

## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział
- Skorowidz

## » Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

## » Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

## » Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

## » Czytelnia

- Fragmenty książek online

## » Kontakt

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel. 32 230 98 63  
e-mail: helion@helion.pl  
© Helion 1991–2011

## Tworzenie aplikacji iOS na urządzenia iPhone, iPod touch oraz iPad. Przewodnik dla projektantów serwisów WWW

Autor: [Kristofer Layon](#)

Tłumaczenie: Łukasz Suma

ISBN: 978-83-246-3331-9

Tytuł oryginału: [The Web Designer's Guide to iOS Apps:](#)

[Create iPhone, iPod touch, and iPad apps](#)

[with Web Standards \(HTML5, CSS3, and JavaScript\)](#)

Format: 170 × 230, stron: 264



### Twórz atrakcyjne, zgodne ze standardami WWW aplikacje na urządzenia iPhone, iPod touch oraz iPad!

- Jak używać kodu HTML, stylów CSS i języka JavaScript w projektowaniu natywnych aplikacji?
- Jak korzystać z możliwości obiektowej platformy NimbleKit?
- Jak wizualizować, planować, projektować i dystrybuować aplikacje iOS?

### Są z nami praktycznie wszędzie. Podczas zakupów, jazdy samochodem, w trakcie joggingu...

a nawet na basenie. Zmieniły nasz sposób pozyskiwania informacji, poszukiwania rozrywki i komunikacji ze światem. Dzięki urządzeniom takim jak iPhone czy iPad możesz w jednej chwili sfotografować niezwykłą scenę i rozesłać zdjęcie wszystkim znajomym, by potem wspólnie wymieniać na jego temat opinie, jednocześnie sprawdzając prognozę pogody i to, jak daleko jesteś od celu, do którego zmierzasz... Możliwości mobilnych aplikacji pracujących pod kontrolą iOS ogranicza dziś jedynie ludzka wyobraźnia! Jednak nic nie przemawia do niej tak, jak twarde dane: tylko do połowy 2010 roku sprzedanych zostało ponad 85 milionów urządzeń pracujących w tym systemie, a w iTunes App Store dostępnych było ponad 250 tysięcy aplikacji... pobranych ponad 15 miliardów razy!

Oto książka poświęcona projektowaniu atrakcyjnych, zgodnych ze standardami sieciowymi aplikacji działających pod kontrolą systemu iOS — aplikacji, które można udostępnić lub sprzedawać za pośrednictwem iTunes App Store. Podręcznik stanowi doskonałe wprowadzenie w świat kodu HTML, stylów CSS i języka JavaScript, z którymi zaprojektujesz niezawodne natywne aplikacje, działające na iPhone'ach, iPodach touch oraz iPadach. Dzięki niemu nauczysz się korzystać z platformy obiektowego C (o nazwie NimbleKit). Platforma ta jest kolekcją bibliotek elementów umożliwiających tworzenie programów za pomocą obiektowego języka C, bez konieczności samodzielnego pisania jakiegokolwiek kodu. Książka ta jest ponadto wszechstronnym przewodnikiem po kwestiach wizualizowania, planowania, tworzenia i dystrybucji aplikacji iOS oraz szczegółową instrukcją projektowania rozmaitych aplikacji.

< **Kristofer Layon** >

PRZEWODNIK DLA PROJEKTANTÓW SERWISÓW WWW

# Tworzenie aplikacji



na urządzenia iPhone,  
iPod touch oraz iPad



Twórz atrakcyjne, zgodne ze standardami WWW aplikacje na urządzenia iPhone, iPod touch oraz iPad!

Jak używać kodu HTML, stylów CSS i języka Java Script w projektowaniu natywnych aplikacji?

Jak korzystać z możliwości obiektowej platformy NimbleKit?

Jak wizualizować, planować, projektować i dystrybuować aplikacje iOS?

Helion



# Spis treści

---

<b>Podziękowania</b>	<b>9</b>
<b>O autorze</b>	<b>11</b>
<b>Wstęp</b>	<b>13</b>
<b>Rozdział 1. Wielkie znaczenie niewielkich rozmiarów</b>	<b>17</b>
Mobilna magia i komputery kieszonkowe .....	18
Treść — i kontekst — są wszystkim .....	19
Aplikacje mobilne ≠ aplikacje biurkowe .....	21
Magia transformacji .....	22
Projektowanie zaczyna się od ludzi, a kończy na kodzie .....	25
Podsumowanie .....	27
<b>Rozdział 2. Zakładanie studia projektowania aplikacji</b>	<b>29</b>
Uzyskiwanie Apple Developer ID .....	30
Pobieranie i instalowanie pakietu iOS SDK .....	35
Pobieranie i instalowanie pakietu NimbleKit .....	37
Podsumowanie .....	39
<b>Rozdział 3. Podstawy iOS SDK</b>	<b>41</b>
Rozpoczynanie nowego projektu Xcode .....	42
Testowanie i budowanie wykonywalnego pliku aplikacji .....	55
Podsumowanie .....	65
<b>Rozdział 4. Interfejs użytkownika i funkcjonalność iOS</b>	<b>67</b>
Czym jest pasek stanu? .....	68
Implementowanie paska tytułu .....	71
Projektowanie z wykorzystaniem pasków kart .....	72
Nawigacja z wykorzystaniem widoków tabeli .....	75
Podsumowanie .....	82

<b>Rozdział 5. Koncentracja na treści — tekst i grafika</b>	<b>83</b>
Strukturyzowanie tekstu .....	84
Dołączanie treści społecznościowych .....	90
Praca z obrazami .....	95
Podsumowanie .....	103
<b>Rozdział 6. Koncentracja na treści — mapy</b>	<b>105</b>
Metoda pierwsza: użycie przycisku NKButton .....	107
Metoda druga: formatowanie przycisku HTML .....	114
Przypadek iPada .....	119
Podsumowanie .....	123
<b>Rozdział 7. Koncentracja na treści — dźwięk</b>	<b>125</b>
Odtwarzanie dźwięku za pomocą kodu HTML5 .....	126
Dołączanie dźwięku za pomocą elementu NKAudioPlayer .....	128
Podsumowanie .....	132
<b>Rozdział 8. Koncentracja na treści — wideo</b>	<b>133</b>
Dostarczanie treści wideo do urządzenia iPad za pomocą kodu HTML5 .....	134
Dostarczanie treści wideo za pomocą elementu NKVideoPlayer .....	140
Podsumowanie .....	146
<b>Rozdział 9. HTML5 i CSS3</b>	<b>149</b>
Odkrywanie dodatkowych elementów języka HTML5 .....	150
Więcej możliwości projektowych dzięki kodowi CSS3 .....	155
Podsumowanie .....	178
<b>Rozdział 10. Inne platformy do tworzenia aplikacji mobilnych</b>	<b>179</b>
Emulowanie działania systemu iOS za pomocą rozwiązań PhoneGap i jQTouch .....	180
Tworzenie natywnych aplikacji za pomocą platformy Titanium Mobile .....	186
Tworzenie aplikacji WWW za pomocą platformy Sencha Touch .....	189
Podsumowanie .....	191

<b>Rozdział 11. Promowanie aplikacji</b>	<b>193</b>
Kim jesteś — wybór tożsamości w App Store .....	194
Korzystanie z możliwości marketingowych oferowanych przez firmę Apple .....	197
Tworzenie własnych kanałów marketingowych związanych z aplikacją .....	201
Podsumowanie .....	210
<b>Rozdział 12. Próbną instalacja i dystrybucja aplikacji</b>	<b>211</b>
Korzystanie z iOS Dev Center .....	212
Korzystanie z iTunes Connect .....	221
Dodawanie aplikacji i zarządzanie nimi .....	223
Podsumowanie .....	230
<b>Dodatek A. Dodatkowe wytyczne dotyczące projektowania</b>	<b>231</b>
Strategia tworzenia treści .....	232
Planowanie aplikacji .....	237
Funkcjonalność aplikacji .....	242
<b>Przypisy końcowe</b>	<b>249</b>
<b>Skorowidz</b>	<b>251</b>

## Rozdział 1.

# Wielkie znaczenie niewielkich rozmiarów

---

*Zatem... dlaczego napisałem tę książkę?  
Czyż nie ma książek o tworzeniu aplikacji  
dla iPhone'ów, iPodów touch i iPadów?*

Rzeczywiście, jest już kilka książek na ten temat i wszystkie one są bardzo pouczające. Tę napisałem jednak dla bardzo szczególnej grupy czytelników.

W skrócie: dla ludzi podobnych do mnie.

Napisałem więc książkę, którą bardzo chciałem mieć na półce jakieś dwa lata temu, w czasie gdy zaczynałem poznawać sposób projektowania aplikacji dla iPhone'a. Wtedy udało mi się znaleźć jedynie publikacje traktujące o programowaniu w obiektowym C lub poświęcone temu, jak wykorzystywać bardzo specyficzne funkcje i możliwości oferowane przez urządzenia iPhone i iPod touch.

Nie mam nic przeciwko programowaniu w obiektowym C. Po prostu sam raczej wołałbym tego nie robić. I choć pozostaję pod wielkim wrażeniem możliwości mobilnych urządzeń firmy Apple, nadal jestem projektantem: tym, co motywuje mnie do pracy, nie jest sama technologia, lecz pragnienie, aby ułatwić komunikację ludziom i organizacjom.

Jeśli zatem jesteś projektantem, którego bardziej bawi praca z ludźmi niż zmaganie się z technologią i rozwiązywanie problemów niż eksperymentowanie z funkcjami, to właśnie znalazłeś odpowiednią książkę, ponieważ zamierzam zająć się w niej projektowaniem aplikacji iOS, skoncentrowanym na potrzebach użytkownika.

## Mobilna magia i komputery kieszonkowe

---

Wraz z upowszechnianiem się iPhone'ów i innych smartfonów znacznie wzrosło zapotrzebowanie na dobrze zaprojektowane treści mobilne. Wszyscy mogliśmy być świadkami publikacji kolejnych zdumiewających danych statystycznych:

- ▶ do połowy 2010 roku zostało sprzedanych ponad 85 milionów urządzeń pracujących pod kontrolą iOS,
- ▶ w iTunes App Store dostępnych było ponad 250 tysięcy aplikacji,
- ▶ iTunes odnotowało 15 miliardów pobrań aplikacji.

Osobiście doświadczyłem zmieniających pogląd na świat skutków wynikających z możliwości uzyskania dostępu do treści w niemal każdym miejscu i w czasie, gdy tylko są one potrzebne: podczas zakupów, pracy, treningu, a nawet w czasie jazdy wyciągiem krzesełkowym na stoku narciarskim. Jeśli tylko nie jestem na plaży lub w wodzie, zwykle mam przy sobie swojego iPhone'a. Mogę odpowiadać na pytania. Mogę przyjrzeć się czemuś, co sfotografowałem wcześniej jako punkt odniesienia lub obiekt do porównania [często używam też aplikacji Aparat (ang. *Camera* do „robienia notatek”), sprawdzić, jak daleko jestem od celu, zapoznać się z aktualnym stanem pogody. Lista możliwych działań praktycznie nie ma końca.

W gruncie rzeczy myślę wręcz, że nazwa iPhone'a jest nieco myląca, sugeruje bowiem, że chodzi tu o urządzenie będące telefonem wyposażonym w dodatkowe funkcje. A tak naprawdę jest to ściśle zintegrowany z siecią komputer kieszonkowy, z którym możesz robić rozmaite rzeczy:

- ▶ zabrać ze sobą, gdzie tylko zechcesz,
- ▶ używać, gdy tylko zajdzie taka potrzeba,
- ▶ dostosowywać do swoich wymagań poprzez kupowanie i instalowanie samodzielnie wybranych aplikacji.

Możemy zatem myśleć o iPhone'ie jako o telefonie (rysunek 1.1), ponieważ funkcjonuje na nim aplikacja Telefon (ang. *Phone*). Jest to jednak tylko jedna z wielu aplikacji zapewniających dostęp do treści i połączenia z siecią oraz oferujących możliwość korzystania z różnych sprzętowych i programowych funkcji urządzenia, które pozwalają rozwiązywać rozmaite problemy lub uzyskiwać dostęp do informacji akurat wtedy, gdy są Ci potrzebne, i tam, gdzie ich naprawdę potrzebujesz.



**Rysunek 1.1.** To jest prawdziwy telefon!  
(Podczas gdy Telefon jest tylko jedną z wielu aplikacji działających na iPhone'ie)

## Treść — i kontekst — są wszystkim

---

Dlaczego zatem koncentruję się tu na sprawach, które powinny już być dość oczywiste? Ponieważ staram się naprawdę wyraźnie podkreślić to, co ważne, i wskazać Ci sposób, w jaki powinieneś myśleć o projektowaniu aplikacji.

Aby kontynuować ten proces, przyjrzyj się tym dwóm datom:

**9 stycznia 2007**

**oraz**

**25 maja 2010**

Rozpoznajesz je? Obydwie mają ogromne znaczenie dla sposobu, w jaki powinniśmy myśleć o aplikacjach iOS.

9 stycznia 2007 to data przeistoczenia się firmy Apple Computer, Inc. w Apple, Inc. A 25 maja 2010 to dzień, w którym przedsiębiorstwo Apple, Inc. stało się najdroższą firmą technologiczną na świecie. Miało to miejsce trzy lata po odrzuceniu słowa „komputer” z nazwy korporacji.

Przemianę tę najlepiej podsumowała gazeta „New York Times”:

*„Najważniejszy produkt technologiczny nie znajduje się już na twoim biurku, lecz raczej mieści się w twojej dłoni” (27 maja 2010).*

Firma Apple dostrzegła tę tendencję już w początkach roku 2007, gdy postanowiła zmienić swoją nazwę. Być może miało to związek z faktem, że na horyzoncie pojawił się już wówczas iPhone, który na dobre miał zagościć na rynku w lecie tego samego roku.

Jednak to nie sam iPhone wiosną 2010 roku uczynił Apple największą firmą technologiczną na świecie. Proces ten rozpoczął się już w roku 2001, gdy na rynek wszedł iPod, i nabrał rozpędu w roku 2003, gdy udostępniono iTunes. Zwróć uwagę na fakt, że chociaż firma nie zaprzestała wtedy produkcji pełnowymiarowych komputerów, zaczęła oferować też o wiele mniejsze. To zaś pomogło wprowadzić technologię komputerową w nasze życie o wiele głębiej, niż kiedykolwiek miały szansę zrobić to komputery biurkowe czy laptopy.

Wprowadzając na rynek nową, niewielką platformę komputerową iPod, firma Apple zrobiła znacznie większy krok niż ten, który pozwolił jej pokonać dystans między komputerami Apple II i Mac. Na tym pierwszym etapie ewolucji przedsiębiorstwo spopularyzowało graficzny interfejs użytkownika (ang. *Graphic User Interface* — GUI), czyli wizualną reprezentację biurka, a także mysz w roli urządzenia wejściowego, dzięki czemu udało się osiągnąć zupełnie nową jakość, która obecnie już na stałe zagościła w świecie komputerów osobistych. W tej chwili większość użytkowników korzysta ze swoich komputerów i komunikuje się z nimi



bez konieczności posługiwania się ich wewnętrznymi językami (co oznacza, że nie muszą już oni programować komputerów, aby osiągnąć wymagane efekty).

Najbardziej niesamowite w iPodzie jest to, że jego możliwości w porównaniu do Maca są naprawdę mocno ograniczone. I na tym nie koniec. Apple nie tylko pozbawiła go myszy, ale także biurka. Firma wyposażyła iPoda w niewiarygodnie mały ekran i uniemożliwiła tworzenie jakichkolwiek treści bezpośrednio za pomocą samego urządzenia (rysunek 1.2). Wzięła więc na warsztat komputer, pozbawiła go większości możliwości, a następnie zmniejszyła i w maksymalnym stopniu uprościła. Na dodatek uczyniła go urządzeniem kompletnie bezproduktywnym, a co za tym idzie — zupełnie nieprofesjonalnym. Zastosowano tu zatem dokładnie odwrotną strategię, niż miało to miejsce w latach 90. minionego wieku w przypadku komputerów osobistych.



**Rysunek 1.2.** Oryginalny iPod — uproszczenie i zmniejszenie komputera w stopniu nieosiągalnym nawet dla Maców

Jaki był efekt tej drastycznej redukcji mocy obliczeniowej, możliwości i rozmiaru?

Wyniki sprzedaży poszybowały w kosmos i sprawiły, że firma odniosła niesamowity sukces rynkowy.

Przemiana ta poszła tak daleko, że nie myślimy już nawet o iPodzie jako o małym komputerze. Traktujemy go raczej jak przenośne, praktyczne i bardzo łatwe w użyciu urządzenie do odtwarzania muzyki, przeglądania nowinek i wiadomości, odsłuchiwania książek dźwiękowych oraz przeglądania zdjęć, a nawet oglądania filmów i programów telewizyjnych.

Treści te nie mają charakteru biznesowego. Te treści mają charakter codzienny i prywatny.

Co ciekawe, Apple nie wywołała takiego technologicznego trzęsienia Ziemi, wprowadzając na rynek swoje urządzenia działające pod kontrolą systemu iOS. Oferując iPhone'a w roku 2007, firma raczej tylko ponownie zapewniła dostęp do kilku najważniejszych funkcji, z których

zrezygnowała wcześniej, wykonując niewiarygodnie wielki krok od pełnowymiarowego komputera do małej platformy iPod. Przywrócono połączenie z internetem, do którego przyzwyczailiśmy się już podczas używania naszych komputerów osobistych i laptopów, ponownie zapewniono też możliwość wprowadzania danych za pomocą klawiatury (ekranowej) po wcześniejszym ograniczeniu tej możliwości do operacji wykonywanych za pomocą kółka sterującego iPodą.

*A tak, nie należy zapominać jeszcze o czymś... iPhone został wyposażony w aplikację Telefon!*

Co ważniejsze, urządzenia iOS znacznie rozszerzają koncepcję codziennych treści. Wiadomości ze świata mogą być teraz naprawdę aktualne, muzyka może być odtwarzana na żywo, a informacje mogą nawet obejmować plan rozgrywek małej ligi piłkarskiej. Albo adres restauracji, zaprezentowany na mapie wraz z wygodnymi wskazówkami na temat dojazdu z bieżącego miejsca.

Wszystko to oznacza, że projektowanie aplikacji dla tych urządzeń powinno się zaczynać od odpowiedniego skupienia się na codziennych treściach i życiowych potrzebach osób, które będą ich używać, a także na problemach, z którymi na co dzień się stykają.

Aby projektować aplikacje spełniające te wymagania, musimy stąpać twardo po ziemi.

## **Aplikacje mobilne ≠ aplikacje biurkowe**

---

Musimy też jednak sprawić, aby były one proste.

Myślenie o mobilnych treściach z perspektywy codziennych treści umożliwia Ci skupienie się na właściwym kontekście Twojej pracy projektowej, który określa to, jak i kiedy ludzie poszukują informacji. Następnie powinniśmy się skoncentrować na tym, w jaki sposób ludzie korzystają z urządzeń mobilnych.

Wiele książek i prezentacji na temat projektowania aplikacji koncentruje się na wykorzystaniu specyficznych funkcji (uczą one na przykład, jak sprawić, aby telefon wibrował!). I z pewnością w przypadku dużego zespołu programistów pracujących nad skomplikowaną aplikacją zgłębianie konkretnych zagadnień technicznych i szczegółów związanych z działaniem sprzętu może się okazać sensowne. Książka ta została jednak napisana z perspektywy ludzkiej, w związku z czym ludzie i używane przez nich treści grają w niej pierwszoplanowe role.

Gdy ludzie korzystają z mobilnych treści, z pewnością nie koncentrują się na tym, czy ktoś, kto tworzył pośredniczące oprogramowanie, wykorzystał określoną funkcję urządzenia. Jeśli jednak projektanci aplikacji pominęli jakieś możliwości lub zaimplementowali je w niewłaściwy sposób, użytkownicy bez wątpienia natychmiast to zauważą. Skupienie się na treści i ludzkich potrzebach powinno pozwolić nam wykorzystać właściwe działania

i funkcje w odpowiedni sposób. Wydaje mi się to o wiele lepsze niż uczenie się najpierw, jak implementować określone funkcje, a następnie zastanawianie, jak wpleść je w tworzone aplikacje.

Projektowanie aplikacji przeznaczonej dla urządzenia mobilnego różni się znacznie od projektowania witryny, która będzie przeglądana za pomocą komputera wyposażonego w pełnowymiarowy monitor. Coraz częściej korzystamy z komputerów osobistych lub nawet laptopów — głównie w pracy lub w celach edukacyjnych. (Oczywiście sytuację tę dramatycznie zmienił internet, ale daj mi jeszcze chwilę). Oznacza to, że miejsca, w których zwykliśmy korzystać z komputerów, ograniczają się obecnie do biur, szkół i domów. Laptopy mogą być rzecz jasna zabierane w wiele różnych miejsc i niektórzy z nas noszą je ze sobą niemal wszędzie, większość osób używa ich jednak raczej w jednej lokalizacji.

Porównaj to ze sposobem korzystania z iPhone'a, iPoda touch lub iPada. W zależności od tego, jakim rodzajem i modelem urządzenia dysponujesz, możliwości związane z połączeniami mogą się różnić, mimo to jednak — mając na względzie współczesną wszechobecność sieci bezprzewodowych — posiadanie jednego z tych komputerów przenośnych w swojej kieszeni (choć to raczej przenośnia w przypadku posiadaczy iPadów — chyba że mają oni **naprawdę** wielkie kieszenie!) oznacza, że możesz korzystać z niego w drodze. To zaś z kolei znaczy, że kontekst może się często różnić, a powód używania urządzenia jest prawdopodobnie **zupełnie inny**, niż ma to miejsce w przypadku standardowego komputera. Przeglądanie przepisu kulinarnego w celu sprawdzenia listy składników raczej nie jest zadaniem typowo biznesowym, chyba że jesteś kucharzem lub zaopatrujesz restaurację. Bierzesz swojego iPhone'a lub iPoda touch ze sobą na zakupy spożywcze, ponieważ jesteś człowiekiem, jesteś głodny i musisz rozwiązać ten szczególny problem od ręki.

I nie jest to problem o charakterze technicznym.

Najważniejszą rzeczą, którą należy zapamiętać, jest to, że projektowanie treści dla urządzeń Apple działających pod kontrolą iOS różni się od projektowania treści wyświetlanych za pomocą przeglądarki internetowej na dużym ekranie. I chodzi tu o coś więcej niż sam kontekst. W przypadku pełnowymiarowego komputera przeglądarka dostosowuje się nieco do wyświetlanej treści, jednak w rzeczywistości nie myślimy o tym w taki sposób. Przeglądarka prezentuje nam stronę WWW i nadal znajduje się na naszym komputerze, a my w gruncie rzeczy nawet nie dostrzegamy zachodzących w niej zmian.

## Magia transformacji

---

Oto kolejna kluczowa cecha wyróżniająca urządzenia działające pod kontrolą iOS — sposób dostarczania treści, zwłaszcza w natywnych aplikacjach zaprojektowanych w celu obsługi szczególnych potrzeb komunikacyjnych lub zastosowań, **staje się** rzeczą, którą projektujemy.

Jeśli Cię to nie przekonuje, porównaj powierzchnię zajmowaną przez ekran do obszaru przeznaczanego na pozostałe elementy i kontrolki w przypadku dwóch różnych rodzajów urządzeń elektronicznych.

iPhone, iPod touch oraz iPad są do siebie bardzo podobne w pewnej kwestii: ich powierzchnia to w głównej mierze ekran. Od przodu wszystkie trzy urządzenia w mniej więcej 95 procentach pokrywają wyświetlacze, podczas gdy w przypadku laptopa monitor stanowi mniej niż 50 procent powierzchni obudowy, ponieważ pozostałą jej część zajmuje klawiatura, inne elementy oraz puste płaszczyzny (rysunek 1.3). To zasadnicza różnica. Nawet najbardziej wciągająca strona internetowa wyświetlana na ekranie laptopa jest widoczna **na** laptopie, prawda? Klawiatura, gładzik, powierzchnia przeznaczona na podparcie nadgarstków oraz ramka otaczająca ekran nie znikają. W dalszym ciągu mają wpływ na nasz odbiór treści i utrzymują nas od niej z daleka.



**Rysunek 1.3.** Nawet w przypadku laptopa w oczu rzuca się przede wszystkim klawiatura, gładzik i ramka. Ekran to mniej niż 50 procent całkowitej powierzchni obudowy urządzenia

Jednak gdy tylko uruchomisz aplikację na urządzeniu iOS, całe ono wydaje się przekształcać, co zawdzięcza sposobowi, w jaki zostało zaprojektowane — główną rolę gra tu wyświetlacz oraz obsługa gestów i dotyku. W przypadku niektórych aplikacji wydaje się to bardziej oczywiste niż w innych, pomyśl jednak, jak mocno iPhone zaczyna przypominać telefon, gdy działa na nim aplikacja Telefon. Urządzenie niemal znika: nagle trzymamy w dłoni lśniąca klawiaturę telefonu z wbudowaną listą danych kontaktowych. Dokładnie tak samo jest w przypadku aplikacji Mapy (ang. *Maps*): w gruncie rzeczy nie chodzi tu o mapę znajdującą się w urządzeniu — to aplikacja pomaga mu **stać się mapą**.

Właściwe zrozumienie tego efektu transformacyjnego ma kluczowe znaczenie dla naszego sposobu projektowania aplikacji działających na tych urządzeniach. Musimy zachować szczególną ostrożność przy projektowaniu interfejsu użytkownika (ang. *User Interface* — UI).

Powinniśmy nauczyć się odpowiednio traktować natywne kontrolki iOS Apple i właściwie rozpoznawać sytuacje, gdy należy projektować własne elementy UI, które będą bezpośrednio obsługiwały potrzeby komunikacyjne tworzonej aplikacji. Zwłaszcza że — w niektórych przypadkach — rola elementów interfejsu bywa większa, niż wynika to tylko ze spełnianych przez nie funkcji, ponieważ znaczenie może mieć też kwestia marki.

Bardzo istotna jest też świadomość tego, **jak** ważne jest w tej sytuacji myślenie o projekcie. Ponieważ nie zgodziłbym się ze stwierdzeniem, że nieosiągnięcie pożądanego celu w przypadku natywnych kontrolki UI Apple bądź też kontrolki związanych z treścią lub marką odbiega znacząco od napisania klasówki i otrzymania zaledwie oceny dobrej zamiast celującej.

Niestety iluzja transformacji urządzenia w coś zupełnie innego jest o wiele bardziej ryzykowna niż to: minięcie celu nawet w niewielkim stopniu nie powoduje jedynie uzyskania dobrej aplikacji zamiast doskonałej. Zbyt łatwo może bowiem skutkować otrzymaniem aplikacji wybitnie nieprzekonującej lub nawet denerwującej.

Wszystko to może Ci się teraz zacząć wydawać dość skomplikowane. Dobrze zaprojektowana aplikacja powinna działać na wiele zmysłów, aby doskonale spełniać oczekiwania użytkownika, niezależnie od tego, gdzie się on znajduje, korzystać z natywnych elementów kontrolnych interfejsu użytkownika iOS Apple, gdy okazuje się to właściwe, **oraz** zawierać specyficzne dla treści lub marki szczegóły UI, gdy z kolei właśnie to jest odpowiednie. Na czym zatem polega to magiczne zaklęcie, dzięki któremu jest to możliwe? I jak możemy w wystarczającym stopniu skupić się zarówno na treści, jak i interfejsie użytkownika, aby udało się osiągnąć całościowy sukces?

Odpowiedź jest oczywiście taka, że nie istnieje jedno takie zaklęcie. Lecz na szczęście projektanci WWW mają już pewne doświadczenie w odpowiadaniu na potrzeby klientów i użytkowników, dobrze znają też metody projektowania zgodnego z wytycznymi korporacyjnymi dotyczącymi stylu. Aby wdrożyć to wartościowe doświadczenie uzyskane przy projektowaniu na potrzeby WWW w proces tworzenia aplikacji iOS, musisz zaznajomić się ze standardami, szczegółami i zaleceniami dotyczącymi natywnego interfejsu użytkownika, zdefiniować wymagania swojego projektu (niezależnie od tego, czy będzie to dzieło na własny użytek, czy też projekt klienta lub pracodawcy) oraz określić najlepszy sposób zaprojektowania jej pod kątem wymagań urzędzeń pracujących pod kontrolą systemu iOS.

W książce tej będę kierował się tym paradygmatem i pokażę Ci, jak wykorzystać Twoje doświadczenie projektowe oraz umiejętności związane z tworzeniem na potrzeby WWW w projektowaniu aplikacji iOS. Przedstawię również pewne techniki, które pozwolą Ci opracować te projekty bez konieczności pisania własnego kodu w obiektywnym C.

## Projektowanie zaczyna się od ludzi, a kończy na kodzie

---

Z pewnością zastanawiasz się teraz, czy miałeś rację, myśląc, że wszystkie te aplikacje muszą być pisane w obiektywnym C.

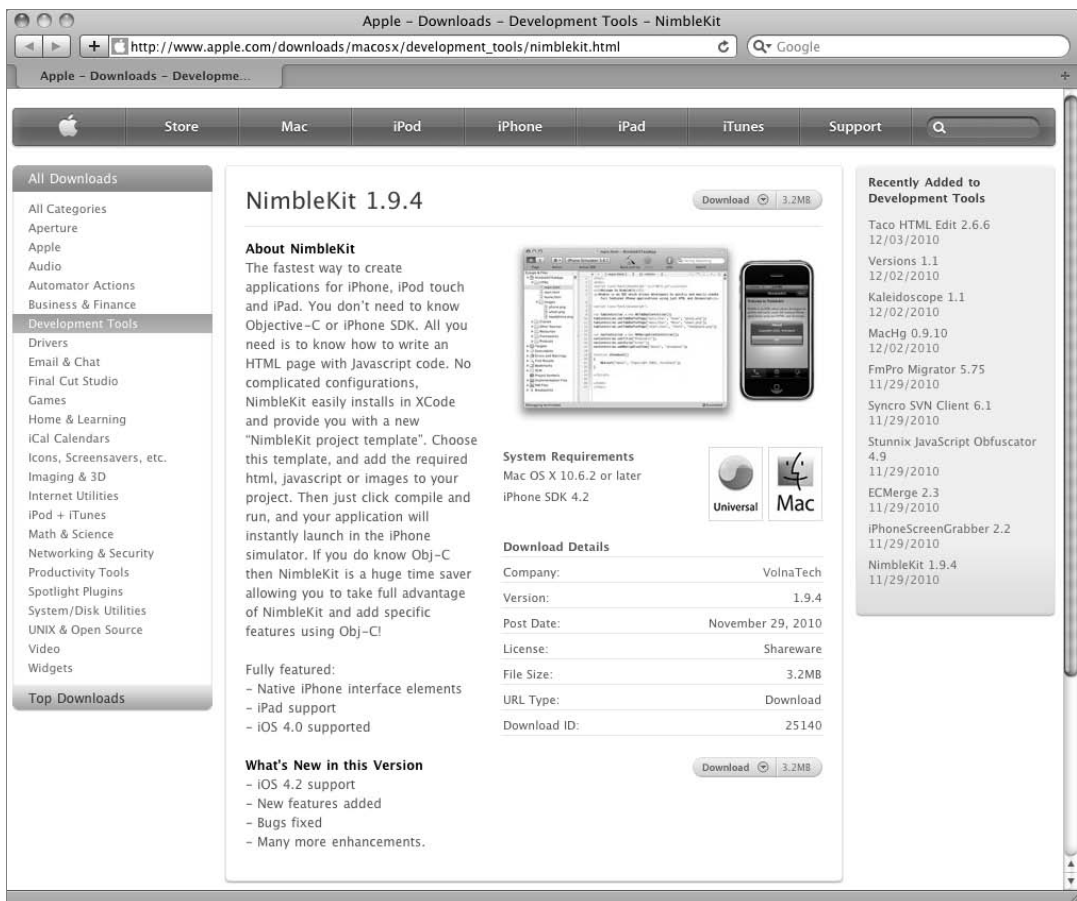
Tak, to prawda. Nie znaczy to jednak, że musisz samodzielnie tworzyć jakikolwiek kod tego rodzaju!

W gruncie rzeczy, co by było, gdyby ktoś inny napisał go już za Ciebie?

Pomyśl o platformach JavaScript umożliwiających projektowanie treści, które mają być prezentowane za pomocą przeglądarek internetowych. Dwa z moich ulubionych przykładów — jQuery i Yahoo! User Interface (YUI) — pomagają projektantom w wykorzystywaniu możliwości kodu JavaScript i uwalniają ich od konieczności wykonania większości uciążliwej pracy programistycznej (co z kolei prowadzi do pytania o to, jak dużo musi być tego kodu). Kod odpowiedzialny za niektóre bardzo ciekawe efekty został dla nas opracowany wcześniej i wbudowany w moduły, my zaś możemy po prostu zerknąć w nie i wykorzystać odpowiednio bez konieczności pisania czegokolwiek od podstaw. W gruncie rzeczy nie powinieneś również zapominać o innym istotnym aspekcie używania platform: zawarty w nich kod został bardzo solidnie sprawdzony (i w dalszym ciągu jest regularnie testowany oraz aktualizowany), nie musimy więc też debugować własnej twórczości!

Podobnie jest i tutaj. Istnieją platformy projektowe iOS, które spełniają takie samo zadanie w przypadku tworzenia aplikacji dla iPhone'a. Platforma, z której korzystałem najczęściej, nosi nazwę NimbleKit (rysunek 1.4). To wspaniałe narzędzie oferuje sporo kodu obiektowego C, który został już dla nas przez kogoś napisany i pozwala korzystać z natywnych funkcji i zachowań systemu iOS, a także został dostosowany do wywoływania w akcjach przeprowadzanych w projektach wykorzystujących kod HTML, CSS i JavaScript. Gdy się nad tym zastanowisz, zacznie Ci to bardzo przypominać używanie tych języków do instruowania przeglądarki internetowej, aby wyświetlała określoną treść i zachowywała się we wskazany sposób. Po prostu używamy tu innej platformy kodowej i projektujemy dla konkretnego systemu operacyjnego (iOS) oraz sieci dystrybucyjnej (iTunes).

O tym właśnie będą traktować kolejne rozdziały tej książki. Poświęcę je zgłębianiu istotnych cech charakterystycznych interfejsów i zachowań iOS oraz prezentacji tego, jak NimbleKit radzi sobie z pełnieniem roli mostu łączącego dobrze znane Ci języki projektowania na potrzeby WWW i nowe urządzenia (oraz ich własne, natywne języki programowania). Następnie, po przyjrzeniu się kilku przykładom projektowania aplikacji iOS opierających się na treści, zajmiemy się tym, jak zgłosić je do firmy Apple, aby zostały przez nią zatwierdzone, a także tym, jak rozpocząć ich dystrybucję lub sprzedaż w sklepie iTunes.



**Rysunek 1.4.** NimbleKit jest narzędziem do tworzenia aplikacji polecanym na stronie internetowej firmy Apple

Pod przywództwem Apple trwającym od roku 2001 po dzień dzisiejszy możemy obserwować, jak treści tego rodzaju wiodą prym w obecnych czasach i jak te niewielkie, proste urządzenia z intuicyjnymi i spójnymi interfejsami oraz zachowaniami dostarczają przydatnych treści — codziennych treści — użytkownikom właśnie tam, gdzie się znajdują, i wtedy, gdy są im potrzebne. Wszystko, co powinniśmy zrobić, sprowadza się do skupienia się na ludziach i ich prawdziwych potrzebach, przypomnienia sobie naszych umiejętności w zakresie projektowania na potrzeby WWW, poznania pewnej liczby nowych wskazówek i sztuczek oraz doczepienia naszego wagonu do święcącego niesamowite triumfy pociągu Apple.

Właśnie zaczynamy to robić!

## Podsumowanie

---

Oto, czego się dowiedziałeś w tym rozdziale:

- ▶ Nie daj się zwieść nazwie „iPhone”. W rzeczywistości urządzenie to jest kieszonkowym komputerem wyposażonym w aplikację Telefon. Oznacza to, że może ono robić cudowne rzeczy, a my możemy pomóc niektóre z nich zrealizować!
- ▶ Wprowadzenie całego ekosystemu iOS oznaczało niesamowitą zmianę strategii firmy Apple, która zaczęła się koncentrować wokół stylu życia, wszechobecnej informacji i treści. To zaś otworzyło ogromne możliwości przed ludźmi zajmującymi się projektowaniem różnych cyfrowych rzeczy.
- ▶ System iOS oferuje bardzo intuicyjny, dotykowy interfejs użytkownika i w pełni integruje się z całą resztą naszego życia, nie tylko z jego częścią zawodową. Jak możemy projektować aplikacje wpisujące się w ten kontekst?
- ▶ Natywne aplikacje są programowane w obiektowym C, nie oznacza to jednak, że projektanci muszą się uczyć tego języka. Mogą oni współpracować z programistami lub wykorzystywać platformy kodu, aby osiągnąć swoje cele. W książce tej zajmiemy się tym ostatnim.



# Skorowidz

---

## A

- Active
  - Configuration, 63
  - Executable, 145
- Add
  - Certificate, 214
  - New Application, 223
  - to Project, 51, 78
- addButton, 128
- addFlexibleSpace, 129
- aktualizacja
  - status, 90
  - treści, 90
- Anderson Erin, 236
- Android, 181, 183, 186, 189, 191
- Any iOS, 61, 63
- API, 106
  - Google Maps, 106
- aplikacja
  - aktualizacja, 207
  - budowanie, 62
  - czas zatwierdzenia, 224
  - data udostępnienia, 224
  - długość nazwy, 48
  - dobrze zaprojektowana, 24
  - dodawanie, 223
  - dołączanie grafiki, 50
  - dystrybucja, 62
  - funkcjonalność, 242
  - identyfikator, 217
  - ikona, 48, 51, 228
  - informacje, 223, 224
  - kanał mediów społecznościowych, 204
  - kategoria, 227
  - komunikacja
    - marketingowa, 207
    - z użytkownikami, 209
  - konserwacja treści, 235
  - mobilna, 21
    - platformy do tworzenia, 191
  - nazwa, 46, 48, 224
  - pakiet, 47
  - planowanie, 237
  - schemat, 240
  - serwis WWW, 202
  - słowa kluczowe, 228
  - strona wizualna, 241
  - studio projektowania, 30
  - testowanie, 56, 212
  - tworzenie, 36
  - tytuł, 71
  - uniwersalna, 43, 141
  - uruchamianie, 62
  - zarządzanie, 223
  - zmiana nazwy, 47
  - zrzuty ekranów, 228
- App
  - ID, 217, 218
  - Information, 223
  - Marketing
    - and Identity Guidelines for Developers, 199
    - Artwork License Agreement, 198
  - Name, 224
- App Store, 194
  - czcionki dozwolone, 201
  - liczba aplikacji, 201
  - możliwości marketingowe, 197
  - oceny i komentarze, 236
  - opis aplikacji, 200
  - używanie terminu, 201

Appcelerator, 186  
 AppControls, 174, 175  
 AppDelegate.m, 62  
 apple styl predefiniowany, 183, 184  
 Apple  
   Computer, Inc., 19  
   Developer  
     rejestracja jako firma, 195  
     rejestracja jako klient, 196  
     rejestracja jako przedsiębiorstwo, 196  
     rejestracja pod nazwiskiem własnym, 194  
   Developer ID, 30, 31, 33  
   Development Agreement, 33  
   ID, 32  
   klient, 31  
   światowa konferencja twórców, 33  
   twórca, 31  
   Worldwide Developer Relations Certification Authority, 215  
   znaki towarowe, 34  
 Application Loader, 229, 231  
 arkusz  
   ostrzeżenia, 90  
   stylu, selektor, 151  
 article, 152, 153  
 aside, 153  
 Assign a New Apple Device, 219  
 audio, 126, 131  
   odtwarzacz, 126  
 audiocontrols, 128  
 Automatic Profile Selector/iPhone  
   Developer, 61  
   Distribution, 63  
 Availability Date, 224  
 Available on the App Store, 34, 198  
   zasady korzystania, 198

## B

Base SDK, 61, 63  
 Based On, 61, 63  
 bieżąca lokalizacja użytkownika aplikacji, 110  
 BlackBerry, 181  
 blogger.js, 91, 94  
 błąd budowania aplikacji, 64  
 border-radius, 156

box-shadow, 139  
 budowanie aplikacji, 62  
   błąd, 64  
 Build, 61, 63, 64  
   and Run, 146  
 Bundle ID, 224  
 button, 115  
 buttonPressed, 129

## C

canvas, 154  
 Certificate Signing Request, 213, 230  
 certsSigningRequest, 214  
 certyfikat  
   dystrybucyjny, 213, 215, 216, 221  
   nowy, 217  
   pośredni WWDR, 215  
   problemy, 217  
   rozwojowy, 213, 216  
   stary, 217  
   twórcy, 59  
   wniosek, 213  
 class, 151  
 Clean All Targets, 64  
 Code Signing Identity, 61, 63  
 color-stop, 172, 174  
 Configuration, 63, 65, 66  
 controls, 126, 134  
 Copy items into destination group's folder (if needed), 51  
 Create a New App ID, 217  
 CSR, 213, 230  
 CSS, 25  
   gradient, 170  
 CSS3, 155, 174, 189  
   AppControls, 174  
   border-radius, 97  
   kod, 175  
   kontrolki, 175  
   narzędzia, 174  
 CSS3 Please!, 177  
 czas  
   okalny, 69  
   zatwierdzenia aplikacji, 224  
 czcionka, 164, 167

**D**

Dashcode, 36  
data udostępnienia, 224  
Debug, 61  
debugowanie, 59  
Developer Program, roczny koszt udziału, 196  
Development, 217  
development certificate, 215  
Development Provisioning Assistant, 59, 62, 217, 218  
Device, 63  
diagram projektu, 241  
Discount for Educational Institutions, 225  
Dist., 222  
Distribution, 63, 222  
    Provisioning Profile, 64  
Distribution-iPhoneos, 64  
div, 151  
długość  
    geograficzna, 109  
    klucza, 214  
    nazw aplikacji, 48  
dmg, 36  
dodawanie  
    aplikacji, 223  
    plików, 51  
    znacznika, 110  
dolna część strony, 152  
dołączanie dźwięku, 128  
Dostęp do pęku kluczy, 213, 216  
dotykowy interfejs, 192  
dystrybucja  
    aplikacji, 62  
    metoda, 222  
dystrybucyjny profil, 222  
dzielenie strony, 245  
dźwięk, 125, 128

**E**

edytora, widok, 45  
efekt  
    gradientu, 72  
    przezroczystości, 157  
ekran, 68  
    margines wokół, 139  
    wymiary, 68  
    zrzuty, 200

elementy sterujące, 134  
    wyróżnianie, 247  
emulator iOS, 183  
End User License Agreement, 228  
Enterprise Program, 196  
etykieta przycisku, 129  
EULA, 228

**F**

Facebook, 204  
Favorites, 73  
Featured, 73  
Financial Reports, 223  
folder  
    Classes, 46  
    Frameworks, 46  
    HTML, 45, 46, 51  
    Other Sources, 46  
    Resources, 46, 51, 52  
footer, 151, 152  
fora dla projektantów aplikacji, 212  
formatowanie przycisku HTML, 114  
fotografia ponad treścią, 102  
funkcja dodawania znacznika, 110  
funkcjonalność aplikacji, 242

**G**

gładzik, 23  
główny katalog serwera, 45  
Google Maps, 106, 107  
    formaty łączy, 111  
górną część strony, 152  
gradient, 170, 171  
    arkusz stylów, 170  
    CSS, 170  
    efekt, 72  
    obszar ograniczony, 172  
    skośny, 172  
Grafic User Interface, 19  
graficzny interfejs użytkownika, 19  
grafika  
    dodawanie do projektu, 78  
    dołączanie do aplikacji, 50  
    przycisku, 129  
    rozruchowa, 52, 53, 54

grafika  
 współrzędne narożnika, 100  
 zmniejszenie, 97  
 grouped, 81  
 GUI, 19

**H**

Halvorson Kristina, 233  
 header, 151, 152  
 height, 134  
 hierarchia wizualna, 243  
 hiperłącza, 247  
 HTML, 25, 45  
 typografia, 162  
 HTML5, 126, 134, 150, 155, 189  
 hybrid, 109

**I**

Icon file, 51  
 id, 151  
 IDE, 30  
 Identifier, 220  
 identyfikator  
 aplikacji, 217  
 pakietu, 224  
 twórcy 32  
 Apple, 30  
 urządzenia, 220  
 ikona  
 aplikacji, 48, 51  
 karty, 74  
 kompletny zestaw, 50  
 rozmiar, 49  
 wymiary, 228  
 informacje  
 dla projektantów aplikacji, 212  
 o aplikacji, 223  
 o wersji, 225  
 init, 121  
 insertCategoryNamed, 81  
 insertRecord, 77, 81  
 instalacja  
 na urządzeniu, 59  
 profilu, 221  
 próbna, 212

Integrated Development Environment, 30  
 interfejs  
 dotykowy, 192  
 użytkownika, 23, 67  
 iOS, 18, 22, 27, 186, 189  
 emulator, 180  
 Dev Center, 37, 212  
 Provisioning Portal, 59, 63, 212, 222  
 SDK, 30  
 pobieranie, 35  
 wielkość pakietu, 35  
 iPad, 49, 138  
 ekran, 23, 120  
 iPhone, 18, 19, 27, 49, 181  
 ekran, 23  
 iPhone 4, 43, 49  
 symulacja, 58  
 iPhone SDK, 30  
 iPod, 19, 20, 49  
 Item 0, 51  
 iTunes, 18  
 App Store, 18  
 Connect, 64, 197, 221

**J**

JavaScript, 25, 189  
 Jobs Steve, 33  
 jqt styl predefiniowany, 183, 184  
 jqTouch, 180, 182, 183, 191  
 jQuery, 25, 182

**K**

karta  
 ikona, 74  
 nawigacyjna, 73  
 etykiety własne, 74  
 maksymalna liczba, 74  
 projektu, 239  
 kategorie  
 aplikacji, 227  
 kart nawigacyjnych, 73  
 własne, 74  
 Kernest, 163  
 kierunek zmiany gradientu, 172  
 klawiatura, 23

klient firmy Apple, 31  
 kolor  
   pasek stanu, 69  
   pasek tytułu, 71, 108  
   próbnik, 72  
 komentarze, 236  
 kompletny zestaw ikon, 50  
 komputer Mac, 30  
 konserwacja treści aplikacji, 235  
 kontrolka  
   natywne, 24  
   wygląd półprzezroczysty, 112  
 konwencje, 244  
 Krug Steve, 242

## L

Laboratorium Map Google, 109  
 LatLng Tooltip, 109  
 licencja NimbleKit, 55, 62  
 lista  
   definicji, 86, 87  
   numerowana, 85  
   uporządkowana, 85  
 logotypy Apple, 34  
 lokalizacja użytkownika aplikacji, 110

## Ł

łącza, 247  
 łączności sprawdzanie, 91, 112

## M

m4v, 134  
 Mac, 30  
 Mac OS X Snow Leopard, 30  
 Manage Your Applications, 223  
 map, 109  
 mapa, 106  
   osadzanie, 109  
   ramka wokół widoku, 120  
   szpilka, 111  
   widok, 121  
 mapy Google, widoki własne, 107

margines  
   dodanie, 97  
   przycisku, 120  
   wokół  
     ekranu, 139  
     elementu, 97  
 marketing, 240  
 meta, 108  
 metoda dystrybucji, 222  
 Mobile Safari, 91  
 mobileprovision, 221  
 mobilne aplikacje, 21  
 możliwości  
   dotykowe, 189  
   pakietu Xcode, 42  
 MP3, 126  
 MPEG-4, 134

## N

nagłówek, 152  
 narożniki  
   zaokrąglenie, 116  
   obrazu, 97  
 narzędzia  
   CSS3, 174  
   programistyczne, 36  
 nav, 154  
 navController, 77  
 nazwa  
   aplikacji, 46, 47, 48  
   długość, 48  
   ekranowa, 48  
   iTunes, 48  
   profilu, 221, 222  
   projektu, 43  
   strony, 108  
 niezależność renderowanej typografii HTML, 162  
 NimbleKit, 25, 26, 45, 56, 76, 191  
   instalowanie, 38  
   licencja, 39, 55  
   numer seryjny licencji, 62  
   pobieranie, 37, 38  
   wersja licencjonowana, 62  
 Nitobi, 180

NKAlert, 90, 112  
 NKAudioPlayer, 128, 131  
 NKButton, 107, 108, 114  
 NKImage, 78  
 NKImageView, 98, 99, 100  
 NKIsInternetAvailableViaCellularNetwork, 91  
 NKIsInternetAvailableViaWifi, 91  
 NKIsPageSupportsAutoOrientation, 136, 142  
 NKit, 61, 63  
 NKMapView, 109, 110, 114, 117, 123  
 NKNavigationController, 71, 136, 142  
 NKOpenURLInSafari, 91  
 NKTableViewCell, 76, 87  
 NKToolBar, 99, 128, 131  
 NKVideo, 142  
 NKVideoPlayer, 140, 142  
 numer  
     seryjny licencji NimbleKit, 62  
     SKU, 224  
 numeracja wersji, 54

## O

obiektowy język C, 42  
 obraz  
     narożniki zaokrąglone, 97  
     ponad treścią, 98  
     urządzeń  
         iOS, 200  
         kolor tła, 200  
     wbudowany, 95  
     wpleciony, 95  
     zastępczy, 134  
 obrót (działanie), 189  
 oceny, 236  
 odtwarzacz  
     audio, 126, 131  
     wideo, 144  
 odtwarzanie  
     pliku  
         audio, 126  
         wideo, 134  
     ponowne, 129  
     wznowienie, 129  
 onClick, 117  
 openInMaps, 111

osadzanie  
     mapy, 109  
     pliku wideo, 146

## P

pakiet  
     aplikacji, 47  
     identyfikator, 224  
     wersja, 54  
 Palm OS, 181  
 panel  
     grup i plików, 44  
     widoku  
         edytora, 44  
         szczegółów, 44  
 parametry projektu, 239  
 pasek  
     kart, 72  
     nawigacyjnych, wymiary, 75  
     stanu, 108, 114, 120  
     iOS, 68, 69  
     kolor, 69  
     wymiary, 70  
     tytułu, 71, 108, 114, 120  
     kolor, 71, 108  
     wymiary, 70  
 pauza, 129  
 PhoneGap, 180, 183, 186, 187, 191  
     zalety, 181  
 planowanie aplikacji, 237  
 platformy do tworzenia aplikacji mobilnych, 191  
 play, 129  
 plik  
     audio, 126  
     celu, 60  
     CSS, 45  
     dmg, 36  
     graficzny, 45  
         dodawanie do projektu, 78  
     kompresowanie, 64  
     plist, 52  
     projektu, 60  
     wideo, 134, 146  
         odtworzenie, 134  
     wykonywalny  
         budowanie, 64

podstawowe informacje na temat aplikacji, 224  
 podsumowanie ról, 240  
 podwójne puknięcie (działanie), 189  
 połączenie internetowe, 90  
 ponowne odtwarzanie, 129  
 poster, 134  
 powrót na górę strony, 69  
 poziom
 

- ceny, 225
- przezroczystości, 112

 prekompilowany nagłówek, 47  
 Price Tier, 225  
 Primary Category, 228  
 proces konserwacji treści, 235  
 profil
 

- dystrybucyjny, 222
- instalowanie, 221
- nazwa, 221, 222
- testowy, 220

 Project, 78  
 projekt
 

- diagram, 241
- dodawanie plików, 51
- karta, 239
- nazwa, 43
- podstawowe parametry, 239
- problemy, 238
- rozwój, 240
- zmiana nazwy, 47

 projektant, typy osobowości, 232  
 projektowanie
 

- wytyczne, 231
- aplikacji, 21, 22, 30

 prosty widok tabeli, 75  
 Provisioning, 222
 

- Portal, 62

 próbna instalacja, 212  
 Próbnik kolorów, 72  
 przejrzystość, 161  
 przezroczystość, 157  
 przycisk
 

- etykieta, 129
- formatowanie, 116
- grafika, 129
- HTML, 114, 115
- marginesy, 120

odtwarzania, 131  
 ponownego odtwarzania, 131  
 wstrzymania odtwarzania, 131

## R

ramka wokół widoku mapy, 120  
 Ready to Load Binary, 229  
 Red-Green-Blue-Alpha, 157  
 reguła @font-face, 162  
 Release, 63  
 Resources, 51
 

- folder, 52

 resume, 129  
 RGBA, 157  
 Rights and Pricing, 224  
 rola
 

- podsumowanie, 240
- przydział wykonawcom, 238

 rozmiar ikony, 49  
 rozruchowa grafika, 52, 53  
 rozszerzenie
 

- framework, 46
- h, 46
- m, 46
- pch, 47
- plist, 47, 51, 54
- xcodeproj, 47
- xib, 46

 rozwój projektu, 240  
 RSA, 214

## S

Sales and Trends, 223  
 satellite, 109  
 Scalable Vector Graphics, 163  
 schemat aplikacji, 240  
 SDK, 63
 

- bieżące wydanie, 36
- wersja beta, 36

 Secondary Category, 228  
 section, 150, 153  
 selektor arkusza stylu, 151  
 Sencha Touch, 189, 191  
 setDisplayRegion, 110

Simulator, 36, 56, 64, 137  
     uruchamianie, 56  
 skompresowanie pliku, 64  
 SKU Number, 224  
 słowa kluczowe aplikacji, 228  
 Spotlight, 49  
 sprawdzanie połączenia internetowego, 91  
 src, 134  
 standard numeracji wersji, 54  
 sterujące elementy, 134  
 stopka, 152  
 strategia tworzenia treści, 233, 237  
 strona  
     część  
         dolna, 152  
         górną, 152  
         dzielenie, 245  
         nazwa, 108  
 studio projektowania aplikacji, 30  
 SVG, 163  
 Symbian, 181  
 symulator  
     iPada, 58  
     iPhone'a, 57, 58  
 szerokość  
     widoku tabeli, 82  
     geograficzna, 109  
 szum wizualny, 248

## Ś

środek widoku mapy, 109

## T

tableView, 76  
 tekst  
     cień, 116  
     uwypuklenie, 116  
 testowanie  
     aplikacji, 36, 56, 212  
     na urządzeniu, 59  
 testowy profil, 220  
 Titanium  
     Developer, 187  
     Mobile, 186, 191

Top Rated, 73  
 treść  
     aktualizowanie, 90  
     konserwacja, 235  
         koszty, 234  
     strategia tworzenia, 233, 237  
     wielkość porcji informacji, 234  
     zarządzanie, 94, 236  
 Twitter, 90, 95, 236  
 tworzenie  
     aplikacji, 36  
     treści, 233  
 twórca, 31  
     korzyści, 33  
     ograniczenia i poufność, 33  
     umowa, 33  
 typografia HTML, 162  
 tytuł aplikacji, 71

## U

UDID, 220  
 UI, 23  
     elementy własne, 24  
 układ ekranu, 107, 114, 120  
 umowa  
     licencyjna  
         Apple, 198  
         użytkownika końcowego, 228  
     twórcy Apple, 33  
 uniwersalna aplikacja, 141  
 uruchamianie aplikacji, 62  
 User Interface, 23  
 ustawienia, 60, 61, 62  
     budowania, 60  
     plik  
         celu, 64  
         projektu, 64

## V

Version Information, 225  
 video, 134, 135  
 VolnaTech, 191



**W**

wbudowane kategorie kart nawigacyjnych, 73  
 -webkit-, 139  
 wersja  
   numeracja, 54  
   pakietu, 54  
 wiadomości, źródło, 95  
 wideo, 133, 146  
   odtworacz, 144  
   odtworanie, 134  
 widok  
   edytora, 45  
   Google Maps, 107  
   mapy, 121  
   środek, 109  
   tabeli, 75, 87, 88, 89  
     liczba wierszy wyświetlanych, 77  
     prosty, 75  
     szerokość, 82  
     wysokość wiersza, 78  
     zgrupowany, 80  
 width, 134  
 Windows, 30  
 Windows Mobile, 181  
 wizualna strona aplikacji, 241  
 wizualny szum, 248  
 wniosek o certyfikat, 213  
 Worldwide Developer Conference, 33  
 wskaźnik  
   mocy sygnału telefonii komórkowej, 68  
   poziomu naładowania akumulatora, 69  
 współrzędne  
   geograficzne miejsca, 110  
   narożnik grafiki, 100  
 WWDC, 33  
 WWDR, 215  
 wykonawcy  
   przydział ról, 238  
   zakres odpowiedzialności, 240  
 wymiary  
   ekranu, 68  
   paska tytułu, 72  
   widoku, 109  
 wyróżnianie elementów sterujących, 247  
 wznowienie odtwarzania, 129

**X**

Xcode, 30, 36, 42, 51  
 Active  
   Architecture, 57  
   Configuration, 56, 60  
   Executable, 57, 60  
 Build and Run, 57  
 Build, 61  
 Choose, 43  
 Comments, 61  
 Configurations, 61  
 Debug, 56  
 Detail View, 44  
 Device, 58, 60  
 Editor View, 44  
 File, 42  
 General, 61  
 Get Info, 60  
 Groups & Files, 44  
 Hardware, 58  
 Info, 60  
 iPad Simulator 4.3, 58  
 iPad, 43  
 iPhone (Retina), 58  
 iPhone Simulator 4.3., 58  
 iPhone, 43  
 iPhone/iPad, 43  
 możliwości pakietu, 42  
 New Project, 42  
 okno główne, 44  
 Overview, 56  
 Product, 43  
 Project Info, 61  
 Project, 47  
 Rename, 47  
 Scale, 58  
 typ aplikacji, 43  
 Window, 58  
 xcodeproj, 44

**Y**

Yahoo! User Interface, 25  
 YUI, 25

**Z**

zaokrąglenia narożników  
  elementu, 157  
  obrazu, 97

zarządzanie  
  aplikacjami, 223  
  treścią, 94, 236

zatwierdzenie aplikacji, 224

zdjęcia  
  ekranów, 200  
  urządzeń udostępniane przez Apple, 34

zestaw ikon, 50

zgrupowany widok tabeli, 80

zintegrowane środowisko programistyczne, 30

zmiana nazwy  
  aplikacji, 47  
  projektu, 47

zmniejszenie grafiki, 97

znacznik  
  dodawanie, 110  
  położenia geograficznego, 109

znaki towarowe Apple, 34

zrzut ekranu, 200  
  wymiary, 228

**Ź**

źródło wiadomości, 95

◀ **Są z nami praktycznie wszędzie.** Podczas zakupów, jazdy samochodem, w trakcie joggingu... a nawet na basenie. Zmieniły nasz sposób pozyskiwania informacji, poszukiwania rozrywki i komunikacji ze światem. Dzięki urządzeniom takim jak iPhone czy iPad możesz w jednej chwili sfotografować niezwykłą scenę i rozesłać zdjęcie wszystkim znajomym, by potem wspólnie wymieniać na jego temat opinie, jednocześnie sprawdzając prognozę pogody i to, jak daleko jesteś od celu, do którego zmierzasz... Możliwości mobilnych aplikacji pracujących pod kontrolą iOS ogranicza dziś jedynie ludzka wyobraźnia! Jednak nic nie przemawia do niej tak, jak twarde dane: tylko do połowy 2010 roku sprzedanych zostało ponad 85 milionów urządzeń pracujących w tym systemie, a w iTunes App Store dostępnych było ponad 250 tysięcy aplikacji... pobranych ponad 15 miliardów razy!

◀ Oto książka poświęcona projektowaniu atrakcyjnych, zgodnych ze standardami sieciowymi aplikacji działających pod kontrolą systemu iOS – aplikacji, które można udostępniać lub sprzedawać za pośrednictwem iTunes App Store. Podręcznik stanowi doskonałe wprowadzenie w świat kodu HTML, stylów CSS i języka Java Script, z którymi zaprojektujesz niezawodne natywne aplikacje, działające na iPhone'ach, iPodach touch oraz iPadach. Dzięki niemu nauczysz się korzystać z platformy obiektowego C (o nazwie NimbleKit). Platforma ta jest kolekcją bibliotek elementów umożliwiających tworzenie programów za pomocą obiektowego języka C bez konieczności samodzielnego pisania jakiegokolwiek kodu. Książka ta jest ponadto wszechstronnym przewodnikiem po kwestiach wizualizowania, planowania, tworzenia i dystrybucji aplikacji iOS oraz szczegółową instrukcją projektowania rozmaitych aplikacji.

◀ **Z tej niezwyklej książki dowiesz się m.in., jak samodzielnie:**

- pobrać i zainstalować bezpłatne oprogramowanie do tworzenia aplikacji iOS
- używać środowiska Xcode do zarządzania zasobami projektu, testowania aplikacji i pakowania plików binarnych
- implementować standardowe elementy i działania iOS w celu zapewnienia użytkownikom urządzeń firmy Apple interfejsu zgodnego z ich oczekiwaniami oraz przyzwyczajeniami
- ulepszać projekty swoich aplikacji dzięki możliwościom oferowanym przez języki HTML5 i CSS3
- budować solidne podstawy do tworzenia aplikacji WWW, które mogą być używane na innych smartfonach i urządzeniach mobilnych
- projektować treści tekstowe, graficzne, audio i wideo, przeznaczone do prezentacji na sprzęcie mobilnym

**Kristofer Layon** to projektant serwisów WWW i aplikacji oraz wykładowca. Jego firma, Aesthete Software, projektuje aplikacje mobilne dla klientów działających w różnych branżach, w tym medycznej, fotograficznej i edukacyjnej. Kristofer jest autorem znanego bloga na temat projektowania. Występuje także na licznych konferencjach poświęconych projektowaniu aplikacji i serwisów WWW, a ponadto uczy programistów tworzenia aplikacji iOS podczas autorskich warsztatów Two Apps Per Day.

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

Nr katalogowy: 6847



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/nowości>

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



ISBN: 978-83-246-3331-9



9 788324 633319

Cena: 49,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu