokołu `UIApplicationDelegate`.



Rysunek 3.3. Po dwukrotnym kliknięciu `<UIApplicationDelegate>` w kodzie źródłowym Xcode wyświetla pokazane na rysunku okno nazywane panelem Quick Help, które zawiera opis klikniętego elementu (tutaj protokołu `UIApplicationDelegate`)

Warto zwrócić uwagę na dwie ikony znajdujące się w prawym górnym rogu wyświetlonego okna. Kliknięcie lewej spowoduje wyświetlenie pełnej dokumentacji danego symbolu, natomiast kliknięcie prawej ikony powoduje wyświetlenie definicji symbolu w pliku nagłówkowym. Opisane ikony działają

w taki sam sposób w przypadku klasy, protokołu, nazwy kategorii oraz nazwy metody wyświetlanej w panelu edytora. Wystarczy po prostu dwukrotnie kliknąć wybrane słowo, przytrzymując klawisz *Option*, i zostanie ono wyszukane w dokumentacji.

Umiejętność szybkiego wyszukiwania informacji w dokumentacji jest przydatną umiejętnością, ale znalezienie definicji protokołu prawdopodobnie będzie ważniejsze. W definicji można sprawdzić, które metody delegat aplikacji może zaimplementować oraz kiedy będą one wywoływane. Warto poświęcić nieco czasu na zapoznanie się z opisem tych metod.

■ **Uwaga:** Jeżeli masz doświadczenie w programowaniu Objective-C w wersji wcześniejszej niż 2.0, warto wiedzieć, że protokoły mogą teraz zawierać także metody opcjonalne. `UIApplicationDelegate` zawiera wiele metod opcjonalnych. Metody opcjonalne nie muszą być implementowane w delegacie aplikacji, o ile nie występuje taka potrzeba.

W panelu *Groups & Files* należy kliknąć *Button_FunAppDelegate.m*, wyświetlając tym samym zawartość pliku implementacji delegata aplikacji. Ten plik powinien być podobny do przedstawionego poniżej:

```
#import "Button_FunAppDelegate.h"
#import "Button_FunViewController.h"

@implementation Button_FunAppDelegate

@synthesize window;
@synthesize viewController;

- (BOOL)application:(UIApplication *)application
    didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions {

    // Metodę można nadpisać w celu przeprowadzenia konfiguracji po uruchomieniu aplikacji.
    [window addSubview:viewController.view];
    [window makeKeyAndVisible];
    return YES;
}

- (void)applicationWillTerminate:(UIApplication *)application {
    // Zapis danych, o ile zachodzi taka potrzeba.
}

- (void)dealloc {
    [window release];
    [viewController release];
    [super dealloc];
}

@end
```

Pośrodku pliku można zobaczyć, że delegat aplikacji ma zaimplementowaną jedną z metod protokołu `application:didFinishLaunchingWithOptions:`, która, jak prawdopodobnie odgadłeś, zostaje wywołana tuż po ukończeniu konfiguracji, gdy aplikacja jest gotowa na rozpoczęcie interakcji z użytkownikiem.

W implementacji metody `application:didFinishLaunchingWithOptions:` przedstawionej powyżej widok kontrolera widoku zostaje dodany do okna głównego aplikacji jako podwidok, a samo okno staje się widoczne. W ten sposób interfejs aplikacji zostaje wyświetlony użytkownikowi. Programista nie musi podejmować w tym celu żadnych działań, cały odpowiedzialny za to kod został wygenerowany przez szablon użyty do utworzenia tego projektu.

W ten sposób poznałeś ogólne informacje o delegacji informacji oraz zobaczyłeś, w jaki sposób łączy on komponenty aplikacji.

Edycja pliku MainWindow.xib

Dotąd przeanalizowane zostały cztery pliki znajdujące się w katalogu *Classes* projektu (dwa pliki *.m* i dwa pliki *.h*). W poprzednim rozdziale wykorzystano także dwa z trzech plików z katalogu *Resources*. Używany był więc odpowiednik pliku *Button_Fun-Info.plist* po dodaniu ikony do projektu oraz odpowiednik *Button_FunViewController.xib* podczas dodawania etykiety „Witaj świecie!”.

W katalogu *Resources* znajduje się jeszcze jeden plik, o którym warto wspomnieć. Ten plik to *MainWindow.xib* tworzący w chwili uruchomienia programu delegata aplikacji, okno główne oraz egzemplarze kontrolera widoku. Należy zapamiętać, że wymieniony plik jest dostarczany jako część szablonu. Nie trzeba go modyfikować bądź cokolwiek dodawać. Plik pozwala po prostu zobaczyć, co się dzieje w tle, i spojrzeć całościowo na projekt.

W panelu *Groups & Files* trzeba rozwinąć katalog *Resources*, a następnie dwukrotnie kliknąć plik *MainWindow.xib*. Po uruchomieniu programu Interface Builder należy spojrzeć na okno główne pliku nib, czyli zatytułowane *MainWindow.xib* i pokazane na rysunku 3.4.



Rysunek 3.4. Plik *MainWindow.xib* aplikacji wyświetlony w programie Interface Builder

Powinieneś rozpoznać dwie pierwsze ikony omówione już w rozdziale 2. Przypominamy, że po dwóch pierwszych każda kolejna ikona w oknie głównym pliku nib przedstawia obiekt, który zostanie zainicjalizowany po wczytaniu pliku nib. Warto więc zapoznać się z trzecią, czwartą i piątą ikoną.

-
- **Uwaga:** Jak można zobaczyć na rysunku 3.4, długie nazwy w oknie głównym pliku nib są skracane. Po umieszczeniu kursora nad taką ikoną i odczekaniu kilku sekund zostanie wyświetlona podpowiedź wraz z pełną nazwą elementu. Warto również pamiętać, że nazwy wyświetlane w tym oknie niekoniecznie wskazują klasę obiektu. Nazwa domyślna dla nowego egzemplarza zwykle jest wskazówką dotyczącą klasy, ale te nazwy mogą się zmieniać i bardzo często są zmieniane.
-

Trzecia ikona to egzemplarz *Button_FunAppDelegate*, czwarta to egzemplarz *Button_FunViewController*, natomiast piąta to pierwsze i jedyne okno aplikacji (egzemplarz *UIWindow*). Wymienione ikony oznaczają, że po wczytaniu pliku nib aplikacja będzie miała jeden egzemplarz delegata aplikacji *Button_FunAppDelegate*, jeden egzemplarz kontrolera widoku *Button_FunViewController* oraz jeden egzemplarz *UIWindow* (ta klasa przedstawia pierwsze i jedyne okno aplikacji). Jak widać, Interface Builder ma znacznie większe możliwości niż jedynie tworzenie elementów interfejsu. Pozwala również na budowanie egzemplarzy innych klas; to funkcja o ogromnych możliwościach. Każdy wiersz kodu, którego nie trzeba utworzyć, to wiersz kodu

niewymagający usuwania błędów bądź ich obsługi. W tym momencie podczas uruchamiania aplikacji powstają trzy egzemplarze obiektów bez konieczności napisania jakiegokolwiek wiersza kodu.

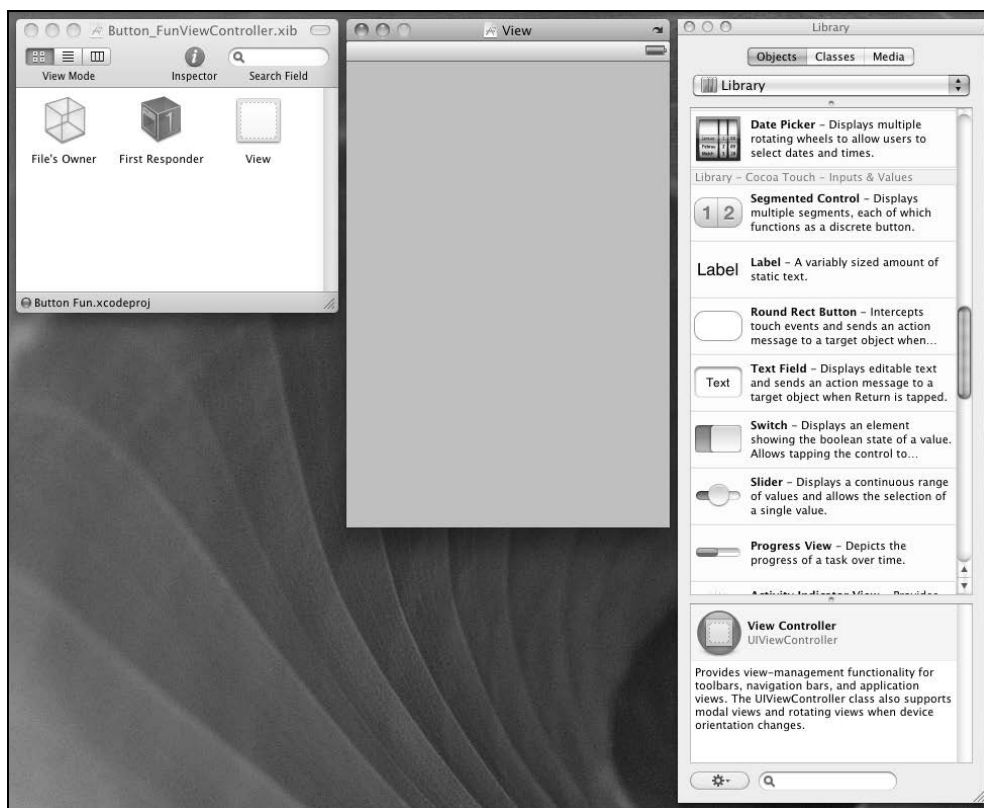
Dobrze, to już wszystko, co jest tutaj do obejrzenia, przechodzimy dalej. Należy się upewnić o zamknięciu pliku nib. W przypadku wyświetlenia komunikatu z pytaniem o zapis wprowadzonych zmian trzeba odpowiedzieć *No*, ponieważ nie powinny być wprowadzone jakiegokolwiek.

Edycja pliku `Button_FunViewController.xib`

Teraz pozostało już obsłużenie plików tworzących projekt oraz koncepcji łączącej elementy ze sobą. Przystępujemy więc do zbudowania interfejsu użytkownika.

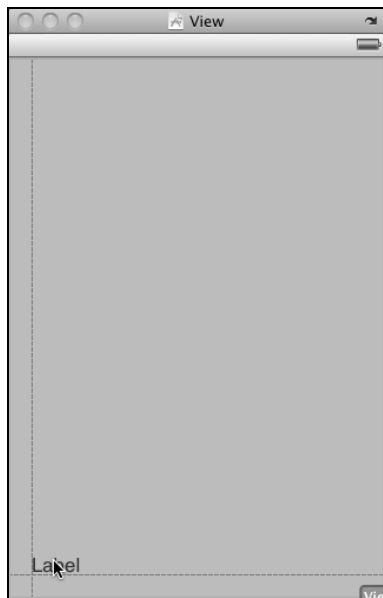
Utworzenie widoku w programie Interface Builder

W panelu *Groups & Files* Xcode trzeba dwukrotnie kliknąć `Button_FunViewController.xib`, co spowoduje otworenie wskazanego pliku nib w programie Interface Builder. Należy się upewnić o wyświetleniu okna biblioteki. Jeżeli okno biblioteki nie jest wyświetlone, trzeba wybrać opcję *Tools/Library*. Ponadto należy upewnić się, że wyświetlone zostanie okno *View* z pliku nib. Jeżeli okno jest niewidoczne, dwukrotne kliknięcie ikony *View* w oknie głównym pliku nib spowoduje jego wyświetlenie (zobacz rysunek 3.5).



Rysunek 3.5. Plik `Button_FunViewController.xib` otworzony w programie Interface Builder

W tym momencie można przystąpić do tworzenia interfejsu użytkownika aplikacji. Z biblioteki trzeba przeciągnąć etykietę na okno widoku, tak samo jak to zostało zrobione w poprzednim rozdziale. Etykietę należy przenieść w dolną część widoku, tak aby zostały wyświetlone niebieskie linie pomocnicze ułożenia elementów interfejsu (zobacz rysunek 3.6). Następnie etykietę trzeba rozciągnąć w prawą stronę aż do chwili wyświetlenia linii wspomagającej.



Rysunek 3.6. Używanie niebieskich linii pomocniczych podczas umieszczania elementów interfejsu

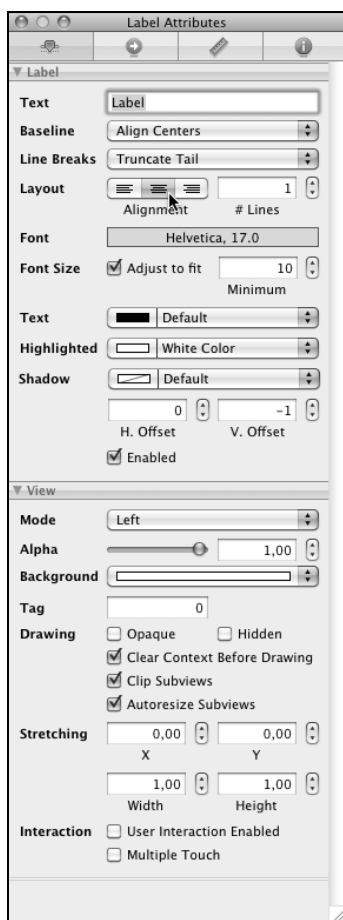
-
- **Uwaga:** Niebieskie linie pomocnicze pomagają programiście w stosowaniu wytycznych przedstawionych w dokumencie *Apple Human Interface* (zwykle określanym mianem „HIG”). Podobnie jak dla Mac OS X, także dla aplikacji iPhone firma Apple opracowała dokument *iPhone Human Interface Guidelines*. Dokument HIG informuje programistę, w jaki sposób powinien — i jak nie powinien — tworzyć interfejsu użytkownika. Naprawdę warto zapoznać się z tym dokumentem, ponieważ zawiera wiele cennych informacji, które powinien znać każdy programista iPhone. Wymieniony dokument można znaleźć na stronie <http://developer.apple.com/library/ios/#documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/>.
-

Po umieszczeniu etykiety na dole widoku należy ją kliknąć w celu zaznaczenia, a następnie nacisnąć klawisze *Command+I*, wyświetlając w ten sposób okno inspektora. W inspektorze trzeba zmienić sposób wyrównania tekstu na wyśrodkowany przy użyciu przycisków *Alignment* (zobacz rysunek 3.7).

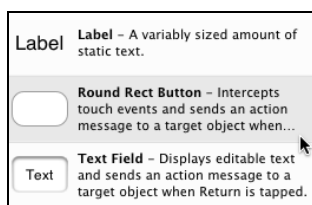
Następnie trzeba dwukrotnie kliknąć etykietę i usunąć istniejący w niej tekst. Nie chcemy wyświetlenia jakiegokolwiek tekstu przed naciśnięciem przycisku.

Kolejnym krokiem jest przeciągnięcie z biblioteki na okno widoku dwóch zaokrąglonych przycisków (*Round Rect Buttons* — zobacz rysunek 3.8).

Przyciski należy umieścić w jednej linii pośrodku widoku, po jednym po każdej stronie. Dokładne miejsce umieszczenia przycisków nie ma znaczenia. Następnie trzeba dwukrotnie kliknąć przycisk znajdujący się po lewej stronie, co pozwoli na edycję tytułu przycisku. Tytuł przycisku zmieniamy na „lewy”. Kolejny krok to zmiana tytułu przycisku po prawej stronie widoku na „prawy”. Po zakończeniu tej operacji widok powinien być podobny do pokazanego na rysunku 3.9.



Rysunek 3.7. Przyciski Alignment w oknie inspektora



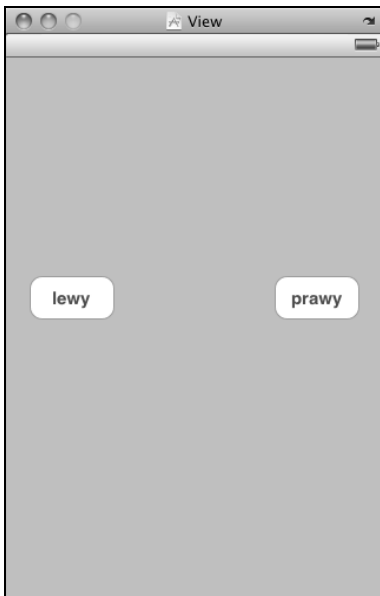
Rysunek 3.8. Zaokrąglone przyciski w oknie biblioteki

Połączenie elementów w całość

Na tym etapie mamy już przygotowane wszystkie elementy interfejsu użytkownika aplikacji. Pozostało jedynie utworzenie różnych połączeń pozwalających wspomnianym elementom na wzajemną współpracę.

Pierwszym krokiem jest utworzenie połączenia od ikony *File's Owner* do etykiety umieszczonej w oknie widoku. Możesz się zastanawiać, dlaczego z *File's Owner*?

Podczas tworzenia egzemplarza `UIViewController` lub innej podklasy istnieje możliwość nakazania obiektowi przeprowadzenia inicjalizacji z pliku nib. W użytych w aplikacji szablonie klasa `Button_FunViewController` będzie wczytana z pliku nib o nazwie `Button_FunViewController.xib`. W tym celu nie trzeba podejmować żadnych działań, odpowiedni kod jest automatycznie generowany przez szablon. W kolejnych rozdziałach dokładnie poznasz ten proces. Ponieważ plik `MainWindow.xib` zawiera ikonę przedstawiającą `Button_FunViewController`, egzemplarz `Button_FunViewController` będzie automatycznie utworzony podczas uruchamiania aplikacji. Wtedy ten egzemplarz automatycznie wczyta do pamięci plik `Button_FunViewController.xib` i stanie się jego właścicielem.



Rysunek 3.9. Ukończony interfejs użytkownika aplikacji

We wcześniejszej części rozdziału dodano outlet do klasy `Button_FunViewController` będącej właścicielem pliku nib. Teraz można utworzyć połączenie między outletem i etykietą, używając do tego ikony *File's Owner*. Przekonajmy się, w jaki sposób można to zrobić.

-
- **Uwaga:** Jeśli nie rozumiałeś jeszcze w pełni procesu wczytywania pliku nib, nie przejmuj się. To skomplikowane zagadnienie będzie przedmiotem naszych rozważań oraz działań w kilku następnych rozdziałach. Teraz trzeba zapamiętać, że klasa kontrolera jest właścicielem pliku nib o takiej samej nazwie.
-

Tworzenie połączenia z outletem

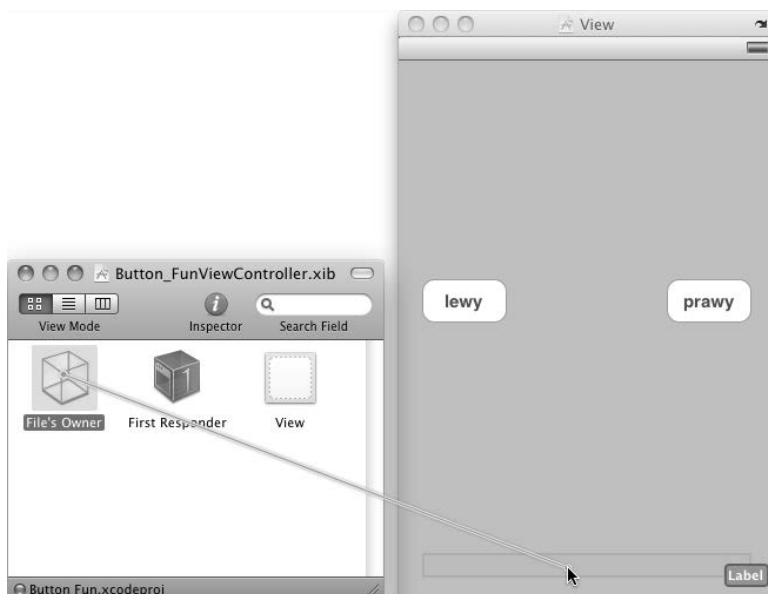
Naciśnij i przytrzymaj klawisz *Control*², a następnie kliknij ikonę *File's Owner* w oknie głównym pliku nib i nie zwalnij przycisku myszy. Teraz przeciągnij myszą kursor od ikony *File's Owner* w kierunku okna *View*. Na ekranie powinna zostać wyświetlona niebieska linia. Kursor należy przeciągnąć aż na etykietę znajdującą się w oknie *View*. Wprowadzie etykieta pozostaje niewidoczna, ale po umieszczeniu nad nią kursora magicznie się pojawi (zobacz rysunek 3.10).

Kiedy kursor znajdzie się nad etykietą, możesz zwolnić przycisk myszy. Na ekranie zostanie wyświetlone niewielkie szare menu kontekstowe pokazane na rysunku 3.11.

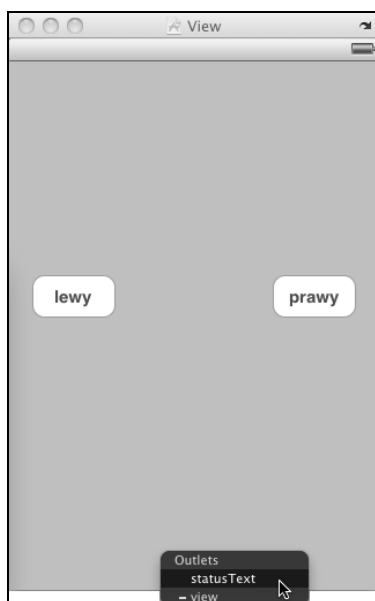
W wyświetlonym menu należy wybrać opcję `statusText`.

Poprzez naciśnięcie klawisza *Control* i przeciągnięcie kursora z ikony *File's Owner* do obiektu interfejsu programista informuje program Interface Builder, że w trakcie wczytywania pliku nib chce połączyć jeden z outletów *File's Owner* ze wskazanym obiektem. W omawianym przypadku ikona *File's Owner* reprezentuje klasę `Button_FunViewController`, natomiast wykorzystywany outlet to `statusText`. Przeciągając kursor od ikony *File's Owner* do obiektu etykiety i wybierając opcję `statusText` z menu kontekstowego, informujemy program Interface Builder, że outlet `statusText` klasy `Button_FunViewController` prowadzi do etykiety. Tak więc każdorazowe odwołanie się do `statusText` w kodzie źródłowym oznacza odwołanie się do etykiety. Świetne rozwiązanie, prawda?

² Zamiast klawisza *Control* można nacisnąć prawy przycisk myszy — *przyp. tłum.*



Rysunek 3.10. Tworzenie połączeń w programie Interface Builder



Rysunek 3.11. Menu kontekstowe dla outletu

Określenie akcji

Do zrobienia pozostało już jedynie określenie akcji wywoływanych przez przyciski oraz zdefiniowanie warunków powodujących ich wywołanie. Jeśli masz już doświadczenie w programowaniu Cocoa na platformie Mac OS X, prawdopodobnie jesteś gotowy do utworzenia połączeń między przyciskami i ikoną *File's Owner*. Szczepcie mówiąc, takie rozwiązanie będzie działało, ale nie jest najlepsze.

Platforma iPhone różni się od Mac OS X i to jest jedna z sytuacji, w której te różnice stają się widoczne. Na platformie Mac kontrolka może mieć przypisaną pojedynczą akcję wywołowaną w chwili jej użycia. Od tej reguły istnieją pewne wyjątki, ale ogólnie rzecz biorąc, kontrolka wywołuje przypisaną jej metodę akcji po zwolnieniu przycisku myszy, o ile kursor nadal znajduje się nad naciśniętą kontrolką.

Kontrolki w Cocoa Touch oferują znacznie więcej możliwości. Dlatego też, zamiast przeciągać kursor z kontrolki, znacznie lepiej będzie wyrobić sobie nawyk używania inspektora połączeń wyświetlanego po naciśnięciu klawiszy *Command+2* lub po wybraniu opcji *Tools/Connection Inspector*. W oknie *View* należy więc kliknąć kontrolkę lewego przycisku, a następnie wyświetlić inspektora połączeń, który powinien wyglądać tak, jak pokazano na rysunku 3.12.



Rysunek 3.12. Inspektor połączeń pokazuje zdarzenia dostępne dla zaznaczonego przycisku

W panelu *Events* wymieniono całą listę zdarzeń, które potencjalnie mogą wywołać akcję. Jeżeli trzeba, różnym zdarzeniom można przypisać różne akcje. Przykładowo zdarzenie *Touch Up Inside* można wykorzystać do przypisania jednej akcji, a *Touch Drag Inside* do innej. Sytuacja w omawianej aplikacji jest prosta i oczywista: kiedy użytkownik naciśnie przycisk, ma być wywołana zdefiniowana metoda *buttonPressed:*. Podstawowe pytanie to, które z przedstawionych na rysunku 3.12 zdarzeń ma zostać wykorzystane?

Odpowiedź — niekoniecznie od razu oczywista — brzmi *Touch Up Inside*. Kiedy użytkownik zdejmie palec z ekranu, jeżeli ostatnie dotknięte miejsce znajdowało się w ramach kontrolki, nastąpi wywołanie wymienionego zdarzenia. Warto się zastanowić nad tym, co się dzieje w iPhonie, gdy użytkownik dotknie ekran, a następnie zmieni zdanie. Przed podniesieniem palca z ekranu użytkownik przesuwając go poza kontrolkę, prawda? Użytkownikom naszej aplikacji powinniśmy dać taką samą możliwość. Jeżeli przed podniesieniem palca użytkownika znajdował się w ramach kontrolki, można bezpiecznie przyjąć założenie, że przycisk został naciśnięty celowo.

Gdy już wiadomo, które zdarzenie będzie wywoływało akcję, możesz zastanawiać się, w jaki sposób wybrane zdarzenie powiązać z akcją.

Warto zwrócić uwagę na małe kółko wyświetlane w inspektorze połączeń po prawej stronie zdarzenia *Touch Up Inside*. Należy kliknąć to kółko, nacisnąć przycisk myszy i przeciągnąć kursor. Tym razem nie ma konieczności naciśnięcia klawisza *Control*. Na ekranie powinna zostać wyświetlona szara linia, podobnie jak w przypadku wcześniejszego łączenia outletu. Liniją należy przeciągnąć nad ikonę *File's Owner* i po wyświetleniu małego szarego menu kontekstowego wybrać opcję *buttonPressed:*. Trzeba pamiętać, że ikona *File's Owner* przedstawia klasę, dla której edytowany jest plik nib. W omawianym przykładzie *File's Owner* reprezentuje jedyny egzemplarz klasy *Button_FunViewController*. Przeciągając kursor ze zdarzenia przycisku na ikonę *File's Owner*, informujemy program Interface Builder, że dana metoda ma być wywołana po wystąpieniu wskazanego zdarzenia. Dlatego też gdy użytkownik podniesie palec z przycisku, zostanie wywołana metoda *buttonPressed:* klasy *Button_FunViewController*.

Tę samą sekwencję należy powtórzyć dla drugiego przycisku, a później zapisać plik. Teraz po kliknięciu dowolnego przycisku na ekranie aplikacji zostanie wywołana metoda `buttonPressed:`.

Wypróbowanie aplikacji

Po zapisaniu pliku nib trzeba powrócić do Xcode w celu wypróbowania aplikacji. Z menu *Build* należy wybrać opcję *Build and Run*. Kod powinien zostać skompilowany, a aplikacja uruchomiona w symulatorze iPhone. Po naciśnięciu lewego przycisku w etykiecie powinien zostać wyświetlony komunikat „naciśnięto lewy przycisk”, jak pokazano na rysunku 3.1. Jeżeli zostanie naciśnięty prawy przycisk, komunikat będzie brzmiał „naciśnięto prawy przycisk”.

Podsumowanie

Aplikacja omówiona w rozdziale zaprezentowała wprowadzenie do architektury MVC, tworzenie i łączenie outletów oraz akcji, a także implementację kontrolera widoku i używanie delegata aplikacji. Dowiedziałeś się, w jaki sposób wywoływać metody akcji po naciśnięciu przycisku oraz jak zmienić tekst etykiety w trakcie działania programu. Wprawdzie zbudowana aplikacja jest bardzo prosta, ale użyte tutaj konwencje są stosowane we wszystkich kontrolkach iOS, a nie tylko w przyciskach. W rzeczywistości wykorzystane w rozdziale przyciski i etykieta, ich implementacja i wzajemna interakcja są takie same w większości standardowych kontrolerek platformy iOS.

Bardzo ważne jest zrozumienie wszystkiego, co zostało w rozdziale zrobione oraz powodów tych działań. Jeżeli nie zrozumiałeś w pełni niektórych zagadnień, wróć do przedstawionego materiału. Omówiono tutaj bardzo ważne koncepcje! Jeśli teraz wszystkiego nie zrozumiałeś, podczas tworzenia bardziej skomplikowanych interfejsów użytkownika w dalszej części książki wszystko może wydawać się jeszcze bardziej mylące.

W kolejnym rozdziale zostaną przedstawione inne standardowe kontrolki iOS. Dowiesz się, w jaki sposób używać komunikatów ostrzeżeń w celu poinformowania użytkownika o ważnych zdarzeniach, a także jak korzystać z paneli typu *action sheet* do wskazania konieczności podjęcia decyzji przed wznowieniem działania programu. Kiedy uznasz, że jesteś gotowy do przejścia dalej, warto się pochwalić za wzorowe wypełnianie obowiązków studenta i zacząć czytać kolejny rozdział.

Skorowidz

A

akcesor, 50

akcja

- buttonPressed, 95, 160, 163

- buttonPressed:, 117

- changeColor:, 450

- selectExistingPictureOrVideo:, 542

- shootPictureOrVideo:, 542

- spin, 178

- touchEngineSwitch, 355

akcje (actions), 48

aktywna aplikacja, 23

alfa, 439

alokacja, 223

alokacja tablicy, 230

animacja

- blok animacji, 145

- krzywa animacji, 146

- rodzaj przejścia, 146

API, 403

API Core Location, 25

aplikacja AppSettings, 332

- ikona aplikacji, 342

- ikony w Settings Bundle, 346

- kontroler widoku flipside, 355

- kontroler widoku głównego, 351

- modyfikowanie preferencji, 336

- nowy element potomny, 341

- odczyt preferencji, 348

- okno główne, 336

- okno ustawień, 334

- plik property list, 338

- pobieranie ustawień, 349

- pole z wieloma wartościami, 343, 344

- przełącznik, 344

- Settings Bundle, 337

suwak, 345

tworzenie projektu, 337

widok flipside view, 337, 353

widok główny, 342, 350

widok potomny, 335

widok potomny preferencji, 347

wybór opcji, 335

zabezpieczone pole tekstowe, 342

aplikacja Ball, 529

aplikacja Camera, 541

- implementacja kontrolera, 542

- interfejs użytkownika, 542

aplikacja Control Fun, 68

aplikacja dla iPada, 319

aplikacja GLFun, 461

- interfejs użytkownika, 469

- konfiguracja, 461

- OpenGL.ES.framework, 469

- QuartzCore.framework, 469

aplikacja iBooks, 22

aplikacja LocalizeMe, 550

- konfiguracja, 550

- testowanie, 554

aplikacja Mapy, 502

aplikacja MotionMonitor, 518

aplikacja Nav, 241, 245

- kontroler widoku głównego, 247

aplikacja Persistence, 366

- edycja klas, 368

- interfejs graficzny, 367

- klasa PersistenceViewController, 375

- klasy FourLines, 374

- mechanizm archiwizacji, 374

- widok, 367

aplikacja Pickers, 147

aplikacja PinchMe, 491

- aplikacja Presidents, 319
 - ustawienia dla elementu Web View, 322
 - ustawienia dla etykiety, 322
 - widok Popover, 323
 - zmiana tytułu, 323
- aplikacja Property List Editor, 165
- aplikacja QuartzFun, 441
 - definiowanie stałych, 444
 - konfiguracja, 441
 - kontrolka segmentowana, 452
 - losowo wybrany kolor, 443
 - optymalizacja, 457
 - outlety i akcje, 448
 - pasek narzędzi, 452
 - pasek nawigacyjny, 451
 - plik nib, 449
 - rysowanie linii, 453
 - rysowanie obrazu, 456
 - rysowanie prostokąta i elipsy, 454
- aplikacja ShakeAndBreak, 523
- aplikacja Simple Table, 198
- aplikacja SlowWorker, 404, 410
 - bloki współbieżne, 413
 - interfejs użytkownika, 404
 - komunikacja z użytkownikiem, 411
 - wątek główny, 411
- aplikacja State Lab, 418
 - obracająca się etykieta, 423
 - obracający się tekst oraz ikona, 427
- aplikacja Swipes, 479
 - budowa, 479
- aplikacja systemowa, 331
- aplikacja TapTaps, 486
- aplikacja TouchExplorer, 476
 - budowa, 476
 - uruchomienie, 479
- aplikacja Ustawienia, 123
 - ikona disclosure indicator, 333
 - lista preferencji, 333
 - pole Protokół, 333
- aplikacja Ustawienia (ang. Settings), 331
- aplikacja używająca SQLite3, 381
 - biblioteka SQLite3, 381
 - klasa PersistenceViewController, 382
- aplikacja WhereAmI, 505
- aplikacja wykorzystująca Core Data, 392
 - kontroler, 395
 - kontroler główny, 400
 - widok, 395
- aplikacja z wieloma widokami, 123
- aplikacji Ustawienia, 333
- App Store, 21
- AppKit, 37
- Apple Developer Connection, 566
- Apple Human Interface, 61
- Apple ID, 20
- architektura MVC, 46, 361
 - Controller (kontroler), 46
 - Model (model), 46
 - View (widok), 46
- archiwizacja obiektów, 371 *Patrz także* zapis danych
 - kodowanie obiektu, 371
 - protokół NSCoder, 371
 - protokół NSCopying, 372
 - zdekodowanie obiektu, 371
- argument row, 167
- argument sender, 116
- Assisted GPS, 499
- atrybut
 - domyślny, newAttribute, 394
 - opcjonalny nonatomic, 51
 - opcjonalny retain, 51
 - sender, 54
 - Tag, 75
 - Autosize, 105, 108
 - Autosize dla przycisków, 110
 - etykiety, 39, 40
 - suwaka, 88
- automatyczna rotacja, 103
- automatyczne obliczanie wielkości widoku, 142
- automatyczne rozpoznawanie gestów, 482
- Autosize, *Patrz* atrybut Autosize
- Autosizing, 109

B

- baza danych SQLite3, 378 *Patrz także* zapis danych
 - aplikacja, 381
 - otworzenie bazy danych, 379
 - zmienne dołączane, 380
- bezpieczeństwo wątków, 407
- biblioteka (Library), 36
 - dynamiczna libsqlite3.dylib, 381
 - graficzna OpenGL ES, 435
 - graficzna Quartz 2D, 435
 - obiektów, 35, 36, 154
 - OpenGL ES, 528
 - treści multimedialnych, 540
- blok, 513
- blok animacji, 145
- blok completion, 424
- bundle, 175
- Bundle identifier, 42

C

centrowanie, 74
 centrum powiadomień, 357
 CGPoint, 437
 CGRect, 437
 CGSize, 437
 ciąg tekstowy, 197
 ciągle rozpoznawanie gestów, 490
 Cocoa Touch Class, 247
 Core Data, 46, *Patrz także* zapis danych
 aplikacja, 392
 encje, 388
 kodowanie typu klucz-wartość, 390
 obiekty zarządzane, 388
 szablon projektu, 389
 Core Location, 499
 aplikacja WhereAmI, 505
 Core Motion, 513
 cykl „przytrzymania” obiektu, 324
 cykl życiowy aplikacji, 416

D

Dalrymple Mark, 49, 392
 dane kontrolki Picker, 164
 dane rekordu, 191
 dane wejściowe, 68
 dearchiwizacja obiektów, 373
 definicja protokołu, 58
 definiowanie funkcjonalności, 312
 definiowanie struktury, 310
 deklaracja
 @property, 50
 @synthesize, 50
 IBOutlet, 132
 metody akcji, 52, 168
 outletu dla kontrolki, 168
 właściwości, 49
 outletu, 113, 168
 klasy, 97
 dekodowanie danych, 373
 delegat
 aplikacji, 56, 131
 dla kontrolki Picker, 151
 paska wyszukiwania, 226
 self, 100
 tabeli, 195
 detail disclosure button, 243
 długość gestu, 479
 dodanie
 elementu Image View, 73
 etykiety, 77, 88
 etykiety do komórki, 209

etykiety do okna, 38
 grafiki, 71
 grafiki do rekordu, 198
 ikony, 154
 ikony lupy, 235
 indeksu do tabeli, 218
 kontrolki segmentowanej, 92
 outletu, 72
 pliku do projektu, 43
 podwidoków, 193
 podwidoków do komórki, 206
 pola tekstowego, 77
 przełączników do widoku, 93
 przycisków do interfejsu, 107
 przycisku, 94
 suwaka, 88
 dokument Hig, 61
 dokumentacja iOS Reference Library, 100
 dopasowanie widoku do obrazu, 74
 dostęp do zmiennej egzemplarza, 52
 dostosowywanie elementów Tab Bar Item, 157
 dostosowywanie kontrolerów widoku, 155
 dostosowywanie paska zakładek, 154
 dotknięcie, 474
 dyrektywa #pragma, 166
 dyrektywa @synthesize, 533

E

edycja pliku nib, 113, 214
 edycja tekstu etykiety, 38
 edycja widoku z treścią dla zakładki, 162
 edytor modelu danych, 388, 393
 panel encji, 392
 panel szczegółowy, 393
 panel właściwości, 393
 widok diagramu, 393
 widok przeglądu, 393
 egzemplarz
 BlueViewController, 139
 klasy, 128
 LanguageListController, 328
 MPMoviePlayerController, 542
 NSCoder, 371
 NSDictionary, 215
 NSIndexPath, 196
 NSKeyedArchiver, 373
 NSKeyedUnarchiver, 373
 NSLocale, 550
 NSMutableData, 373
 NSMutableString, 255
 PersistenceViewController, 400
 SwitchViewController, 133, 134
 SystemSoundID, 524

egzemplarz

- UIColor, 438
- UIImagePickerController, 538
- UIImageView, 183
- UIViewController, 134
- yellowViewController, 140

ekran Multitouch, 471

- dotknięcie, 472
- gest, 472
- naciśnięcie, 472
- obiekt rozpoznający gesty, 472
- wykrywanie dotknięcia, 475
- wykrywanie machnięcia, 479
- wykrywanie uszczypnięć, 490
- wykrywanie naciśnięć, 485
- zdarzenie, 472

ekran Retina Display, 104

element

- Activity Indicator View, 412
- Date Picker, 159
- Empty XIB, 210
- Flexible Space Bar Button Item, 326, 451
- Image View, 73
- nadrzędny Action Sheet, 99
- Navigation Bar, 249, 450
- Navigation Controller, 249
- Round Rect Button, 160, 163
- Search Bar, 224
- Segmented Control, 450
- SystemSoundID, 185
- Tab Bar Controller, 154, 155
- Table View, 194, 207
- Table View Cell, 212
- UIWebView, 321
- View Controller, 134, 249, 401
- Web View, 320

elementy komórki

- etykieta tekstowa, 200
- grafika, 200
- szczegółowa etykieta tekstowa, 200

elementy potomne, 253

encja (Entity), 388

- Atrybuty, 389
- Właściwości pobrane, 389
- Związki, 389

end caps, 102

etykieta, 72

F

FIFO (First In, First Out), 408

File's Owner, 36

filtr odległości (distance filter), 500

First Responder, 36

Format regionu, 557

funkcja

- blok, 409
- CGContextLineToPoint(), 437
- CGContextMoveToPoint(), 437
- CGContextStrokePath(), 437
- CGRectMake(), 114, 455
- Code Sense, 106, 130
- dispatch_async(), 410, 411
- dispatch_get_global_queue(), 410
- dispatch_get_main_queue(), 411
- dispatch_group_async(), 414
- dispatch_group_notify(), 414
- domknięcia (closure), 409
- fbsf(), 482
- glVertexPointer(), 467
- lambda, 409
- main(), 33
- malloc(), 380
- modifyUrlForLanguage(), 328
- NSSearchPathForDirectoriesInDomain(), 362
- NSStringFromSelector(), 418
- NSTemporaryDirectory(), 363
- przetwarzania w tle, 415
- shrinkImage(), 544
- sqlite3_exec(), 379
- sqlite3_open(), 379
- szybkie wymienianie (fast enumeration), 223
- funkcje dołączania zmiennych, 380
- wartość, 380
- wartość indeksu, 380
- wielkość danych, 380
- wskaźnik do sqlite3_stmt, 380
- wywołanie zwrotne, 380

G

Garbage Collection, 25

generator liczb losowych, 184, 444

generowanie pliku ciągów tekstowych, 559

gest, 472

gest „ptaszka”, 493

gest uszczypnięcia, 479

getters, 50

główny kontroler widoku, 240

GMT, Greenwich Mean Time, 162

GPS, 499

grupa w tabeli, 194

GUID, 362

H

hierarchia widoku, 140

hierarchiczny kontroler nawigacyjny, 240

I

IB, *Patrz* Interface Builder, 34, 35
 IBOutlet, 48
 Icon file, 42
 IDE, Integrated Development Environment, 20
 identyfikator aplikacji, 42
 identyfikator Apple ID, 20
 identyfikator globalny (GUID), 362
 identyfikator ustawień lokalizacji, 553
 ikona
 .bundle, 346
 aplikacji Ustawienia, 332
 Button_FunAppDelegate, 59
 Button_FunViewController, 59
 disclosure indicator, 333
 File's Owner, 36, 62, 82, 134
 First Responder, 36, 134
 Landscape, 117
 lupa, 235
 Pickers App Delegate, 159
 Portrait, 117
 strzałki, 117
 View, 36, 60
 View Controller, 134
 View-based Application, 31
 View_SwitcherAppDelegate, 134
 UIWindow, 59
 Window, 134
 ikony pomocnicze, 241
 Image Picker Controller, 539
 implementacja
 DatePickerViewController, 161
 delegat aplikacji, 56
 klasy FourLines, 374
 klasy PersistenceViewController, 375
 paska wyszukiwania, 226
 Settings Bundle, 332
 suwaka, 86
 SwitchViewController, 137
 tabeli, 194
 dodawanie grafiki, 198
 poziom wcięcie rekordu, 201
 style komórki, 200
 tworzenie kontrolera, 195
 tworzenie widoku, 194
 wielkość czcionki, 203
 wysokość rekordu, 204
 zaznaczanie rekordu, 202
 widoków z treścią, 141
 wyszukiwania, 229
 zamiany widoków, 118
 import pliku nagłówkowego, 252
 indeks, 193

inicjalizator metody, 98
 inspektor
 atributów, 73, 142
 połączeń, 65, 86, 142
 połączeń przycisku, 117
 tożsamości (identity inspector), 85, 134, 142
 wielkości, 111
 wymiarów, 108, 214
 interakcja użytkownika z aplikacją, 23
 Interface Builder, 34, 35
 interfejs
 Multitouch, 70
 nawigacji, 125
 paska, 125
 użytkownika, 39, 63
 iOS, 19, 102
 iOS Developer Program, 30, 38
 iOS SDK, 20, 27
 iOS Simulator, 38
 iOS UIKit, 36
 iOS User Defaults, 331
 iPhone Human Interface Guidelines, 61
 iteracja przez kolekcję, 223

J

jawna animacja, 422
 jednostki pracy, 408
 język Objective-C, 22, 51

K

kanał alfa, 76
 katalog
 .bundle, 348
 Applications, 30
 Classes, 33, 56, 105, 130
 Custom Picker Images, 179
 Developer, 30
 Documents, 362
 Dokumenty, 32
 domowy, 362
 English.lproj, 555
 Frameworks, 34, 189
 główny, 30
 Images, 253
 lib, 381
 Library, 362
 lokalizacji, 547
 Other Sources, 33
 Products, 34
 Resources, 33, 41, 107
 Settings.bundle, 348
 Tab Bar Icons, 154

- tmp, 362
- katalogi pomocnicze, 362
 - Documents, 362
 - Library, 362
 - tmp, 362
- kategorie, 222
- klasa
 - abstrakcyjna, 250
 - BallView, 530
 - Button_FunViewController, 47, 62, 63, 65
 - CLLocation, 501
 - CLLocationManager, 500
 - CMMotionManager, 513
 - DetailViewController, 316, 326
 - FirstLevelViewController, 247, 249
 - iOS Audio Toolbox, 185
 - kontrolera, 168
 - kontrolera drugiego poziomu, 250
 - LanguageListController, 324
 - MPMoviePlayerController, 540
 - nadrzędna, 56
 - NSArray, 37
 - NSObject, 142
 - NSPredicate, 391
 - NSThread, 406
 - NSUserDefaults, 331
 - NSString, 37
 - Objective-C class, 254
 - OpenGLS2DView, 463
 - PersistenceViewController, 382
 - RootViewController, 316, 319
 - Texture2D, 463
 - UIApplication, 56, 416
 - UIColor, 440
 - UIControl, 70, 84
 - UIGestureRecognizer, 482
 - UIImage, 182, 440
 - UIImagePickerController, 537
 - UIImageView, 527
 - UINavigationController, 125
 - UINavigationController, 239
 - UIPinchGestureRecognizer, 490
 - UIResponder, 472
 - UISwipeGestureRecognizer, 483
 - UITabBarController, 125
 - UITableView, 191, 195
 - UITableViewCell, 191
 - UITapGestureRecognizer, 485
 - UIView, 47, 121
 - UIViewController, 47, 101, 102
 - YellowViewController, 142
- klasy kolekcji, 364
- klasy pozwalające na serializację
 - NSArray, 365
 - NSData, 365
 - NSDate, 365
 - NSDictionary, 365
 - NSMutableArray, 365
 - NSMutableData, 365
 - NSMutableDictionary, 365
 - NSMutableString, 365
 - NSNumber, 365
 - NSString, 365
- klauszula WHERE, 391
- klawiatura numeryczna, 82
- klawiatura zewnętrzna, 25
- klucz
 - AutocorrectionType, 341
 - CFBundleDisplayName, 563
 - Color, 209
 - FalseValue, 345
 - File, 348
 - Key, 341, 349
 - MaximumValue, 346
 - MaximumValueImage, 346
 - MinimumValue, 346
 - MinimumValueImage, 346
 - Name, 209
 - słownika, 175
 - Title, 341
 - TrueValue, 345
- Knaster Scott, 49, 392
- kod
 - błędu kLErrorDenied, 503
 - błędu kLErrorLocationUnknown, 503
 - do obsługi żyroskopu, 517
 - ISO języka, 548
 - ISO kraju, 548
- kodowanie typu klucz-wartość, 390
- kolejka, 408
- kolejka komórek, 197
- kolumna nawigacyjna, 308
- kolumna z treścią, 308
- komórka tabeli
 - dodawanie podwidoków, 206
 - inspektor atrybutów, 212
 - wczytanie UITableViewCell, 210
- kompilacja, 86
 - aplikacji, 38
 - projektu, 56
- komponent kontrolera, 46
- komunikat, 96, 127
- komunikat stanu, 431
- konfiguracja przyspieszeniomierza, 516
- konfiguracja widoku komórki tabeli, 270
- kontekst, 390, 436
- kontekst obiektu zarządzanego (managed object context), 390

kontener widoku (container view), 84

kontroler

- główny, 128, 152, 240
- kierunkowy, 528
- MPMoviePlayerController, 545
- nawigacji, 123, 128
- nawigacyjny, 239, 240
- paska zakładek, 128, 154
- Popover, 318
- PresidentDetailController, 292
- UIPopoverController, 318, 324
- widoku, 59, 84, 104

kontrolery potomne, 240

kontrolka, 101

- Podświetlona, 101
- Wyłączona, 101
- Zaznaczona, 101
- Zwykła, 101

kontrolka aktywna, 68

kontrolka Date Picker, 160

- inspektor atrybutów, 160
- ograniczenie dat, 160
- wyświetlanie komunikatu, 161

kontrolka Image Picker, 537, 544

kontrolka Image View, 76

kontrolka pasywna, 68

kontrolka Picker, 147

- do wyboru daty, 148
- składająca się z wielu komponentów, 149
- z grafiką, 149
- z komponentami zależnymi od siebie, 149
- z listą wartości, 149

kontrolka Picker View, 147, 163

- definiowanie akcji, 162
- definiowanie outletu, 162
- implementacja kontrolera, 163
- tworzenie widoku, 162

kontrolka Picker z grą

- dodawanie AudioToolbox.framework, 189
- dodawanie dźwięku, 185
- dodawanie grafiki, 179
- implementacja kontrolera, 179
- metoda do wyświetlania przycisku, 186
- metoda spin, 182
- metoda viewDidLoad, 182
- tworzenie połączeń, 178
- tworzenie widoku, 178
- wskazanie źródła danych i delegata, 178

kontrolka Picker z niezależnymi

- komponentami, 167
- definiowanie stałych, 168
- deklarowanie akcji, 168
- implementacja kontrolera, 168
- tworzenie widoku, 168

kontrolka Picker z zależnymi komponentami

- definiowanie tablic, 171
- implementacja klasy kontrolera, 172
- metoda delegata, 176
- metody źródła danych, 176
- sprawdzenie zmian komponentu, 176

kontrolka segmentowana, 68, 69, 90

kontrolka Table View, 191

kopia słownika wraz z tablicami, 222

krzywa animacji, 146

kwalifikator __block, 409, 432

L

LaMarche Jeff, 387

Learn Objective-C on the Mac, 22, 49

leniwe wczytywanie, 140, 141

libsqlite3.dylib, 381

linia bazowa tekstu, 77

linie czerwone, 75

linie niebieskie pomocnicze, 61, 77

lista kluczy, 175

lista powiadomień, 357

locale, 550

Ł

łańcuch niepowodzeń, 490

łańcuch odpowiedzi, 472

M

machnięcie, 479

machnięcie palcami, 484

MainWindow.xib

- ikona File's Owner, 134

- ikona First Responder, 134

- ikona View_SwitcherAppDelegate, 134

- ikona Window, 134

makro degreesToRadians(), 117

makro NSLocalizedString, 549, 550, 554

mapowanie obiektowo-relacyjne, 378

Mark Dave, 387

mechanizm autorelease, 231

mechanizm autorelease pool, 55, 183

menedżer lokalizacji (location manager), 500

- obliczenie pokonanej odległości, 509

- pobieranie uaktualnień, 501

- pobieranie współrzędnych geograficznych, 501

- powiadamianie o błędach, 503

- uaktualnianie, 508

- ustawienie filtru odległości, 500

- ustawienie żądanej dokładności, 500

menu

- Attributes Inspector, 155
- Bottom Bar, 142
- Build, 82
- Capitalize, 81
- Correction, 225
- Identifier, 158
- iOS Simulator, 557
- Keyboard Type, 81
- kontekstowe dla outletu, 64
- Language, 557
- Layout, 74
- Library, 154
- Preferencje..., 331
- Product, 31
- Return Key, 81
- Style, 215

metoda

- actionSheet:didDismissWithButtonIndex, 99
- akcesora, 50
- akcji, 52, 54, 70
- applicationDidEnterForeground:, 428
- applicationWillResignActive:, 367, 370, 386, 398
- applicationWillTerminate:, 57
- AudioServicesCreateSystemSoundID, 189
- backgroundTap:, 86
- beginAnimations:context:, 145
- blueButtonPressed, 142
- boolForKey:, 349
- buttonPressed:, 48–52, 65, 92, 116
- buttonWithType:, 270
- calculateFirstResult, 413
- calculateSecondResult:, 413
- changeShape:, 449
- commitAnimations, 146
- copyWithZone:, 223, 372
- dataFilePath, 367
- dealloc, 52, 55–56, 92
- decodeObjectForKey:, 374
- delegat, 99, 167
- didReceiveMemoryWarning, 141
- didReceiveMemoryWarning:, 139
- distanceFromLocation:, 503
- do wyświetlania przycisku, 186
- doDoubleTap, 486
- doPinch:, 492
- doWork:, 406
- drawRect:, 442, 456, 458, 533
- encodeWithCoder:, 287, 371, 375
- executeFetchRequest:error:, 392
- floatForKey:, 349
- handleSearchForTerm:, 230

- imageNamed:, 182
- init, 52
- initWithCoder:, 287, 372, 375, 447, 466, 533
- initWithContentsOfFile:, 165
- initWithNibName, 139
- intForKey:, 349
- isSourceTypeAvailable:, 538
- motionBegan:withEvent:, 522
- motionCancelled:withEvent:, 522
- motionEnded:withEvent:, 522
- mutableCopy, 221
- mutableDeepCopy, 223
- mutatora, 50, 533
- NSKeyedUnarchiver, 289
- objectForKey:, 349
- performSelector:withObject:afterDelay:, 186
- pickerView:didSelectRow:inComponent:, 172
- playerWon, 187
- removeObserver:name:object:, 359
- resetSearch, 229, 231
- retain, 374
- rotatelabelDown, 425
- setDetailItem:, 318
- setEditing:animated:, 273
- setLanguageString:, 328
- setNeedsDisplayInRect:, 458, 534
- setOn:animated:, 91
- setStatusText, 54
- setValue:forKey:, 183
- shouldAutorotateToInterfaceOrientation:, 105
- showButton, 186
- singleTap, 486
- sleepForTimeInterval:, 406
- sliderChanged:, 87
- spin, 182
- startAccelerometerUpdates, 518
- startGyroUpdates, 518
- statusText, 54
- switchChanged:, 91
- switchViews:, 134, 137, 140
- tableView:accessoryButtonTappedForRow
 - ↳ WithIndexPath:, 258
 - cellForRowAtIndexPath:, 252, 264, 298
 - cellForRowWithIndexPath:, 209
 - didSelectRowAtIndexPath:, 252, 258, 264, 271, 292
 - editingStyleForRowAtIndexPath:, 276
 - moveRowAtIndexPath:fromIndexPath:, 277
 - numberOfRowsInSection:, 196, 252
 - willSelectRowAtIndexPath:, 300
- textFieldDidBeginEditing:, 301
- textFieldDidEndEditing:, 292
- textFieldDoneEditing:, 83
- to tableView:canMoveRowAtIndexPath:, 276

toggleControls:, 91, 94
 toggleEdit:, 281
 touchesBegan:withEvent:, 447, 474
 touchesBegan:, 458
 touchesCancelled:withEvent:, 475
 touchesEnded:withEvent:, 447, 475
 touchesEnded:, 458
 touchesMoved:, 458
 updateDisplay, 545
 updateLabelsFromTouches:, 478
 usuwania kontrolera Popover, 318
 valueForKey:, 184
 viewDidAppear:, 353, 542
 viewDidDisappear:, 519
 viewDidLoad, 101, 139, 161, 164, 182
 viewDidUnload, 55, 102, 161, 208
 viewWillAppear:, 255, 519
 writeToFile:atomically:, 364
 wywoływana po naciśnięciu tła, 84
 yellowButtonPressed, 143
 źródła danych, 167

metody

delegata, 206
 do śledzenia stanu, 417
 fabryczne, 55
 informujące o dotknięciu, 474
 wymagane do implementacji kontrolki
 Picker, 166

model malarza, 435

model przestrzeni barw

CMYK, 440
 HSL, 440
 HSV, 440
 RGB, 439
 RGBA, 439
 RYB, 439
 skala szarości, 440

Multitouch, *Patrz* ekran Multitouch

mutator, 50

muteks, 407

MVC, Model-View-Controller, 46

N

narzędzie

Core Data, 378
 Property List Editor, 364
 Terminal, 559

nawiasy ostre, 97

numer rekordu, 197

Nutting Jack, 387

O

obiekt

CLLocation, 501, 502
 First Responder, 36
 Label, 37
 NSDate, 161
 NSDictionary, 171
 NSEntityDescription, 391, 397, 399
 NSError, 399
 NSInteger, 164
 NSKeyedUnarchiver, 289
 NSLocale, 553
 NSMutableArray, 252
 NSString, 184
 Objective-C, 349
 president, 299
 returnDict, 223
 serializowany, 364
 statusText, 56
 Table View, 191
 Table View Cell, 191
 UIBarButtonItem, 318
 UIButton, 35
 UISlider, 346
 UIView, 36

obiekty zarządzane (managed objects), 388

pobieranie obiektu, 391

tworzenie obiektów, 391

obiekty rozpoznające gesty, 484

obliczanie ruchu kuli, 533

obsługa

gestów, 472

języków, 547

rotacji, 105

stanu działania w tle, 425

stanu nieaktywnego, 421

wątków, 407

zasobów katalogu Resources, 175

odniesienie do bundle, 175

odświeżanie tablicy, 229

ograniczenia aplikacji, 23

ograniczenia czasu odpowiedzi, 24

ograniczenia zasobów systemowych, 24

okno

aplikacji, 59, 129

biblioteki (Library), 73

Findera, 346, 362

główne pliku nib, 59, 74, 85, 134

Inspector, 39

inspektora atrybutów, 74, 137, 157

inspektora dla pola tekstowego, 80

inspektora tożsamości, 85

- okno
 - kontrolera widoku, 135
 - New Project, 31
 - Organizer, 31
 - Organizer w Xcode, 560
 - powitalne Xcode, 30
 - projektu, 32
 - View, 36, 73
 - opcja
 - Align Right Edges, 79
 - animate, 424
 - Background, 75
 - Build and Run, 66, 82
 - cache, 146
 - Clear When Editing Begins, 367
 - Clip Subviews, 76
 - Cocoa Touch Class, 130
 - Grouped, 215
 - iPhone, 31
 - Library, 73
 - Number Pad, 81
 - Plain, 215
 - Reset Content and Settings..., 557
 - Rotate Left, 107
 - Rotate Right, 110
 - Show Bounds Rectangles, 75
 - Size to Fit, 74, 76
 - sliderLabel, 89
 - statusText, 63
 - SwitchViewController, 134
 - Tab Bar, 159
 - Tag, 75
 - Text Color, 81
 - Toolbar, 142
 - UITableViewController, 247
 - UINavigationController, 134
 - User Interface, 131
 - Words, 81
 - opcje klasy UIImageView, 73
 - OpenGL, 435
 - OpenGL ES, 435
 - ORM, Object-Relational Mapping, 378
 - ortodroma koła wielkiego, 503
 - oszczędzanie pamięci, 140
 - outlet
 - colorControl, 450
 - datePicker, 160, 161
 - doSomethingButton, 95
 - landscape, 117
 - landscapeBarButton, 117
 - landscapeFooButton, 117
 - leftSwitch, 94
 - languageButton, 327
 - localeLabel, 552
 - nameField, 72
 - navController, 297
 - numberField, 72
 - portrait, 117
 - rightSwitch, 94
 - rootController, 159, 401
 - spinner, 412
 - statusText, 63
 - switchViewController, 133
 - takePictureButton, 542
 - view, 117, 142
 - wrapFactorSlider, 355
 - outlety, 48
 - outlety dla przełączników, 90
- ## P
- paleta czcionek, 179
 - pamięć masowa urządzenia, 387
 - panel
 - action sheet, 66
 - Action Sheet, 67, 69, 96
 - Detail View (widok szczegółowy), 32
 - edytora, 32
 - Groups & Files (grupy i pliki), 32
 - Quick Help, 57
 - parametr
 - atomically, 365
 - interfaceOrientation, 106
 - name:, 358
 - NSZone, 373
 - object:, 358
 - self, 358
 - sender, 49
 - pasek narzędzi, 125, 126
 - pasek nawigacji, 123
 - pasek stanu (status bar), 104, 142
 - pasek wyszukiwania, 220
 - inspektor atrybutów, 225
 - kopia słownika, 222
 - outlet dla paska, 223
 - outlet dla tabeli, 223
 - słownik modyfikowalny, 223
 - wskaźnik do tabeli, 223
 - wyszukiwanie, 229
 - pasek zakładek, 123, 125
 - pierwszy responder (First Responder), 472
 - platforma
 - Cocoa, 23
 - Cocoa Touch, 22
 - iOS, 27
 - Mac, 23
 - NeXTSTEP, 23
 - OpenStep, 23

plik

- .plist, 42
- .png, 41
- apple.png, 179
- AutosizeViewController.h, 112
- AutosizeViewController.m, 105
- AutosizeViewController.xib, 107
- ball.png, 529, 533
- BallViewController.h, 529
- BallViewController.xib, 529
- bar.png, 179
- BlueView.xib, 131, 139
- BlueViewController.m, 131
- Button_FunAppDelegate.h, 57
- Button_FunViewController.h, 47
- Button_FunViewController.xib, 60
- CameraViewController.h, 540
- CameraViewController.m, 542
- CameraViewController.xib, 542
- CellsViewController.h, 207, 211
- CellsViewController.xib, 207
- CGPointUtils.h, 494, 495
- CGPointUtils.m, 494
- CheckListController.m, 262
- CheckMarkRecognizer.m, 494
- CheckPleaseViewController.h, 496
- CheckPleaseViewController.m, 496
- CheckPleaseViewController.xib, 496
- cherry.png, 179
- ciągów tekstowych, 549
- clockicon.png, 158
- computers.plist, 279
- Control_FunViewController.h, 72, 83
- Control_FunViewController.m, 83
- Control_FunViewController.xib, 73
- Core_Data_Persistence.xcdatamodel, 392
- Core_Data_Persistence.xcfatamodel, 388
- Core_Data_PersistenceAppDelegate.h, 400
- Core_Data_PersistenceAppDelegate.m, 390
- crown.png, 179
- crunch.wav, 185
- CustomCell.xib, 212
- CustomPickerViewController.h, 177, 185
- CustomPickerViewController.m, 152, 179
- CustomPickerViewController.xib, 178
- DatePickerViewController.h, 152
- DatePickerViewController.m, 152
- DatePickerViewController.xib, 152, 157, 159
- DeleteMeController.h, 279
- DeleteMeController.m, 280
- DependentComponentPickerViewController.h, 171
- DependentComponentPickerView okno
 - ↳ Controller.m, 152
- DependentComponentPickerView
 - ↳ Controller.xib, 172
- DetailView.xib, 311, 321
- DetailViewController.h, 315, 320, 326
- DetailViewController.m, 316, 320, 327
- DisclosureButtonController.m, 254
- DisclosureDetail.xib, 255
- DisclosureDetailController.m, 254
- DoubleComponentPickerViewController.h, 167
- DoubleComponentPickerViewController.m, 152
- FirstLevelViewController.m, 277, 282
- flag.png, 550
- FlipsideView.xib, 354
- FlipsideViewController.h, 353
- FlipsideViewController.m, 355
- FourLines.h, 374
- FourLines.m, 374
- glass.wav, 524
- GLFunView.h, 463
- GLFunView.m, 464
- GLFunViewController.xib, 469
- graficzny .png, 71
- Hellp_WorldViewController.xib, 34
- home.png, 524
- homebroken.png, 524
- icon.png, 41, 342, 524
- ikony, 43
- implementacji, 72
- implementacji .m, 47, 131
- implementacji delegata aplikacji, 58
- implementacji klasy, 52
- Info.plist, 415, 562
- iphone.png, 456
- LanguageListController.h, 324
- LanguageListController.m, 324
- lemon.png, 179
- localizable.strings, 550, 560
- LocalizeMe-Info.plist, 551, 563
- LocalizeMeViewController.h, 551
- LocalizeMeViewController.m, 552
- LocalizeMeViewController.xib, 551, 555
- main.m, 33
- MainViewController.h, 349
- MainViewController.m, 351
- MainWindow.xib, 34, 59, 62, 128, 130, 132, 247, 311
- MotionMonitorViewController.h, 514
- MotionMonitorViewController.m, 514
- MotionMonitorViewController.xib, 514
- MoveMeController.h, 274
- MoveMeController.m, 273
- nagłówkowy (.h), 47

plik

- nagłówkowy .h, 131
- NavAppDelegate.h, 248
- nib, 35, 36
- NSDictionary-MutableDeepCopy.h, 222
- OpenGLS2DView.h, 462
- OpenGLS2DView.m, 462
- PersistenceViewController.h, 366, 375, 382
- PersistenceViewController.m, 376, 382
- PersistenceViewController.xib, 367
- PinchMeViewController.h, 490
- PinchMeViewController.m, 491
- PinchMeViewController.xib, 491
- President.h, 286
- President.m, 286
- PresidentDetailController.m, 292, 303
- PresidentList.plist, 319
- Presidents.plist, 287
- PresidentsAppDelegate.h, 312
- PresidentsAppDelegate.m, 313
- PresidentsViewController.h, 288
- PresidentsViewController.m, 287
- property list, 165, 215
- QuartzFunView.h, 445, 458
- QuartzFunView.m, 445, 453, 458
- QuartzFunViewController.h, 448, 461
- QuartzFunViewController.xib, 449
- rabbit.png, 346
- Root.plist, 337
- RootViewController.h, 314, 319
- RootViewController.m, 314
- RowControlsController.h, 267
- RowControlsController.m, 268
- SecondLevelViewController.h, 252
- SectionsViewController.h, 215, 223
- SectionsViewController.xib, 215
- seven.png, 179
- ShakeAndBreakController.m, 525
- ShakeAndBreak-Info.plist, 524
- ShakeAndBreakViewController.h, 524
- ShakeAndBreakViewController.xib, 525
- Simple_TableViewController.xib, 194
- SingleComponentPickerViewController.h, 162
- SingleComponentPickerViewController.m, 152, 163
- SlowWorkerViewController.h, 404, 411
- SlowWorkerViewController.m, 405, 412
- SlowWorkerViewController.xib, 406, 412
- sortednames.plist, 215
- specjalny, 549
- star.png, 198
- State_LabAppDelegate.m, 418
- State_LabViewController.h, 428
- statedictionary.plist, 172
- SwapViewController.h, 116
- SwipesViewController.h, 480
- SwipesViewController.m, 480, 483, 484
- SwipesViewController.xib, 480
- SwitchViewController.h, 133
- SwitchViewController.m, 131, 138
- TapTapsViewController.m, 487
- TapTapsViewController.xib, 487
- Texture2D.h, 462
- Texture2D.m, 462
- TouchExplorerViewController.m, 477
- TouchExplorerViewController.xib, 476
- turtle.png, 346
- typu property list, 42
- UIColor-Random.h, 443
- UIGestureRecognizerSubclass.h, 495
- View_SwitcherAppDelegate.h, 131
- View_Switcher-Info.plist, 130
- WhereAmIViewController.h, 504
- WhereAmIViewController.m, 506
- WhereAmIViewController.xib, 505
- win.wav, 185
- wymiany, 24
- YellowViewController.m, 131
- pliki .framework, 175
- pliki wymagane dla kategorii, 222
- plytka kopia (shallow copy), 221
- pobieranie danych, 191
- podklasa SecondLevelViewController, 254, 262
- podklasa UITableViewController, 252
- podkontroler, 240, 241
- podkontroler (edytowalny widok szczegółów), 284
 - egzemplarz kontrolera, 301
 - klawisz Return, 303
 - tworzenie kontrolera, 287, 290
 - tworzenie obiektu, 286
 - widok szczegółowy, 303
- podkontroler (kontrolki w rekordzie tabeli), 266
 - egzemplarz kontrolera, 271
 - kontroler kontrolerek w rekordzie, 272
 - tabela z przyciskami, 273
 - tworzenie widoku kontrolerek, 267
- podkontroler (przycisk Filmy), 254
 - egzemplarz kontrolera, 259
 - widok szczegółowy, 254, 261
 - widok z tytułami filmów, 260
- podkontroler (rekordy do usunięcia), 279
 - egzemplarz kontrolera, 282
 - kontroler widoku, 284
 - tworzenie widoku, 279
- podkontroler (ruchome rekordy), 273
 - egzemplarz kontrolera, 277
 - kontroler widoku, 279
 - tworzenie widoku, 274

- podkontroler (widok listy), 262
 - egzemplarz kontrolera, 265
 - tworzenie widoku listy, 262
- podstawowe kolory addytywne, 439
- podstawowy język aplikacji, 547
- podwidok, 37
- podwidok contentView, 209
- podwidoki, 193
- pojedynczy kontroler widoku, 121
- pojemnik na dane, 70
- pole
 - Background, 79
 - Badge, 157
 - Disabled, 79
 - nameField, 103
 - NIB Name, 156, 312
 - obrazu, 67, 71
 - Placeholder, 79, 81
 - Protokół, 333
 - tekstowe, 67
 - tekstowe Secure, 81
 - Text, 79
 - Title, 155
- pole wyboru
 - Adjust to Fit, 81
 - Auto-enable Return Key, 81
 - Autoresize Subviews, 76
 - Clear Context Before Drawing, 76
 - Clear When Editing Begins, 80
 - Clip Subviews, 76
 - Drawing, 75
 - Hidden, 76
 - Hide When Stopped, 412
 - Maximum Date, 160
 - Minimum Date, 160
 - Multiple Touch, 76, 477
 - Opaque, 75, 76, 81
 - Shows Cancel Button, 224
 - Targeted for iPad, 131
 - UITableViewController subclass, 131
 - Use Core Data, 308
 - Use Core Data for storage, 129, 152
 - User Interaction Enabled, 76, 178, 477
 - Wants Full Screen, 155
 - With XIB for user interface, 131, 152
- pole wyszukiwania, 38
- polecenia charakterystyczne dla tabletu iPad, 315
- polecenie
 - cd, 559
 - CREATE, 379
 - CREATE TABLE, 385
 - IF NOT EXISTS, 385
 - INSERT, 386
 - INSERT OR REPLACE, 386
 - SELECT, 379
- połączenie akcji i outletu, 89
- połączenie outletów, 82, 113
- połączenie outletu z widokiem, 142
- połączenie paska zakładek i widoków z treścią, 159
- połączenie z metodą akcji, 83
- pomoc
 - blogi, 567
 - dokumentacja Apple, 565
 - fora dyskusyjne, 566
 - konferencje, 568
 - listy dyskusyjne, 566
 - witryny internetowe, 567
- Popover, *Patrz* widok Popover
- powiadomienia o zmianie stanu, 416
- powiadomienie, 357
- poziom wcięcia rekordu, 202
- pragmatic, *Patrz* dyrektywa #pragma
- predykat, 391
- proces rysowania w OpenGL ES, 468
 - narysowanie kontekstu, 468
 - pokazanie wygenerowanego bufora, 468
 - wygenerowanie kontekstu w buforze, 468
- program
 - Enterprise, 21
 - genstrings, 560
 - Giełda, 121
 - Interface Builder, 34
 - Interface Builder.app, 30
 - Standard, 21
 - Telefon, 121
 - View Switcher, 125
 - Xcode.app, 30
 - Zegar, 121
- programowanie współbieżności, 408
- projekt lokalizacji, 547
- projekt modelu danych, 392
- projekt SplitView, 308
- projekt View Switcher, 128
- property list, 42, *Patrz także* zapis danych
 - aplikacja Persistence, 366
 - serializacja plików, 364
 - serializacja zawartości pliku, 371
 - widok aplikacji, 367
- protokół
 - CLLocationManagerDelegate, 500, 505
 - NSCoding, 371
 - NSCopying, 371
 - UIActionSheetDelegate, 97
 - UIApplicationDelegate, 57
 - UIImagePickerControllerDelegate, 539
 - UINavigationControllerDelegate, 541
 - UIPickerViewDataSource, 162
 - UIPickerViewDelegate, 162
 - UISearchBarDelegate, 223

protokół

UITableViewDataSource, 191, 215

UITableViewDelegate, 191, 215

UITextFieldDelegate, 291

przeglądarka dokumentacji Apple, 565

przekazanie grupy (dispatch group), 413

przekazywanie zdarzenia w łańcuchu

odpowiedzi, 473

przełączanie widoków, 144

przełącznik, 68

przenoszenie kontrolek, 114

przenoszenie przycisków po rotacji, 112

przestrzeń barw RGBA, 467

przetwarzanie w tle, 415

przezroczystość koloru alfa, 439

przezroczystość obrazu, 75

przycisk

Add Localization, 559

Alignment, 61

Apple Developer Connection, 30

Background, 142

Choose..., 32, 131

Create a new Xcode project, 30

detail disclosure button, 243

disclosure indicator, 241, 243

Foo, 116

Getting started with Xcode, 30

Ignore, 31

Item, 137

Light Info Button, 351

Make File Localizable, 555, 559

nawigacyjny, 240

Początek, 23, 40

Przełącz widok, 137

Round Rect Button, 94, 142, 168

Save, 32

szara strzałka, 243

przyciski

Border (obramowanie), 79

paska narzędzi, 136

Round Rect Button, 107, 117

View Mode, 73

przyspieszeniometer (accelerometer), 25, 511

Q

Quartz 2D, 435

CGFloat, 439

CGPoint, 437

CGRect, 437

CGSize, 437

kolor, 438

kontekst graficzny, 436

rysowanie kształtów, 441

rysowanie obrazu, 440

współrzędne, 437

R

rekord, 191

relacyjne bazy danych, 378

responder (odpowiadający), 473

rodzaj przejścia, 146

rotacja urządzenia, 512

rozbieżność gestu, 479

rozciągane obrazy, 102

rozszerzenie

.lproj, 547

.nib, 35

.pch, 33

.plist, 348

.xib, 35

różnice pomiędzy bibliotekami, 468

rysowanie

elipsy, 468

linii, 453

obrazu, 456

prostokąta i elipsy, 454

rzutowanie argumentu sender do UISlider *, 88

S

sandbox, 23

SDK, Software Development Kit, 19, 20

sekcja, 194

iOS, 31

Mac OS X, 31

Simulated User Interface Elements, 142

Text Input Traits, 81

selector, 358

self, 99

sender, 49

serializacja zawartości pliku typu property list, 371

setters, 50

Settings Application Schema Reference, 348

Settings Bundle, 331

skalowanie obrazu, 75

słownik

editingInfo, 539

modyfikowalny, 221

names, 231

niemodyfikowalny, 221

tempValues, 296

słowo kluczowe

assign, 324

IBAction, 48, 267

IBOutlet, 48

retain, 88

SplitView, 308
 sprawdzanie zmian komponentu, 176
 SQL, Structured Query Language, 378
 stała
 kBreadcrumbComponent, 170
 kFillingComponent, 170
 kSwitchesSegmentIndex, 91
 stan kontrolki, 54
 disabled (wyłączona), 54
 highlighted (podświetlona), 54
 normal (zwykły), 54
 selected (zaznaczona), 54
 stan maszyny, 435
 stan UIControlStateHighlighted, 102
 stan UIControlStateNormal, 102
 stan wykonywania aplikacji, 417, 418
 aktywna, 416
 aktywny > nieaktywny, 420
 działanie w tle > nieaktywny, 420
 nie działa, 416
 nieaktywna, 416
 nieaktywny > aktywny, 421
 nieaktywny > działanie w tle, 420
 w tle, 416
 wstrzymana, 416
 standardowe obiekty Cocoa Touch, 36
 status First Responder, 84
 stos, 240
 baza stosu, 240
 przykrycie stosu, 240
 umieszczanie na stosie, 240
 usunięcie ze stosu, 240
 stos kontrolerów widoku, 240
 stos nawigacyjny, 292
 struktura
 Audio Toolbox, 189
 CGRect, 114, 539
 Core Animation, 146
 Core Graphics, 114, 435
 CoreLocation.framework, 509
 CoreMotion.framework, 513
 Foundation, 407
 Framework, 189
 MediaPlayer, 540
 MobileCoreServices, 540
 NSRange, 230
 theRect, 539
 strzałka, 109
 styl edycji, 282
 UITableViewCellEditingStyleDelete, 282
 UITableViewCellEditingStyleInsert, 282
 UITableViewCellEditingStyleNone, 282
 styl zwykły tabeli, 218
 suwak, 67

suwak Alpha, 75
 symulator, 21
 symulator telefonu iPhone, 38
 system operacyjny Mac OS X 10.7 (Lion), 20
 system operacyjny Snow Leopard, 20
 system plików iOS, 363, 557
 systemy osadzone (embedded systems), 435
 szablony
 Split View-based Application, 310, 311
 UIViewController subclass, 130
 Utility Application, 337
 View XIB, 131
 View-based Application, 46, 71, 194
 Window-based Application, 129, 152, 245
 szablony projektów, 31
 szacowanie położenia na podstawie
 nadajników, 499
 szkielet aplikacji Nav, 245, 253

S

ścieżka dostępu do Documents, 362
 ścieżka dostępu do projektu, 559
 ścieżka dostępu do tmp, 363
 ścieżka dostępu do zasobu, 175
 środowisko programistyczne Xcode, 20

T

tabela grupowana, 193, 215
 implementacja kontrolera, 215
 import danych, 215
 tworzenie widoku, 215
 tabela indeksowana, 193, 215, 218
 tabela PresidentsViewController, 297
 tabela zindeksowana, 220
 tabela zwykła, 193
 Table View, 191
 tablica
 do usuwania pustych sekcji, 230
 keys, 231
 list, 276
 listData, 197
 NSArray, 162, 218
 object, 399
 pickerData, 164
 PreferenceSpecifiers, 340, 349
 states, 175
 zips, 176
 technologia GCD, Grand Central Dispatch, 403, 409
 aplikacja SlowWorker, 410
 blok, 409
 przekazanie grupy, 413

tekstura, 463
 Terminal, 559
 test aparatu fotograficznego, 540
 Text Input Traits, 81
 The Objective-C Programming Language, 22
 tło interfejsu użytkownika, 84
 tłumaczenie nazwy aplikacji, 562
 tłumaczenie pliku ciągów tekstowych, 559
 tłumaczenie pliku nib, 555
 transformacja rotacji, 120
 trwały magazyn (persistent store), 390
 tryb edycji, 273, 276
 tryb turbo, 346
 tworzenie

- aplikacji, 71
- głównego kontrolera widoku, 138, 152
- grupy Settings Bundle, 338
- identyfikatora, 43
- interfejsu użytkownika dla pierwszej zakładki, 160
- interfejsu użytkownika drugiej zakładki, 163
- komórki w Interface Builder, 212
- kontrolera głównego aplikacji, 131
- kontrolera widoku szczegółowego, 287, 290
- modyfikowalnej kopii słownika, 221
- nowych obiektów zarządzanych, 391
- obiektu modelu danych, 286
- plików nib, 131
- połączenia między outletem i etykietą, 63
- połączenia od ikony do etykiety, 62
- połączeń, 64
- projektu Persistence, 366
- projektu SplitView, 308
- tablic na podstawie list, 172
- widoku, 60
- widoku kontrolerek, 267
- widoku listy, 262
- widoku ruchomych rekordów, 274
- widoku z rekordami do usunięcia, 279
- własnego widoku Popover, 323
- własnych gestów, 492

typ id, 49
 typ UInt32, 185
 typ void, 48
 typy animacji, 282

U

UIAlertViewDelegate, 100
 UICatalog, 100
 UIKit, 37, 47
 układy rotacji, 105
 ukrywanie indeksu, 233
 Unicode (UTF-16), 549

ustawianie wartości nil, 165
 ustawienia lokalizacji, 550
 usuwanie

- aplikacji, 44
- kontrolera z pamięci, 141
- tablicy w kopii, 221
- widoku domyślnego, 117
- widoku z pamięci, 102

 uszczypnięcie, 490
 UTF-16, 560
 UTF-8, 560

W

wartość

- alfa, 76
- Aspect Fit, 552
- klucza, 175
- nil, 56, 100, 140
- scale, 545
- specjalna tablicy, 236
- suwaka, 86
- Tab Bar, 168
- tag, 75
- view, 116

wątki, 407

- bezpieczeństwo, 407
- muteks, 407
- obsługa wątków, 407
- sekcja o znaczeniu krytycznym, 407
- wątek główny, 407

wczytanie podwidoków z pliku nib, 210
 wczytywanie i odtwarzanie dźwięku, 189
 węzeł

- Boolean, 339
- Data, 339
- Date, 339
- Number, 339
- PreferenceSpecifiers, 339
- String, 339
- StringsTable, 339

widok, 36

- Checklist, 243
- Deletable Rows, 245
- DisclosureDetailController, 254
- dla układu pionowego, 115
- dla układu poziomego, 115
- Editable Detail, 245
- Filmy, 241
- flipside, 353
- flipside view, 337
- hierarchiczny, 75
- modalny, 96
- Movable Rows, 243

nadzorowany, 136
 podzielony (split view), 124, 307
 Popover, 309, 318, 323, 325
 PresidentDetailController, 292
 Rows Control, 243
 tabeli (Table View), 191
 wbudowany w pliku, 143
 z treścią, 128

- kontroler widoku, 128
- plik nib, 128
- podklasa UIView, 128

 zawierający treść, 121
 wielokrotna zależność, 490
 wielozadaniowość, 415
 właściwość

- acceleration, 517
- alpha, 413
- altitude, 502
- controllers, 252
- coordinate, 502
- detailItem, 318
- frame, 114
- highlightedImage, 199
- horizontalAccuracy, 502
- image, 199
- imageView, 199
- navigationController, 253
- NSIndexPath, 262
- popoverController, 317
- selectedSegmentIndex, 90
- sliderLabel, 88
- startingPoint, 508
- textLabel, 197
- transform, 120
- UIImage, 249
- verticalAccuracy, 503
- view, 84

 WPS, Wi-Fi Posting Service, 499
 wskaźnik

- dla kontrolera widoków, 133
- do NSManagedObject, 399
- do obiektu, 47
- do obiektu NSTimer, 518
- do tablicy NSArray, 162
- do UITextField, 292
- do kontrolera widoku szczegółowego, 324
- textFieldBeingEdited, 292, 300

 współbieżność, 407
 współrzędne w OpenGL, 437
 współrzędne w Quartz, 437
 wstrząs, 521
 wykorzystanie delegatów, 97
 wykrywanie wstrząsów, 521
 wykrywanie wstrząsów wbudowane, 522

wymiary widoku nadrzędnego, 109
 wyszukiwanie „na żywo”, 233
 wyświetlacz Apple Cinema LED, 24
 wyświetlacz Retina, 24

X

Xcode, 20

Z

zagnieżdżanie wiadomości, 56
 zamykanie klawiatury, 83
 zapis danych, 361

- archiwa obiektów, 361
- baza danych SQLite3, 361
- pliki typu property list, 361
- struktura Core Data, 361

 zapis danych w pojedynczym pliku, 364
 zapis danych w wielu plikach, 364
 zapis self, 52
 zapis z użyciem kropki, 51
 zapisywanie informacji o stanie aplikacji, 428
 zapisywanie pliku nagłówkowego, 113
 zaznaczanie rekordu, 202
 zdarzenie

- Did End On Exit, 82, 83, 299
- Multitouch, 76
- Touch Down, 86
- Touch Drag Inside, 65
- Touch Up Inside, 65, 70, 163, 406
- Value Changed, 89

 zdefiniowanie typu klawisza Return, 299
 zmiana

- atrybutów kontrolki, 112
- klasy egzemplarza obiektu, 85
- klasy kontrolera, 134
- klasy widoku, 86
- nazwy ikony, 117
- tekstu etykiety, 77
- widoku domyślnego, 136
- wielkości czcionki, 203
- wielkości przycisków, 111
- wielkości widoku, 159
- wysokości rekordu, 203

 zmienna

- _cmd, 418
- CGRect, 455
- egzemplarza, 48, 233
- indexPath, 197
- isSearching, 234
- lastCurrentPoint, 495
- lastPreviousPoint, 495
- lastVal, 182

- numInRow, 182
- outlet (gniazdo), 47
- statusText, 56
- win, 182
- zmienne dołączane, 380
- znak zapytania (?), 380
- zwalnianie pamięci, 72
- zwalnianie zasobów, 55

Ż

- źródło danych dla kontrolki Picker, 151
- źródło danych tabeli, 195

Ż

- żądanie pobrania, 391
- żądanie większej ilości czasu, 431
- żyroskop, 511

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

i Phone, iPad, iPod Touch — kto nie słyszał o tych cudach techniki? Urządzenia te zmieniły diametralnie sposób, w jaki korzystamy z telefonii komórkowej, internetu, oraz to, jak i kiedy słuchamy muzyki czy oglądamy filmy. Perfekcyjny interfejs użytkownika oraz nowoczesny, a jednocześnie elegancki design sprawiły, że podbiły one serca ludzi w każdym wieku. Dzięki tej popularności ich użytkownicy są łakomym kąskiem dla producentów oprogramowania. Udostępniając atrakcyjną aplikację, błyskawicznie możesz zyskać dziesiątki tysięcy potencjalnych klientów!

Dzięki tej książce w mig opanujesz tajniki tworzenia oprogramowania dla systemu iOS. Obsługa interakcji, projektowanie interfejsu użytkownika, obsługa wirtualnej klawiatury to tylko niektóre z elementów, jakie poznasz na wstępie. Później nauczysz się zarządzać pamięcią, przechowywać dane użytkownika oraz tworzyć zaawansowane obiekty graficzne za pomocą bibliotek Quartz i OpenGL. Dowiesz się, jak maksymalnie wykorzystać potencjał ekranów dotykowych, usług geolokalizacyjnych oraz czujników położenia i przyspieszenia, a na koniec zobaczysz, jak tworzyć aplikacje obsługujące wiele języków, tak żeby Twoje dzieło mogło zdobyć popularność na rynku międzynarodowym. Książka ta jest idealną i wymarzoną pozycją dla wszystkich osób tworzących rozwiązania dla platformy spod znaku Apple. Sprawdzi się również w rękach nowicjusza, dla którego będzie stanowiła przewodnik programisty po systemie iOS.

- Cechy charakterystyczne platformy iOS
- Uruchamianie aplikacji
- Projektowanie i tworzenie interfejsu użytkownika
- Ustawienia aplikacji i użytkownika
- Cykl życia aplikacji
- Obsługa ekranów dotykowych i gestów
- Usługi geolokalizacyjne
- Wykorzystanie informacji z żyroskopu i akcelerometru
- Tworzenie aplikacji wielojęzycznych

Kompendium wiedzy na temat tworzenia oprogramowania dla iOS-a!

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 7705

Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-3588-7



Cena: 89,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu