



Kyle Richter
Joe Keeley

iOS Tajniki SDK

Biblioteka przydatnych narzędzi

Poznaj zaawansowane możliwości platformy iOS!



Tytuł oryginału: iOS Components and Frameworks: Understanding the Advanced Features of the iOS SDK

Tłumaczenie: Krzysztof Rychlicki-Kicior

ISBN: 978-83-246-9182-1

Authorized translation from the English language edition, entitled:
IOS COMPONENTS AND FRAMEWORKS: UNDERSTANDING
THE ADVANCED FEATURES OF THE IOS SDK; ISBN 0321856716;
by Kyle Richter; and by Joe Keeley; published by Pearson Education, Inc,
publishing as Addison Wesley.
Copyright © 2014 Pearson Education, Inc.

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 Pearson Education, Inc.
Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2014.

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 bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Wydawnictwo HELION nie ponosi 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)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/iostaj.zip>

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

Printed in Poland.

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

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

Spis treści

Słowo wstępne	17
Przedmowa	19
O autorach	27
Rozdział 1. UIKit Dynamics	29
Przykładowa aplikacja	29
Wprowadzenie do UIKit Dynamics	30
Implementacja mechanizmów UIKit Dynamics	31
Grawitacja	32
Kolizje	33
Powiązania	35
Sprężynowanie	36
Przyciąganie	37
Siły odpychania	37
Właściwości elementu	39
UIDynamicAnimator i UIDynamicAnimatorDelegate pod lupą	41
Podsumowanie	41
Ćwiczenia	42
Rozdział 2. Core Location, MapKit i wirtualne granice	43
Przykładowa aplikacja	43
Uzyskiwanie położenia użytkownika	44
Wymagania i uprawnienia	44
Sprawdzanie dostępności usług	48
Rozpoczęcie pobierania informacji o położeniu	48
Parsowanie i interpretacja danych położenia	50
Powiadomienia o istotnych zmianach	52
Stosowanie plików GPX do testowania lokalizacji	52
Wyświetlanie map	53
Układy współrzędnych	53
Konfiguracja MKMapView	54
Reagowanie na zachowania użytkownika	56

Adnotacje i warstwy	56
Dodawanie adnotacji	57
Wyświetlanie standardowych i specyficznych widoków adnotacji ...	59
Przeciągane widoki adnotacji	62
Praca z warstwami mapy	63
Geokodowanie i odwrotne geokodowanie	65
Geokodowanie adresu	65
Odwrotne geokodowanie położenia	68
Wirtualne granice	71
Weryfikacja możliwości w zakresie monitorowania obszaru	71
Określanie granic	72
Monitorowanie zmian	72
Wyznaczanie tras	74
Podsumowanie	79
Ćwiczenia	79
Rozdział 3. Tablice wyników	81
Uderz kaktus	81
Wyświetlanie kaktusa	83
Interakcja z kaktusami	85
Wyświetlanie liczby żyć i wyniku	87
Wstrzymywanie i wznowianie	89
Uwagi końcowe	90
iTunes Connect	90
Menedżer Game Center	94
Uwierzytelnianie	95
Typowe błędy związane z uwierzytelnianiem	96
Uwierzytelnianie w iOS 6	97
Wysyłanie wyników	99
Dodawanie wyników do gry Whack-a-Cac	102
Wyświetlanie list wyników	104
Wyzwania	106
Co dalej z tablicami wyników?	108
Podsumowanie	109
Ćwiczenia	109
Rozdział 4. Osiągnięcia	111
iTunes Connect	111
Wyświetlanie informacji o osiągnięciach	114
Menedżer Game Center i uwierzytelnianie	115
Pamięć podręczna osiągnięć	115
Zgłaszanie osiągnięć	117
Dodawanie haków osiągnięć	119
Banery z powiadomieniami	120

Wyzwania	120
Dodawanie osiągnięć do gry	123
Ukończone i nieukończone osiągnięcia	124
Osiągnięcia częściowe	125
Osiągnięcia zdobywane na przestrzeni wielu sesji	127
Grupowanie osiągnięć i przechowywanie ich dokładności	127
Osiągnięcia z wykorzystaniem zegarów	128
Resetowanie osiągnięć	129
Co jeszcze można osiągnąć?	130
Podsumowanie	132
Ćwiczenia	132
Rozdział 5. Książka adresowa	133
Czemu obsługa książki adresowej jest istotna?	133
Ograniczenia związane ze stosowaniem książki adresowej	134
Wprowadzenie do przykładowej aplikacji	134
Dodanie obsługi książki adresowej	135
Wczytywanie danych z książki adresowej	137
Odczytywanie wielowartości z książki adresowej	139
Etykiety w książce adresowej	139
Obsługa adresów	140
Interfejs graficzny książki adresowej	141
Kontrolka wyboru kontaktów	142
Tworzenie kontaktów z poziomu kodu	147
Podsumowanie	148
Ćwiczenia	149
Rozdział 6. Obsługa bibliotek muzyki	151
Wprowadzenie do przykładowej aplikacji	151
Tworzenie silnika odtwarzania	152
Rejestrowanie powiadomień odtwarzania	153
Kontrolki użytkownika	154
Obsługa zmiany stanu	156
Czas trwania a zegary	160
Tryb losowy i powtarzanie	161
Media Picker — kontrolka wyboru multimediiów	162
Ręczny wybór piosenek	164
Odtwarzanie losowo wybranej piosenki	164
Wyszukiwanie piosenek w oparciu o predykaty	166
Podsumowanie	167
Ćwiczenia	168
Rozdział 7. Obsługa i parsowanie formatu JSON	169
JSON	169
Korzyści wynikające ze stosowania formatu JSON	170
Zasoby JSON	170

Omówienie przykładowej aplikacji	170
Uzyskanie dostępu do serwera	171
Pobieranie danych w formacie JSON z serwera	171
Tworzenie obiektu żądania	171
Przetwarzanie odpowiedzi	172
Parsowanie danych w formacie JSON	173
Wyświetlanie danych	174
Wysyłanie ogłoszenia	175
Przekształcanie danych na format JSON	176
Wysyłanie dokumentu JSON do serwera	178
Podsumowanie	179
Ćwiczenie	179
Rozdział 8. iCloud w praktyce	181
Przykładowa aplikacja	182
Konfiguracja aplikacji dla usługi iCloud	182
Konfiguracja konta	182
Włączenie obsługi iCloud	184
Inicjalizacja usługi iCloud	184
Wprowadzamy klasę UIDocument	185
Tworzenie podklas klasy UIDocument	186
Interakcja z obiektem klasy UIDocument	187
Interakcja z usługą iCloud	188
Wyświetlanie dokumentów w usłudze iCloud	188
Wykrywanie konfliktów w usłudze iCloud	191
Rozwiązywanie konfliktów	193
Synchronizacja słowników	197
Podsumowanie	199
Ćwiczenia	199
Rozdział 9. Powiadomienia	201
Różnice pomiędzy powiadomieniami lokalnymi i zdalnymi	201
Przykładowa aplikacja	202
Konfiguracja aplikacji	203
Tworzenie programistycznego certyfikatu SSL dla zdalnych powiadomień	206
Programistyczny profil poświadczeń	209
Przygotowanie własnego dźwięku	213
Rejestrowanie aplikacji w celu otrzymywania zdalnych powiadomień	214
Planowanie powiadomień lokalnych	215
Otrzymywanie powiadomień	216
Serwer powiadomień zdalnych	217
Podstawowa konfiguracja Rails	218
Dodawanie obsługi urządzeń i wykrzykników	219

Kontroler urządzeń	222
Kontroler wykrzyknień	222
Połączenie aplikacji mobilnej i serwera	223
Wysyłanie zdalnych powiadomień	226
Obsługa informacji zwrotnej od APNs	227
Podsumowanie	227
Ćwiczenie	227
Rozdział 10. Bluetooth a Game Kit	229
Ograniczenia komunikacji sieciowej Bluetooth w Game Kit	229
Korzyści ze stosowania Bluetooth w Game Kit	230
Przykładowa aplikacja	230
Wybór partnera — kontrolka Peer Picker	234
Wysyłanie danych	238
Tryby transferu danych	238
Wysyłanie danych w przykładowej aplikacji	239
Otrzymywanie danych	240
Otrzymywanie danych w przykładowej aplikacji	240
Zmiany stanu	241
Zaawansowane funkcje	242
Wyświetlanie nazwy partnera	242
Nawiązywanie połączenia bez kontrolki Peer Picker	242
Tryby sesji	244
Podsumowanie	244
Ćwiczenia	244
Rozdział 11. AirPrint	245
Drukarki AirPrint	245
Testowanie technologii AirPrint	247
Drukowanie tekstu	247
Informacje na temat drukowania	248
Ustawienie zakresu stron	249
Obsługa błędów	250
Rozpoczynamy drukowanie	250
Informacja zwrotna od symulatora drukowania	251
Centrum drukowania (Print Center)	251
UIPrintInteractionControllerDelegate	253
Drukowanie wyrenderowanego dokumentu HTML	254
Drukowanie plików PDF	255
Podsumowanie	256
Ćwiczenia	256

Rozdział 12. Wprowadzenie do Core Data	257
Kiedy stosować Core Data?	258
Obiekty zarządzane Core Data	259
Obiekty zarządzane	259
Model zarządzanego obiektu	260
Migracje modeli zarządzanych obiektów	262
Tworzenie obiektów zarządzanych	263
Pobieranie i sortowanie obiektów	263
Kontroler pobranych wyników	265
Środowisko Core Data	265
Koordynator trwałego magazynu	265
Trwały magazyn	266
Kontekst obiektów zarządzanych	266
Podsumowanie	267
Rozdział 13. Core Data w praktyce	269
Przykładowa aplikacja	269
Tworzenie projektu wykorzystującego Core Data	270
Środowisko Core Data	272
Tworzenie modelu obiektu zarządzanego	274
Tworzenie encji	275
Dodawanie atrybutów	275
Definiowanie związków	276
Własne podklasy obiektów zarządzanych	277
Konfiguracja domyślnych danych	278
Wstawianie nowych obiektów zarządzanych	278
Inne sposoby konfiguracji domyślnych danych	279
Wyświetlanie obiektów zarządzanych	280
Tworzenie własnych żądań pobrania	280
Pobieranie za pomocą identyfikatora obiektu	282
Wyświetlanie danych obiektu	283
Stosowanie predykatów	284
Kontroler pobranych wyników	285
Przygotowanie kontrolera pobranych wyników	287
Integracja widoku tabeli z kontrolerem pobranych wyników	288
Reagowanie na zmiany w bibliotece Core Data	290
Dodawanie, edytowanie i usuwanie obiektów zarządzanych	293
Wstawianie nowego obiektu zarządzanego	293
Usuwanie obiektu zarządzanego	294
Edycja istniejącego obiektu zarządzanego	294
Zapisywanie i wycofywanie zmian	295
Podsumowanie	296
Ćwiczenia	297

Rozdział 14. Mechanizmy języka	299
Literały	300
NSNumber	300
NSArray	301
NSDictionary	301
Opakowania	302
Automatyczne zliczanie referencji	302
Stosowanie ARC w nowym projekcie	303
Konwersja istniejącego projektu na ARC	303
Jak stosować ARC	305
Kwalifikatory ARC	307
Bloki	307
Deklarowanie i stosowanie bloków	308
Przechwytywanie stanu za pomocą bloków	309
Bloki jako parametry metod	310
Pamięć, wątki i bloki	311
Właściwości	313
Deklarowanie właściwości	313
Syntetyzacja właściwości	315
Dostęp do właściwości	315
Notacja kropkowa	315
Szybkie wyliczenia	316
Podmiana metod	317
Podsumowanie	319
Ćwiczenia	320
Rozdział 15. Integracja Twittera i Facebooka	
z wykorzystaniem frameworku społecznościowego	321
Integracja z usługami społecznościowymi	321
Przykładowa aplikacja	322
Logowanie	323
Stosowanie klasy SLComposeViewController	324
Wysyłanie wiadomości za pomocą własnego interfejsu	326
Wysyłanie komunikatów do serwisu Twitter	327
Wysyłanie wiadomości do Facebooka	330
Tworzenie aplikacji do serwisu Facebook	330
Dostęp do osi czasu użytkownika	336
Twitter	337
Facebook	341
Podsumowanie	345
Ćwiczenia	345

Rozdział 16. Obsługa zadań działających w tle	347
Przykładowa aplikacja	348
Sprawdzanie dostępności zadań w tle	348
Kończenie zadania działającego w tle	349
Identyfikator zadania w tle	350
Metoda obsługi wygaśnięcia	350
Kończenie zadania w tle	351
Implementacja aktywności wykonywanych w tle	352
Rodzaje aktywności wykonywanych w tle	353
Odtwarzanie muzyki w tle	354
Podsumowanie	356
Ćwiczenia	357
Rozdział 17. Grand Central Dispatch a wydajność	359
Przykładowa aplikacja	359
Wprowadzenie do kolejek	361
Wykonywanie operacji w głównym wątku	361
Działanie w tle	363
Uruchamianie kolejki operacji	365
Operacje współbieżne	366
Operacje szeregowe	367
Anulowanie operacji	369
Własne operacje	369
Uruchamianie kolejki dyspozytora	371
Współbieżne kolejki dyspozytora	372
Szeregowe kolejki dyspozytora	373
Podsumowanie	375
Ćwiczenia	376
Rozdział 18. Stosowanie pęków kluczy do zabezpieczania danych	377
Wprowadzenie do przykładowej aplikacji	378
Konfiguracja i stosowanie pęku kluczy	378
Konfiguracja obiektu klasy KeychainItemWrapper	379
Przechowywanie i pobieranie PIN-u	380
Klucze atrybutów pęku kluczy	381
Zabezpieczanie słownika	382
Resetowanie elementu pęku kluczy	384
Współdzielenie pęku kluczy pomiędzy aplikacjami	384
Kody błędów pęków kluczy	385
Podsumowanie	386
Ćwiczenia	386
Rozdział 19. Operacje na filtrach i obrazkach	387
Przykładowa aplikacja	387
Zasady obsługi i wyświetlania obrazków	388

Tworzenie obiektu obrazka	388
Wyświetlanie obrazka	389
Stosowanie kontrolki Image Picker	391
Zmiana rozmiaru obrazka	394
Filtry biblioteki Core Image	395
Kategorie filtrów a filtry	395
Atrybuty filtra	397
Inicjalizacja obrazka	400
Renderowanie przefiltrowanego obrazka	401
Łączenie filtrów	401
Wykrywanie twarzy	403
Konfiguracja detektora twarzy	403
Przetwarzanie rysów twarzy	404
Podsumowanie	405
Ćwiczenia	406
Rozdział 20. Widoki kolekcji	407
Przykładowa aplikacja	407
Wprowadzamy widoki kolekcji	408
Konfigurowanie widoku kolekcji	408
Implementacja metod źródła danych dla widoku kolekcji	411
Implementacja metod delegacji widoku kolekcji	413
Dostosowywanie widoku kolekcji i układu przepływu	415
Podstawowe modyfikacje	415
Widoki dekoracyjne	416
Tworzenie własnych układów	420
Animacje widoku kolekcji	424
Zmiany układu widoku kolekcji	424
Animacje układu widoku kolekcji	426
Animacje zmiany widoku kolekcji	427
Podsumowanie	428
Ćwiczenia	428
Rozdział 21. Wprowadzenie do UITextView	429
Przykładowa aplikacja	430
Klasa UITextView	430
UITextView	431
Dynamiczne wykrywanie hiperłączy	433
Wykrywanie trafień	434
Ścieżki wyłączające	435
Podświetlanie uzależnione od treści	436
Zmiana ustawień czcionki dla typów dynamicznych	441
Podsumowanie	442
Ćwiczenia	442

Rozdział 22. Rozpoznawanie gestów	443
Rodzaje detektorów gestów	443
Sposoby użycia detektorów gestów	444
Wprowadzenie do przykładowej aplikacji	444
Detektor stuknięć	445
Detektor szczygnięć	446
Wiele detektorów w jednym widoku	448
Detektory gestów — z czym to się je	450
Wiele detektorów w jednym widoku — reduks	451
Wykrywanie nieudanych gestów	453
Tworzenie własnych podklas UIGestureRecognizer	454
Podsumowanie	455
Ćwiczenie	455
Rozdział 23. Obsługa bibliotek zdjęć	457
Przykładowa aplikacja	457
Biblioteka zasobów	458
Wyliczanie zasobów i grup zasobów	458
Uprawnienia	459
Grupy	460
Zbiory	464
Wyświetlanie zasobów	466
Zapisywanie na rolce aparatu	470
Obsługa strumienia zdjęć	472
Podsumowanie	474
Ćwiczenia	474
Rozdział 24. Passbook i PassKit	475
Przykładowa aplikacja	476
Projektowanie kuponu	477
Rodzaje kuponów	477
Bilet podróżny — układ	478
Kupon zniżkowy — układ	478
Wydarzenie — układ	478
Kupon ogólny — układ	479
Karta podarunkowa — układ	480
Wyświetlanie kuponu	481
Tworzenie kuponu	482
Identyfikacja kuponu	484
Istotne informacje na temat kuponu	484
Identyfikacja kodu kreskowego	485
Informacje na temat wyglądu kuponu	486
Pola kuponu	486

Podpisywanie i tworzenie paczki kuponu	489
Tworzenie identyfikatora typu kuponu	489
Tworzenie certyfikatu podpisywania kuponów	491
Tworzenie manifestu	495
Podpisywanie i tworzenie paczki dla kuponu	495
Testowanie kuponu	496
Interakcja z kuponami z poziomu aplikacji	497
Automatyczna aktualizacja kuponów	506
Podsumowanie	507
Ćwiczenia	507
Rozdział 25. Debugowanie i narzędzia	509
Wprowadzenie do debugowania	509
Pierwszy błąd w programie komputerowym	510
Podstawy debugowania w Xcode	510
Punkty przerwania	512
Dostosowywanie punktów przerwania	513
Punkty przerwania wyjątków i symboliczne punkty przerwania	514
Zasięg punktu przerwania	514
Praca z debuggerem	515
Dodatkowe narzędzia — instrumenty	517
Interfejs instrumentów	518
Odkrywamy instrumenty — profiler czasowy	520
Odkrywamy instrumenty — wycieki pamięci	522
Co dalej z instrumentami?	525
Podsumowanie	526
Ćwiczenia	526
Skorowidz	527

Obsługa bibliotek muzyki

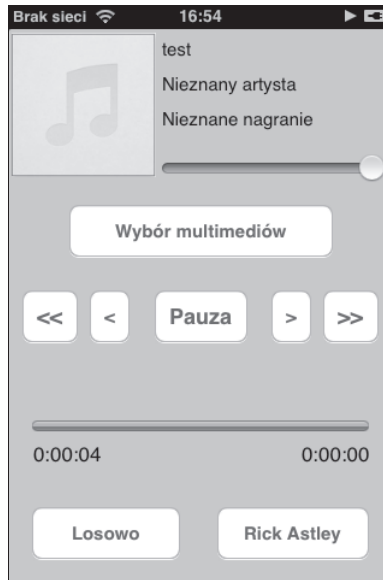
Gdy Steve Jobs po raz pierwszy pokazał światu iPhone'a na konwencji Macworld w 2007 roku, został on ochrzczoney mianem połączenia telefonu, iPod'a i rewolucyjnego komunikatora internetowego. Wiele lat później, po części dzięki ciężkiej pracy wielu programistów na całym świecie, iPhone stał się czymś więcej. Oryginalne przesłanie nie uległo jednak zmianie — iPhone cały czas pełni przede wszystkim funkcję telefonu, odtwarzacza muzyki i urządzenia do komunikacji w internecie. Użytkownicy nie dodali iPhone'a do kolekcji swoich urządzeń, które noszą każdego dnia — zastąpili swoje stare telefony i iPody jednym urządzeniem.

Odtwarzanie muzyki stanowiło istotny aspekt iPhone'a od powstania pierwszych koncepcji tego urządzenia, czyli od 2004 roku. iPhone był zawsze traktowany jako rozszerzenie iPod'a. Muzyka stała się również inspiracją do stworzenia iPod'a, który okazał się jednym z największych sukcesów firmy Apple. Ludzie kochają muzykę, bo łączy ludzi i pozwala na pełne wyrażanie siebie. Choć wielu użytkowników iPhone'ów może nie traktować swoich urządzeń jako odtwarzaczy, większość z nich bez większego zastanowienia słucha na nich swoich ulubionych piosenek.

W tym rozdziale nauczymy się korzystać z biblioteki muzyki użytkownika wewnątrz aplikacji iOS. Niezależnie od tego, czy chcesz stworzyć w pełni funkcjonalny odtwarzacz muzyki, czy też chcesz odtwarzać wybraną przez użytkownika muzykę w formie ścieżki dźwiękowej w grze, w tym rozdziale dowiesz się, jak to zrobić.

Wprowadzenie do przykładowej aplikacji

Przykładowa aplikacja w tym rozdziale nosi nazwę *Odtwarzacz* (rysunek 6.1). Jest to w pełni funkcjonalny odtwarzacz muzyki na iPhone'a. Użytkownik może wybierać utwory do odtworzenia przy użyciu komponentu Media Picker, może także odtwarzać utwory losowo lub wybrać konkretnych artystów. Co więcej, użytkownik będzie w stanie wstrzymywać utwór i powracać do niego, przechodzić pomiędzy nimi oraz regulować głośność odtwarzania. Ponadto zostanie zaimplementowany licznik, a dwa dodatkowe przyciski pozwolą na trzydziestosekundowe przeskoki w odtwarzanym utworze.



Rysunek 6.1. Pierwszy rzut oka na przykładową aplikację — w pełni funkcjonalny odtwarzacz muzyki działający na iPodzie

Co więcej, aplikacja wyświetli okładkę dla aktualnie odtwarzanej ścieżki, jeśli jest ona dostępna.

Emulator (symulator) systemu iOS dostarczony razem z Xcode nie zawiera aplikacji *Muzyka*. Nie możemy też przenieść plików muzycznych do jego systemu plików. Aplikacja zadziała tylko na urządzeniach. W momencie uruchomienia aplikacji w emulatorze zostanie wyświetlonych kilka błędów.

```
2013-03-02 16:04:13.392 player[80633:c07] MPMusicPlayer: Unable to launch iPod music
↳player server: application not found
2013-03-02 16:04:13.893 player[80633:c07] MPMusicPlayer: Unable to launch iPod music
↳player server: application not found
2013-03-02 16:04:14.395 player[80633:c07] MPMusicPlayer: Unable to launch iPod music
↳player server: application not found
```

Dowolna próba dostępu do biblioteki mediów spowoduje zawieszenie się symulatora z następującym komunikatem:

```
*** Terminating app due to uncaught exception 'NSInternalInconsistencyException',
↳reason: 'Unable to load iPodUI.framework'
```

Tworzenie silnika odtwarzania

Zanim zaczniemy korzystać z jakichkolwiek danych audio, musimy zrozumieć, jakie kontrolki odtwarzania będą nam potrzebne. Odtworzenie muzyki z poziomu aplikacji

wymaga utworzenia nowej instancji klasy `MPMusicPlayerController`. Operację tę wykonujemy w pliku nagłówkowym `ICFViewController.h` — nowy obiekt nosi nazwę `player`. Klasa `MPMusicPlayerController` jest wykorzystywana w tym rozdziale do kontroli odtwarzania oraz do pobierania informacji o odtwarzanych elementach.

```
@interface ICFViewController : UIViewController
{
    MPMusicPlayerController *player;
}
```

```
@property (nonatomic, retain) MPMusicPlayerController *player;
```

Wewnątrz metody `viewDidLoad` odtwarzacz typu `MPMusicPlayerController` można zainicjalizować, korzystając z jednej z metod klasy `MPMusicPlayerController`. Pierwszy wariant — `applicationMusicPlayer` — odtworzy muzykę wewnątrz aplikacji. Nie wpłynie on na stan iPod'a, a odtwarzanie zakończy się w momencie zamknięcia aplikacji. Drugi wariant — metoda `iPodMusicPlayer` — pozwoli na kontrolę samego iPod'a. Odtwarzacz powróci do miejsca, w którym użytkownik pozostawił odtwarzanie na iPodzie, i skorzysta z tej samej ścieżki. Odtwarzanie będzie kontynuowane nawet po przejściu aplikacji w tryb pracy w tle. Przykładowa aplikacja wykorzystuje metodę `applicationMusicPlayer`, ale można zmienić to wywołanie, nie wprowadzając dodatkowego kodu ani zachowania.

```
- (void)viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];

    player = [MPMusicPlayerController applicationMusicPlayer];
}
```

Rejestrowanie powiadomień odtwarzania

Wydajne odtwarzanie muzyki wymaga znajomości stanów odtwarzacza. W związku z tym istnieje konieczność obserwacji trzech powiadomień. Są to powiadomienia o zmianie aktualnie odtwarzanego utworu, zmianie głośności i zmianie stanu odtwarzania. Stany te mogą być monitorowane dzięki zapisaniu się na wspomniane zdarzenia przy użyciu klasy `NSNotificationCenter`. Przykładowa aplikacja korzysta z użytecznej metody `registerMediaPlayerNotifications`, dzięki czemu kod aplikacji pozostaje prosty i czytelny. Po dodaniu nowych obserwatorów do klasy `NSNotificationCenter` należy wywołać metodę odtwarzacza `beginGeneratingPlaybackNotifications`.

```
- (void)registerMediaPlayerNotifications
{
    NSNotificationCenter *notificationCenter = [NSNotificationCenter defaultCenter];
    [notificationCenter addObserver: self
        selector: @selector(nowPlayingItemChanged:)
        name: MPMusicPlayerControllerNowPlayingItemDidChangeNotification
        object: player];
}
```

```

[notificationCenter addObserver: self
 selector: @selector (playbackStateChanged:)
 name: MPMusicPlayerControllerPlaybackStateDidChangeNotification
 object: player];

[notificationCenter addObserver: self
 selector: @selector (volumeChanged:)
 name: MPMusicPlayerControllerVolumeDidChangeNotification
 object: player];

[player beginGeneratingPlaybackNotifications];
}

```

Po zarejestrowaniu się na odpowiednie powiadomienia należy się upewnić, że są one prawidłowo wyrejestrowywane podczas czyszczenia pamięci i widoków — w przeciwnym razie aplikacja może się zawiesić lub dojdzie do innego nieoczekiwanego zachowania. Wywołanie metody `endGeneratingPlaybackNotifications` jest wykonywane w metodzie `viewDidUnload`.

```

-(void)viewWillDisappear:(BOOL)animated
{
    [[NSNotificationCenter defaultCenter] removeObserver: self
 name: MPMusicPlayerControllerNowPlayingItemDidChangeNotification
 object: player];

    [[NSNotificationCenter defaultCenter] removeObserver: self
 name: MPMusicPlayerControllerPlaybackStateDidChangeNotification
 object: player];

    [[NSNotificationCenter defaultCenter] removeObserver: self
 name: MPMusicPlayerControllerVolumeDidChangeNotification
 object: player];
    [player endGeneratingPlaybackNotifications];

    [super viewWillDisappear: animated];
}

```

Dodatkowo utworzymy zegar (`NSTimer`), który posłuży nam do odświeżania interfejsu użytkownika w miarę postępu w odtwarzaniu utworu. W przykładowej aplikacji obiekt klasy `NSTimer` nosi nazwę `playbackTimer`. Na razie wywołania zwrotne do obsługi powiadomień i zachowanie zegara pozostaną niedokończone. Omówimy je później w podrozdziale „Obsługa zmiany stanu”.

Kontrolki użytkownika

Przykładowa aplikacja zawiera kilka przycisków zaprojektowanych do obsługi odtwarzanych utworów. Są to przycisk odtwarzania (ang. *play*), pauzy (ang. *pause*), pomiń (ang. *skip*) i poprzedni (ang. *previous*). Użytkownik będzie zmieniać pozycję w aktualnie odtwarzanym

utworze o pół minuty. Najpierw musimy zaimplementować metody do odtwarzania i wstrzymywania utworu. Obie funkcje to zwykły przełącznik — jeśli muzyka jest odtwarzana, przycisk wstrzyma odtwarzanie, a jeśli jest wstrzymana — powróci do odtwarzania. Kod odpowiedzialny za odświeżenie treści przycisku jest omówiony jako fragment wywołania zwrotnego dla powiadomienia zmiany stanu w podrozdziale „Obsługa zmiany stanu”.

```
- (IBAction)playButtonAction:(id)sender
{
    if ([player playbackState] == MPMusicPlaybackStatePlaying)
    {
        [player pause];
    }

    else
    {
        [player play];
    }
}
```

Użytkownik powinien móc pominąć aktualną ścieżkę lub przejść do poprzedniej. Osiągniemy to, wykonując dwa dodatkowe wywołania za pomocą obiektu player.

```
- (IBAction)previousButtonAction:(id)sender
{
    [player skipToPreviousItem];
}
- (IBAction)nextButtonAction:(id)sender
{
    [player skipToNextItem];
}
```

Użytkownicy będą mogli przejść o 30 sekund do przodu lub do tyłu. Jeśli użytkownik osiągnie koniec odtwarzanej ścieżki, poniższy kod spowoduje przejście do następnej. Podobnie jeśli zostanie osiągnięty moment za początkiem utworu, ścieżka zostanie ponownie odtworzona. Obie metody wykorzystują właściwość `currentTime` obiektu odtwarzacza. Właściwość ta może być używana do zmiany informacji na temat aktualnie odtwarzanego utworu.

```
- (IBAction)skipBack30Seconds:(id)sender
{
    int newPlayHead = player.currentTime - 30;

    if(newPlayHead < 0)
    {
        newPlayHead = 0;
    }

    player.currentTime = newPlayHead;
}

- (IBAction)skipForward30Seconds:(id)sender
```

```

{
    int newPlayHead = player.currentPlaybackTime + 30;

    if(newPlayHead > currentSongDuration)
    {
        [player skipToNextItem];
    }

    else
    {
        player.currentPlaybackTime = newPlayHead;
    }
}

```

Poza udostępnieniem standardowych kontrolerek w przykładowej aplikacji umożliwiamy także zmianę poziomu głośności audio. Obiekt odtwarzacza przyjmuje wartości od 0.0 (wyciszenie) do 1.0 (maksymalna głośność). Skoro korzystamy z kontrolki UISlider, wartość może być przekazana bezpośrednio do odtwarzacza.

```

- (IBAction)volumeSliderChanged:(id)sender
{
    [player setVolume:[volumeSlider value]];
}

```

Obsługa zmiany stanu

Wspomniałem już wcześniej, że zostały zarejestrowane trzy powiadomienia, dla których otrzymamy wywołania zwrotne. Powiadomienia te pozwalają aplikacji na określanie stanu i zachowania klasy `MPMusicPlayerController`. Pierwsza metoda będzie wywoływana w momencie zmiany aktualnie odtwarzanego utworu. Metoda ta składa się z dwóch części. Najpierw aktualizujemy okładkę albumu, a następnie modyfikujemy etykiety opisujące artystę, tytuł piosenki i nazwę odtwarzanego albumu.

Każdy plik odtwarzany przy użyciu klasy `MPMusicPlayerController` jest reprezentowany za pomocą obiektu klasy `MPMediaItem`. Dostęp do obiektu jest możliwy przy użyciu metody `nowPlayingItem` tej klasy.

Okładka albumu jest tworzona za pomocą obiektu klasy `UIImage`. Domyślnie otrzymuje ona obrazek zastępczy, który będzie widoczny w sytuacji, gdy użytkownik nie dysponuje okładką albumu dla danego elementu typu `MPMediaItem`. Klasa `MPMediaItem` wykorzystuje właściwości w postaci klucz-wartość w celu przechowywania danych. Pełna lista właściwości została przedstawiona w tabeli 6.1. Następnie stworzymy obiekt typu `MPMediaItemArtwork` i przypisujemy do niego okładkę. Choć według dokumentacji w przypadku braku okładki powinniśmy otrzymać wartość `nil`, w praktyce tak się nie dzieje. Jest na to prosta rada — należy wczytać album do obiektu typu `UIImage` i sprawdzić otrzymaną wartość. Jeśli jest to wartość `nil`, możemy założyć, że nie dysponujemy okładką, w związku z czym zostanie załadowany obrazek zastępczy. Kod zawarty w przykładowej aplikacji będzie działał nawet wtedy, gdy klasa `MPMediaItemArtwork` zacznie zwracać wartość `nil` w przypadku braku okładki.

Tabela 6.1. Atrybuty dostępne w trakcie pracy z klasą MPMediaItem

Atrybuty dostępne w klasie MPMediaItem	Dostępne do przeszukiwania predykatowego?
MPMediaItemPropertyPersistentID	TAK
MPMediaItemPropertyAlbumPersistentID	TAK
MPMediaItemPropertyArtistPersistentID	TAK
MPMediaItemPropertyAlbumArtistPersistentID	TAK
MPMediaItemPropertyGenrePersistentID	TAK
MPMediaItemPropertyComposerPersistentID	TAK
MPMediaItemPropertyPodcastPersistentID	TAK
MPMediaItemPropertyMediaType	TAK
MPMediaItemPropertyTitle	TAK
MPMediaItemPropertyAlbumTitle	TAK
MPMediaItemPropertyArtist	TAK
MPMediaItemPropertyAlbumArtist	TAK
MPMediaItemPropertyGenre	TAK
MPMediaItemPropertyComposer	TAK
MPMediaItemPropertyPlaybackDuration	NIE
MPMediaItemPropertyAlbumTrackNumber	NIE
MPMediaItemPropertyAlbumTrackCount	NIE
MPMediaItemPropertyDiscNumber	NIE
MPMediaItemPropertyDiscCount	NIE
MPMediaItemPropertyArtwork	NIE
MPMediaItemPropertyLyrics	NIE
MPMediaItemPropertyIsCompilation	TAK
MPMediaItemPropertyReleaseDate	NIE
MPMediaItemPropertyBeatsPerMinute	NIE
MPMediaItemPropertyComments	NIE
MPMediaItemPropertyAssetURL	NIE
MPMediaItemPropertyIsCloudItem	TAK

Druga część metody `nowPlayingItemChanged`: zajmie się aktualizacją tytułu piosenki, informacji o wykonawcy i nazwy albumu (rysunek 6.1). Jeśli którakolwiek z tych właściwości zwróci `nil`, zostanie ustawiony obrazek zastępczy. Pełna lista dostępnych właściwości została przedstawiona w tabeli 6.1. Pamiętaj, że w przypadku podcastów będą dostępne

dotychczasowe atrybuty, opisane przez Apple w dokumentacji dla klasy `MPMediaItem`. Dodatkowo w tabeli 6.1 określamy, czy klucz może być wykorzystany do przeszukiwania predykatowego w przypadku wyszukiwania z poziomu kodu obiektów typu `MPMediaItem`.

```
- (void) nowPlayingItemChanged: (id) notification
{
    MPMediaItem *currentItem = [player nowPlayingItem];

    UIImage *artworkImage = [UIImage imageNamed:@"noArt.png"];

    MPMediaItemArtwork *artwork = [currentItem valueForKeyProperty:
    ↪MPMediaItemPropertyArtwork];

    if (artwork)
    {
        artworkImage = [artwork imageWithSize: CGSizeMake (120,120)];

        if(artworkImage == nil)
        {
            artworkImage = [UIImage imageNamed:@"noArt.png"];
        }
    }
    [albumImageView setImage:artworkImage];

    NSString *titleString = [currentItem valueForKeyProperty:MPMediaItemPropertyTitle];

    if (titleString)
    {
        songLabel.text = titleString;
    }

    else
    {
        songLabel.text = @"Nieznany utwór";
    }

    NSString *artistString = [currentItem valueForKeyProperty:MPMediaItemPropertyArtist];

    if (artistString)
    {
        artistLabel.text = artistString;
    }

    else
    {
        artistLabel.text = @"Nieznany artysta";
    }

    NSString *albumString = [currentItem
    valueForKeyProperty:MPMediaItemPropertyAlbumTitle];
```

```

    if (albumString)
    {
        recordLabel.text = albumString;
    }

    else
    {
        recordLabel.text = @"Nieznane nagranie";
    }
}

```

Monitorowanie stanu odtwarzacza jest niezwykle ważne, zwłaszcza że wartość ta może być modyfikowana poza aplikacją. W momencie zmiany stanu zostanie wywołana metoda `playbackStateChanged:`. Nowo tworzona zmienna `playbackState` służy do przechowywania stanu odtwarzacza. Metoda ta wykonuje wiele istotnych zadań — przede wszystkim aktualizuje stan przycisku odtwarzania, aby odzwierciedlić obecny stan. Ponadto metoda ta jest odpowiedzialna zarówno za tworzenie, jak i usuwanie obiektu klasy `NSTimer`, o którym wspominałem już wcześniej. W trakcie odtwarzania utworu zadanie zegara jest wykonywane co 0,3 sekundy. Do jego zadań należą aktualizacja etykiet związanych z odtwarzaniem oraz modyfikowanie stanu kontrolki `UIProgressIndicator` informującej użytkownika o momencie odtwarzania utworu, w którym obecnie się znajdujemy. Metodę, którą wykonuje zegar (`updateCurrentPlaybackTime`), omówimy w kolejnym podrozdziale.

Poza stanami przedstawionymi w przykładowej aplikacji możemy skorzystać z trzech dodatkowych. Pierwszy z nich — `MPMusicPlaybackStateInterrupted` — jest używany w momencie przerwania odtwarzania muzyki, np. w wyniku przychodzącego połączenia telefonicznego. Kolejne dwa stany — `MPMusicPlaybackStateSeekingForward` i `MPMusicPlaybackStateSeekingBackward` — są wykorzystywane do zgłoszenia, że stan odtwarzacza został przesunięty w przód lub w tył.

```

- (void) playbackStateChanged: (id) notification
{
    MPMusicPlaybackState playbackState = [player playbackState];

    if (playbackState == MPMusicPlaybackStatePaused)
    {
        [playButton setTitle:@"Odtwarzaj" forState: UIControlStateNormal];

        if ([playbackTimer isValid])
        {
            [playbackTimer invalidate];
        }
    }

    else if (playbackState == MPMusicPlaybackStatePlaying)
    {
        [playButton setTitle:@"Pauza" forState: UIControlStateNormal];

        playbackTimer = [NSTimer

```

```

        scheduledTimerWithTimeInterval:0.3
        target:self
        selector:@selector(updateCurrentPlaybackTime)
        userInfo:nil
        repeats:YES];
    }
    else if (playbackState == MPMusicPlaybackStateStopped)
    {
        [playButton setTitle:@"Odtwarzaj" forState:UIControlStateNormal];

        [player stop];

        if([playbackTimer isValid])
        {
            [playbackTimer invalidate];
        }
    }
}

```

W sytuacji gdy głośność uległa zmianie, niezwykle ważne jest odzwierciedlenie zmiany również w interfejsie użytkownika. Wystarczy obserwować powiadomienie `volumeChanged:`. Wewnątrz metody możemy pobrać aktualną głośność odtwarzacza i ustawić odpowiednio kontrolkę głośności.

```

- (void) volumeChanged: (id) notification
{
    [volumeSlider setValue:[player volume]];
}

```

Czas trwania a zegary

Większość użytkowników zechce wiedzieć, w którym momencie trwania piosenki obecnie się znajdują lub ile czasu pozostało do jej końca. Przykładowa aplikacja zawiera dwie metody do generowania tych danych. Pierwsza z nich — `updateSongDuration` — jest wywoływana w momencie zmiany utworu lub uruchomienia aplikacji. Tworzymy w niej odwołanie do aktywnej ścieżki, a także pobieramy czas trwania przy użyciu klucza `playbackDuration`. Całkowita liczba godzin, minut i sekund jest obliczana bezpośrednio na podstawie tej wartości, a etykieta odpowiedzialna za wyświetlanie tych informacji jest przedstawiona tuż obok kontrolki `UIProgressIndicator`.

```

-(void)updateSongDuration;
{
    currentSongPlaybackTime = 0;

    currentSongDuration = [[[player nowPlayingItem] valueForKey:@"playbackDuration"] floatValue];

    int tHours = (currentSongDuration / 3600);
    int tMins = ((currentSongDuration / 60) - tHours*60);
    int tSecs = (currentSongDuration) - (tMins*60) - (tHours *3600);
}

```



```

songDurationLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i:%02d:%02d",
↳tHours, tMins, tSecs];

currentTimeLabel.text = @"0:00:00";
}

```

Druga metoda, `updateCurrentPlaybackTime`, jest wykonywana co 0,3 sekundy przy użyciu zegara (`NSTimer`), który jest kontrolowany z poziomu poprzednio omówionej metody `playbackStateChanged:`. Do obliczenia godzin, minut oraz sekund korzystamy z tego samego algorytmu co w metodzie `updateSongDuration`. Wartość zmiennej `percentagePlayed` jest obliczana bezpośrednio na podstawie uzyskanego czasu trwania utworu. Korzystamy z niej do aktualizacji kontrolki `playbackProgressIndicator`. Biorąc pod uwagę, że czas przechowywany w zmiennej `currentPlaybackTime` jest podawany z dokładnością do jednej sekundy, teoretycznie nie musimy wywoływać jej zbyt często. Z drugiej strony im częściej będziemy wywoływać tę metodę, tym lepszą dokładność czasową uzyskamy.

```

-(void)updateCurrentPlaybackTime;
{
    currentSongPlaybackTime = player.currentPlaybackTime;

    int tHours = (currentSongPlaybackTime / 3600);
    int tMins = ((currentSongPlaybackTime / 60) - tHours*60);
    int tSecs = (currentSongPlaybackTime) - (tMins*60) - (tHours*3600);

    currentTimeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i:%02d:%02d",
↳tHours, tMins, tSecs];

    float percentagePlayed = currentSongPlaybackTime/currentSongDuration;

    [playbackProgressIndicator setProgress:percentagePlayed];
}

```

Tryb losowy i powtarzanie

Do kolejnych funkcjonalności udostępnianych przez klasę `MPMusicPlayerController` zaliczamy możliwość powtórzenia odtwarzanego utworu i tryb losowy. Chociaż przykładowa aplikacja nie zawiera implementacji obu właściwości, dodanie jej nie jest zbyt skomplikowane:

```

player.repeatMode = MPMusicRepeatModeAll;
player.shuffleMode = MPMusicShuffleModeSongs;

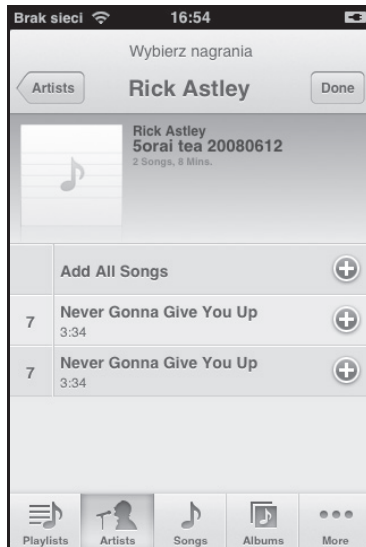
```

Dostępne tryby powtarzania to: `MPMusicRepeatModeDefault` (domyślny — zgodnie z wcześniejszym wyborem użytkownika), `MPMusicRepeatModeNone` (brak powtarzania), `MPMusicRepeatModeOne` (powtarzaj jedną) i `MPMusicRepeatModeAll` (powtarzaj całość).

Dostępne tryby losowania to: `MPMusicShuffleModeDefault` (domyślny — zgodnie z wcześniejszym wyborem użytkownika), `MPMusicShuffleModeOff` (brak losowania), `MPMusicShuffleModeSongs` (losuj piosenki) i `MPMusicShuffleModeAlbums` (losuj albumy).

Media Picker — kontrolka wyboru multimediiów

Najprostszym sposobem na umożliwienie użytkownikowi wyboru odtwarzanej piosenki jest udostępnienie mu mechanizmu `MPMediaPickerController` (rysunek 6.2).



Rysunek 6.2. Wybór utworów przy użyciu kontrolera `MPMediaPickerController`. Elementy wybrane przez użytkownika są zaznaczone (są wyświetlane na szaro)

Klasa `MPMediaPickerController` pozwala użytkownikowi na przeglądanie swojego zbioru muzyki według artystów, piosenek, list odtwarzania i albumów. Zastosowanie klasy `MPMediaPickerController` wymaga zadeklarowania obsługi delegacji `MPMediaPickerControllerDelegate`, która zawiera dwie metody. Pierwsza z nich — `mediaPicker:didPickMediaItems` — jest wywoływana w momencie zakończenia wyboru utworów do odtworzenia. Wybrane utwory są zwracane w postaci obiektu `MPMediaItemCollection`, który możemy przekazać od razu do klasy `MPMusicPlayerController` jako parametr metody `setQueueWithItemCollection:`. Po ustawieniu nowej kolejki dla kontrolera `MPMusicPlayerController` możemy rozpocząć odtwarzanie nowo dodanych multimediiów. Kontroler `MPMediaPickerController` nie zostanie automatycznie usunięty po zakończeniu wyboru — konieczne jest jawne wywołanie metody `dismissViewControllerAnimated:completion:`.

```
- (void) mediaPicker: (MPMediaPickerController *) mediaPicker didPickMediaItems:
↳ (MPMediaItemCollection *) mediaItemCollection
{
    if (mediaItemCollection)
    {
```

```

        [player setQueueWithItemCollection: mediaItemCollection];
        [player play];
    }

    [self dismissViewControllerAnimated:YES completion:nil];
}

```

W przypadku anulowania lub zamknięcia kontrolera `MPMediaPickerController` bez dokonania wyboru zostanie wykonana metoda `mediaPickerDidCancel:`. Programista musi się pozbyć kontrolera właśnie w ramach tej metody:

```

- (void) mediaPickerDidCancel: (MPMediaPickerController *) mediaPicker
{
    [self dismissViewControllerAnimated:YES completion:nil];
}

```

Po zaimplementowaniu metod delegacji możemy utworzyć instancję klasy `MPMediaPickerController`. W momencie przeprowadzania alokacji i inicjalizacji obiektu tej klasy musimy przekazać parametr określający obsługiwane rodzaje multimediiów. Pełna lista dostępnych opcji została przedstawiona w tabeli 6.2. Zauważ, że każdy element może być skojarzony z wieloma rodzajami multimediiów. W tym miejscu możemy również skorzystać z kilku dodatkowych parametrów dla klasy `MPMediaPickerController`, np. możliwości zaznaczania wielu elementów czy wyświetlania znaku zachęty w trakcie zaznaczania (rysunek 6.2). Dodatkowy parametr typu logicznego pozwala określić, czy powinny być uwzględniane również elementy z usługi iCloud (domyślnie tak).

Tabela 6.2. Rodzaje mediów możliwe do zastosowania w momencie tworzenia kontrolera `MPMediaPickerController`

Stała	Opis
<code>MPMediaTypeMusic</code>	Dowolny element muzyczny
<code>MPMediaTypePodcast</code>	Podcast audio
<code>MPMediaTypeAudioBook</code>	Audiobook
<code>MPMediaTypeITunesU</code>	Element muzyczny skojarzony z usługą iTunes U
<code>MPMediaTypeAnyAudio</code>	Dowolny element dźwiękowy
<code>MPMediaTypeMovie</code>	Dowolny element zawierający film
<code>MPMediaTypeTVShow</code>	Dowolny element zawierający audycję telewizyjną
<code>MPMediaTypeVideoPodcast</code>	Dowolny element zawierający podcast wideo (nie należy go mylić z elementem typu <code>MPMediaTypePodcast</code>)
<code>MPMediaTypeMusicVideo</code>	Dowolny film zawierający nagranie muzyczne
<code>MPMediaTypeVideoITunesU</code>	Dowolny element wideo skojarzony z usługą iTunes U (nie należy go mylić z elementem typu <code>MPMediaTypeAudioITunesU</code>)
<code>MPMediaTypeAnyVideo</code>	Dowolny element wideo
<code>MPMediaTypeAny</code>	Dowolny element zawierający zarówno audio, jak i wideo

```

- (IBAction)mediaPickerButtonAction:(id)sender
{
    MPMediaPickerController *mediaPicker = [[MPMediaPickerController alloc]
    initWithMediaTypes:MPMediaTypeAny];

    mediaPicker.delegate = self;
    mediaPicker.allowsPickingMultipleItems = YES;
    mediaPicker.prompt = @"Wybierz utwory do odtworzenia";
    [self presentViewController:mediaPicker animated:YES completion:nil];

    [mediaPicker release];
}

```

Na tym kończymy opis czynności wymaganych do wybrania muzyki do odtwarzania przy użyciu klasy `MPMediaPickerController`. Czasami może się jednak zdarzyć, że konieczne będzie stworzenie własnego interfejsu użytkownika do tego celu, a nawet umożliwienie wyboru piosenek bez pomocy interfejsu! Tyimi kwestiami zajmujemy się w kolejnym podrozdziale.

Ręczny wybór piosenek

Mogą zdarzyć się sytuacje, w których konieczne będzie opracowanie bardziej szczegółowego interfejsu do wyboru muzyki przez użytkownika. Może się to wiązać np. z utworzeniem innego zestawu kontrolki do wyboru pojedynczych utworów lub automatycznym wyszukiwaniem artysty czy albumu. W tym podrozdziale omówimy czynności niezbędne do zapewnienia możliwości wyboru piosenek w dowolny sposób.

Pobranie piosenek bez użycia klasy `MPMediaPickerController` wymaga utworzenia obiektu klasy `MPMediaQuery`. Obiekt taki funkcjonuje jako magazyn przechowujący określoną liczbę elementów typu `MPMediaItem`, z których każdy reprezentuje pojedynczy utwór lub ścieżkę audio.

Przykładowa aplikacja udostępnia dwie metody, które korzystają z klasy `MPMediaQuery`. Pierwsza z nich — `playRandomSongAction` — wybierze losowo piosenkę z biblioteki użytkownika i odtworzy ją, korzystając z istniejącego kontrolera `MPMusicPlayerController`. Znalezienie muzyki z poziomu kodu wiąże się z utworzeniem nowego obiektu klasy `MPMediaQuery`.

Odtwarzanie losowo wybranej piosenki

Jeśli nie określimy żadnego predykatu (warunku przeszukiwania), obiekt klasy `MPMediaQuery` znajdzie wszystkie elementy zawarte w ramach biblioteki muzyki. Dane znajdą się w nowej tablicy (`NSArray`), z której skorzystamy za pomocą metody elementu w klasie `MPMediaQuery`. Każdy element jest reprezentowany oczywiście przy użyciu obiektu klasy `MPMediaItem`. Funkcjonalność losowego wybierania piosenki pozwoli na odtworzenie jednej losowo wybranej piosenki. Jeśli nie uda się znaleźć żadnych utworów, obiekt typu `UIAlert` zostanie zaprezentowany użytkownikowi. W przeciwnym razie wybór nastąpi losowo spośród wszystkich znalezionych utworów.

Po znalezieniu jednego lub większej liczby elementów typu `MPMediaItem` tworzymy obiekt typu `MPMediaItemCollection`, przekazując do niego tablicę elementów typu `MPMediaItem`. Kolekcja posłuży jako lista odtwarzania dla kontrolera `MPMusicPlayerController`. Po utworzeniu kolekcji obiekt jest przekazywany do odtwarzacza przy użyciu metody `setQueueWithItemCollection`. W tym momencie odtwarzacz wie, które piosenki zostaną odtworzone przez użytkownika, dlatego też zostanie rozpoczęte odtwarzanie piosenek jedna po drugiej, w takiej kolejności, w jakiej znajdują się one w tablicy przekazanej w momencie tworzenia kolekcji typu `MPMediaItemCollection`.

```
- (IBAction)playRandomSongAction:(id)sender
{
    MPMediaItem *itemToPlay = nil;
    MPMediaQuery *allSongQuery = [MPMediaQuery songsQuery];
    NSArray *allTracks = [allSongQuery items];

    if([allTracks count] == 0)
    {
        UIAlertView *alert = [[UIAlertView alloc]
            initWithTitle:@"Błąd"
            message:@"Nie znaleziono utworów!"
            delegate:nil
            cancelButtonTitle:@"Anuluj"
            otherButtonTitles:nil];

        [alert show];
        [alert release];
        return;
    }

    if ([allTracks count] < 2)
    {
        itemToPlay = [allTracks lastObject];
    }

    int trackNumber = arc4random() % [allTracks count];
    itemToPlay = [allTracks objectAtIndex:trackNumber];

    MPMediaItemCollection * collection = [[MPMediaItemCollection alloc]
        initWithItems:[NSArray arrayWithObject:itemToPlay]];

    [player setQueueWithItemCollection:collection];
    [collection release];

    [player play];

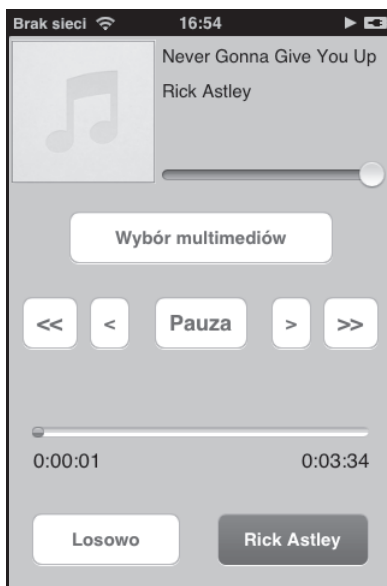
    [self updateSongDuration];
    [self updateCurrentPlaybackTime];
}
```

Uwaga

Funkcja `arc4random()` należy do standardowej biblioteki języka C. Można z niej korzystać do generowania liczb pseudolosowych w projektach tworzonych w języku Objective-C. W przeciwieństwie do większości generatorów liczb pseudolosowych funkcja ta otrzymuje ziarno automatycznie w momencie pierwszego użycia.

Wyszukiwanie piosenek w oparciu o predykaty

Odtwarzanie losowo wybranych piosenek może się znudzić. W takiej sytuacji przydałaby się możliwość przeszukiwania biblioteki muzyki. Funkcjonalność tę możemy osiągnąć przy użyciu predykatów. W poniższym przykładzie korzystamy z predykatu w celu znalezienia elementów, w których atrybut `artist` ma wartość "Rick Astley" (rysunek 6.3).



Rysunek 6.3. Odtwarzamy tylko piosenki Ricka Astleya dzięki przeszukiwaniu opartemu na predykatach

Przedstawiona metoda działa podobnie do losowego wybierania piosenek, z tą różnicą, że korzystamy z metody `addFilterPredicate` w celu dodania filtru do klasy `MPMediaQuery`. Co więcej, wyniki nie są ograniczane do jednego elementu — odtwarzacz otrzyma tablicę wszystkich pasujących utworów. Pełna lista dostępnych predykatów została przedstawiona w tabeli 6.1 w podrozdziale „Obsługa zmiany stanu”. Aby skorzystać z wielu predykatów jednocześnie, wystarczy wykonać kolejne wywołania metody `addFilterPredicate` w klasie `MPMediaQuery`.

```

- (IBAction)playDylan:(id)sender
{
    MPMediaPropertyPredicate *artistNamePredicate = [MPMediaPropertyPredicate
↳predicateWithValue:@"Rick Astley" forProperty: MPMediaItemPropertyArtist];

    MPMediaQuery *artistQuery = [[MPMediaQuery alloc] init];

    [artistQuery addFilterPredicate: artistNamePredicate];

    NSArray *tracks = [artistQuery items];

    if([tracks count] == 0)
    {
        UIAlertView *alert = [[UIAlertView alloc]
            initWithTitle:@"Błąd"
            message:@"Nie znaleziono utworów!"
            delegate:nil
            cancelButtonTitle:@"Anuluj"
            otherButtonTitles:nil];

        [alert show];
        [alert release];

        return;
    }

    MPMediaItemCollection * collection = [[MPMediaItemCollection alloc]
↳initWithItems:tracks];

    [player setQueueWithItemCollection:collection];
    [collection release];

    [player play];

    [self updateSongDuration];
    [self updateCurrentPlaybackTime];
}

```

Podsumowanie

W tym rozdziale omówiliśmy mechanizmy związane z obsługą biblioteki muzyki użytkownika. Najpierw stworzyliśmy silnik odtwarzania, który pozwala użytkownikowi kontrolować proces odtwarzania, np. wstrzymywanie, powracanie, kontrolę głośności i przechodzenie pomiędzy kolejnymi utworami. W kolejnych dwóch podrozdziałach zajęliśmy się dostępem do samej biblioteki i wyborem z niej konkretnych utworów. Zademonstrowaliśmy możliwości kontrolki wyboru multimediów za pomocą wbudowanego interfejsu. Omówiliśmy także możliwości ręcznego przeprowadzenia procesu wyboru utworów z wykorzystaniem predykatów.

Przykładowa aplikacja stanowi przykład w pełni funkcjonalnego, ale jednocześnie stosunkowo prostego odtwarzacza muzyki dla systemu iOS. Wiedza przedstawiona w tym rozdziale może się stać podstawą do stworzenia jeszcze bardziej rozbudowanych odtwarzaczy, a także do opracowania mechanizmów odtwarzania muzyki w tle w dowolnej aplikacji.

Ćwiczenia

1. Dodaj znacznik do kontrolki postępu odtwarzania, który umożliwi zmianę aktualnego momentu odtwarzania utworu, pozwalając na pełną kontrolę użytkownika nad odtwarzaniem.
2. Dodaj funkcjonalność, która pozwoli użytkownikowi na wprowadzenie nazwy piosenki lub artysty, a następnie przedstawi listę pasujących elementów, po czym umożliwi ich odtworzenie.

Skorowidz

A

- adnotacje, 56
- adres URL serwera, 223
- AirPrint, 245
- aktualizacja kuponu, 503, 506
- aktywności wykonywane w tle, 352
- animacja, 31
- animacje widoku kolekcji, 424–427
- anulowanie
 - drukowania, 253
 - operacji, 369
- aplikacja
 - AssetNavigator, 457
 - Czasochłonne zadania, 359
 - do drukowania, 246
 - FavoritePlaces, 43, 58, 64, 68
 - Instruments, 520
 - Mapy, 76
 - Message Board, 170
 - Messages, 230
 - Muzyka, 152
 - MyMovies, 269
 - MyNotes, 182, 195
 - Obrazkowe zabawy, 387
 - Odtwarzacz, 151
 - Passbook, 475, 507
 - Pęk kluczy, 378
 - PhotoGallery, 407
 - Print Center, 252
 - ShoutOut, 202
 - SocialNetworking, 322
 - Test kuponów, 476, 499

- Ustawienia, 45, 134
- Whack-a-Cac, 81
- Zabawa gestami, 444
- Zadania w tle, 348
- APNs, 227
- ARC, Automatic Reference Counting, 138, 522
- archiwa kluczowane, 258
- argument category, 100
- asystent certyfikatów, 207, 492, 493
- atrybut Point Value, 113
- atrybuty
 - filtra, 397
 - MPMediaItem, 157
 - tekstowe, 431, 432
- automatyczna aktualizacja, 506
- automatyczne zliczanie referencji, 299
- autoryzacja, 46

B

- biblioteka
 - Asset Library, 474
 - Core Bluetooth, 230
 - Core Data, 57, 71, 266, 269
 - Core Image, 387, 395
 - Core Location, 53
 - Core Text, 429
 - Enterprise Object Framework, 257
 - Game Kit, 229
 - libsqlite, 259
 - PassKit, 476
 - PassKit.framework, 497

biblioteka
 Quartz, 387
 TextKit, 430
 UIKit Dynamics, 29, 41
 zasobów, Assets Library, 391, 458
 biblioteki muzyki, 151
 bilet podróżny, 478
 blok enumerateAssetGroupsBlock, 460
 bloki, blocks, 299, 307, 311
 Bluetooth, 229
 błąd
 asercji, 419
 ładowania, 497
 uwierzytelniania, 96
 użyteczności, 86

C

centrum drukowania, Print Center, 251
 certyfikat
 iOS, 206
 podpisywania kuponów, 491
 SSL, 206, 208
 chmura, 181
 Core Data, 257, 269
 Core Location, 43
 czas
 odtwarzania, 160
 rozgrywki, 128

D

dane
 JSON, 174
 obiektu, 283
 debugger
 GDB, 515
 LLDB, 515
 debugowanie, 509, 511
 deklarowanie
 bloków, 308
 właściwości, 313
 związków, 276

delegacja
 klasy, 48
 MKMapViewDelegate, 56
 UICollisionBehaviorDelegate, 34
 UIPrintInteractionControllerDelegate,
 253
 widoku kolekcji, 413
 detektor
 stuknięć, 445
 szczyknięć, 446
 detektory gestów, 443, 450
 dodawanie
 adnotacji, 57
 atrybutów, 275
 filtra, 396, 398
 haków osiągnięć, 119
 kuponów, 501
 obiektów zarządzanych, 293
 obsługi książki adresowej, 135
 osiągnięcia, 112
 osiągnięcie do gry, 123
 trasy, 76
 ulubionego miejsca, 65
 wyników, 102
 dostęp do
 grup zasobów, 458
 klasy, 459
 obszaru debugowania, 511
 osi czasu, 336
 pęku kluczy, 492, 494
 położenia urządzenia, 44
 serwera, 171
 SQLite, 258
 tablicy obiektów, 130
 właściwości, 315
 dostępność usług lokalizacyjnych, 48
 dostosowywanie
 elementów, 30
 punktów przerwania, 513
 widoku kolekcji, 415
 drukarka bezprzewodowa, 245
 drukowanie, 245, 250
 dokumentu HTML, 254
 plików PDF, 255
 tekstu, 247

drzewo wywołań, 525
 dymek, 232
 dynamiczne
 połączenie, 35
 wykrywanie hiperłączy, 430, 433

E

edycja
 kontaktów, 144
 obiektu zarządzanego, 294
 edytor
 listy kontaktów, 134
 modelu danych, 261, 274
 tekstowy, 246
 edytowanie obiektów zarządzanych, 293
 efekt sprężynowania, 36
 efekty, 30
 ekran wykrzykników, 220
 elementy dynamiczne, 39
 encja, 260, 275, 276
 etykiety, 139

F

Facebook, 321, 341
 filtry biblioteki Core Image, 395, 397
 format
 JSON, 169, 170, 176, 483
 PDF 417, 485
 PNG, 483
 framework
 AddressBook.framework, 135
 AddressBookUI.framework, 135
 Core Data, 257
 Core Image, 395
 Core Location, 43
 MapKit, 43
 społecznościowy, 321
 funkcja
 main, 520
 scaffold, 219
 funkcjonalności Core Data, 257

G

galeria zdjęć, 407
 Game Kit, 229
 geofencing, 79
 geokoder, 67
 geokodowanie, 43, 65, 67
 gesty, 443
 stuknięcie, 445
 szczypnięcie, 446
 głośność, 160
 główny wątek, 361
 GPS, 49
 gra Whack-a-Cac, 81, 102
 graf modeli, 261
 Grand Central Dispatch, 359
 grawitacja, 32
 grupowanie osiągnięć, 127
 grupy zasobów, 458, 463, 469, 473

H

HIG, Human Interface Guidelines, 17

I

iCloud, *Patrz* usługa iCloud
 IDE, Integrated Development Environment, 510
 identyfikacja
 kodu kreskowego, 485
 kuponu, 484
 identyfikator
 komórki, 410
 obiektu, 282
 tablic, 92
 typu kuponu, 489
 zadania w tle, 350
 zarządzanego obiektu, 73
 implementacja protokołu MKAnnotation, 57
 informacje
 o drukowaniu, 248, 253
 o grupach, 461
 o kuponie, 484

- informacje
 - o mediach, 393
 - o miejscu, 68
 - o osiągnięciach, 114
 - o ulubionym miejscu, 74
 - o zmianach położenia, 48, 50
- inicjalizacja
 - obrazka, 400
 - usługi iCloud, 184
- inspektor tożsamości, identity inspector, 409
- instrukcja import, 44
- instrumenty, 517, 522, 526
- interakcja
 - z kuponami, 497
 - z usługą iCloud, 188
- Interface Builder, 416
- interfejs
 - graficzny książki adresowej, 141
 - instrumentów, 518, 519
- interpretacja danych położenia, 50

J

JSON, 169

K

- karta podarunkowa, 480
- klasa
 - ABAddressBookRef, 135
 - ABNewPersonViewController, 145
 - ABPersonViewController, 144
 - ABRecordRef, 138
 - ALAsset, 458
 - ALAssetRepresentation, 458
 - ALAssetsGroup, 458
 - ALAssetsLibrary, 458, 459
 - CLLocation, 50, 69
 - CLLocationCoordinate2D, 50, 57
 - CLLocationCoordinate2DMake, 57
 - CLLocationDistance, 51
 - CLLocationManager, 48, 49
 - CLPlacemark, 68
 - GKAchievement, 116
 - GKAchievementDescription, 130

- ICFAssetGroupViewController, 464, 471
- ICFConflictVersionViewController, 194
- ICFFavoritePlace, 57
- ICFFavoritePlaceViewController, 65, 71, 75
- ICFFilterCategoriesViewController, 395
- ICFFriendChooserViewController, 280
- ICFGameCenterManager, 99, 115, 129, 130
- ICFGameViewController, 83
- ICFLocationManager, 46, 48
- ICFMainViewController, 54, 224
- ICFMovieListViewController, 285, 288
- ICFNewMessageViewController, 175
- ICFPerformBackgroundViewController, 363
- ICFViewController, 82, 102, 104
- Keychain, 377
- KeychainItemWrapper, 379, 381
- kSecClassGenericPasswora, 381
- MKAnnotationView, 61
- MKDirectionsRequest, 76
- MKMapItem, 75
- MKPinAnnotationView, 61
- MKPointAnnotation, 57
- MPMediaItem, 157
- MPMediaPickerController, 162, 164
- MPMediaQuery, 164, 166
- MPMusicPlayerController, 153, 156, 162
- NSEntityDescription, 278, 293
- NSFileManager, 184
- NSFileVersion, 193
- NSJSONSerialization, 177
- NSLayoutManager, 430, 432
- NSManagedObject, 57, 259
- NSMetadataQuery, 188, 189
- NSNotificationCenter, 153
- NSTextContainer, 433
- NSTextStorage, 431
- NSTimer, 129
- NSUserDefaults, 128
- PHGSectionHeader, 412
- SLComposeViewController, 322, 324
- UICollectionViewCell, 410

- UICollectionViewController, 409
- UIDocument, 185, 186, 187
- UIDynamicAnimator, 41
- UIDynamicAnimatorDelegate, 41
- UIDynamicItem, 40
- UIGestureRecognizer, 454
- UIImage, 388
- UIImagePickerController, 391, 392
- klucz, 377
 - PIN, 379
 - prywatny, 494
- klucze atrybutów, 381
- kod kreskowy, 485
- kody błędów pęków kluczy, 385
- kolejka, 361
 - dyspozytora, 371–373
 - GCD, 361
- kolekcja typu MPMediaItemCollection, 165
- kolizje, 33
- komponent Media Picker, 151
- komunikacja Bluetooth, 230
- komunikat
 - o braku uprawnień, 46
 - o udzielenie zgody, 44
- konfiguracja
 - detektora twarzy, 403
 - domyślnych danych, 278, 279
 - konta programisty, 182
 - MKMapKit, 54
 - pęków kluczy, 385
 - pęku kluczy, 378
 - Rails, 218
 - ShoutOut, 203
 - tablicy wyników, 91, 92
 - widoku adnotacji, 62
 - widoku kolekcji, 408
 - źródła danych, 411
- kontekst obiektów zarządzanych, 266
- konto programisty iOS, 182
- kontroler
 - ABNewPersonViewController, 145
 - ABPeoplePickerNavigationController, 142
 - ABPersonViewController, 144
 - GKAchievementViewController, 114
 - GKLeaderboardViewController, 104
 - ICFChatViewController, 236
 - ICFMovieEditViewController, 293
 - ICFViewController, 395
 - MPMediaPickerController, 162, 163
 - NSFetchedResultsController, 270
 - PKAddPassesViewController, 502
 - UINavigationController, 430
- kontrolery
 - dodawania kuponów, 501
 - pobranych wyników, 287
 - urządzeń, 222
 - widoków, 194
 - wykrzykników, 222
- kontrolka
 - Image Picker, 391
 - Media Picker, 162
 - Peer Picker, 234
 - UITableView, 174
 - wyboru kontaktów, 142
- konwersja projektu, 303
- kończenie zadania w tle, 351
- koordynator trwałego magazynu, 265, 272
- kopiowanie książki adresowej, 135
- krzywe Béziera, 430
- książka adresowa
 - etykiety, 139
 - interfejs graficzny, 141
 - obsługa, 133, 135
 - obsługa adresów, 140
 - odczytywanie wielowartości, 139
 - ograniczenia, 134
 - wczytywanie danych, 137
- kupon, 477
 - bilet podróżny, 478
 - karta podarunkowa, 480
 - ogólny, 479
 - wydarzenie, 478
 - zniżkowy, 478
- kwalifikatory ARC, 307

L

lista

- efektów, 30
- notatek, 190
- właściwości, 258
- wyników, 91

literały, literals, 299

logowanie do Facebooka, 323

losowanie utworu, 161

Ł

ładowanie kuponów, 497

łączenie filtrów, 401

M

magazyn trwałe, 266

manifest, 495

mapa, 53

MapKit, 43

menedżer

- Game Center, 94, 115
- lokalizacji, 49, 72
- NSLayoutManager, 431

metoda

- ABAddressBookAddRecord, 146
- ABAddressBookCopyArrayOfAllPeople, 136
- ABAddressBookCopyArrayOfAllPeople
 - ↳ InSource, 136
- ABAddressBookCopyLocalizedLabel, 139
- ABAddressBookCreate, 136
- ABAddressBookGetPersonCount, 136
- ABAddressBookSave, 146
- ABMultiValueCopyLabelAtIndex, 139
- ABMultiValueCopyValueAtIndex, 139
- ABMultiValueCreateMutable, 147
- acceptConnectionFromPeer:, 243
- addAttribute:range:, 438
- addBehavior, 32, 41
- addFilterPredicate, 166
- authenticate, 98

cactusHit:, 85, 124

cactusMissed:, 86

calculateDirectionsWithCompletion

- ↳ Handler:, 76

cancelButtonTouched:, 296

cellForRowAtIndexPath:, 231, 525

collectionView:umberOfItemsInSection:, 411

collectionViewContentSize, 420

configureView, 197

connect:, 235

contentsForType:error:, 186

dismissViewControllerAnimated:

- ↳ completion:, 162

displayNewScore:, 85, 87, 125

endGeneratingPlaybackNotifications, 154

enumerateAssetsForGroup:, 466

enumerateSubstringsInRange:, 438

finalizeCollectionViewUpdates, 428

finalLayoutAttributesForDisappearing

- ↳ ItemAtIndexPath:, 428

GameCenterManager reportScore:, 103

getCellIdentifierForAttributeType:, 399

getDirectionsButtonTouch:, 75

heightForRowAtIndexPath:, 233

init, 48

iPodMusicPlayer, 153

issueChallengeToPlayers:withMessage:, 106

JSONObjectWithData:options:error:, 174

layoutAttributesForDecoration

- ↳ ViewOfKind:atIndexPath:, 421

layoutAttributesForElementsInRect:, 420

layoutAttributesForItemAtIndexPath:, 420

layoutAttributesForSupplementary

- ↳ ViewOfKind:atIndexPath:, 420

loadAchievementsWithCompletion

- ↳ Handler, 115, 116

locationManager:didEnterRegion:, 72

locationManager:didExitRegion:, 72, 73

locationManager:didFailWithError:, 50

- locationManager:didUpdateLocations:, 49, 53
 - locationServicesEnabled, 48
 - mapView:annotationView:callout
 - ↳AccessoryControlTapped:, 61
 - mapView:annotationView:didChange
 - ↳DragStatefromOldState:, 62
 - mapView:annotationView:viewFor
 - ↳Annotation, 59
 - mapView:annotationView:viewFor
 - ↳Overlay:, 78
 - nowPlayingItem, 156
 - NSOperationQueue, 360
 - numberOfAssets, 462
 - objectAtIndex:, 289
 - openInMapsWithlaunchOptions:, 75
 - peoplePickerNavigationController:should
 - ↳ContinueAfterSelectingPerson:, 143
 - performLongRunningTaskForIteration:, 364
 - performSelectorInBackground:withObject, 360
 - personViewController:shouldPerform
 - ↳DefaultActionForPerson:property:
 - ↳identifier, 145
 - play5MinTick, 129
 - playRandomSongAction:, 164
 - prepareLayout, 421
 - presentAnimated:completionHandler:, 250
 - processFiles:, 190
 - receiveData:fromPeer:inSession:context, 240
 - registerForRemoteNotificationTypes:, 214
 - registerMediaPlayerNotifications, 153
 - reportAchievement:withPercentage
 - ↳Complete:, 117, 120
 - reportScore:forCategory, 99
 - reportScoreWithCompletionHandler, 101
 - resolveConflictTapped:, 193
 - reverseGeocodeDraggedAnnotation:
 - ↳forAnnotationView:, 69
 - saveButtonTouched:, 176
 - saveToURL:forSaveOperation:completion
 - ↳Handler:, 188
 - sendMessage:, 239
 - setDamping, 36
 - setFrequency, 36
 - setImage:, 62
 - setQueueWithItemCollection, 165
 - shouldInvalidateLayoutForBounds
 - ↳Change:, 421
 - showInfo:, 224
 - showPassTouched, 505
 - spawnCactus, 83
 - tableView:didSelectRowAtIndexPath:, 290
 - textFieldShouldReturn:, 225
 - UIImagePickerController, 471
 - updateCurrentPlaybackTime, 161
 - updateLife, 86, 103
 - updateMapAnnotations, 58, 63
 - updatePassTouched, 503
 - updateSongDuration, 160
 - URLForUbiquityContainerIdentifier, 184
 - viewDidLoad, 82, 136, 153, 445, 464
 - viewWillDisappear, 191
 - zoomMapToFitAnnotations, 55
 - metody
 - delegacji
 - UIPrintInteractionControllerDelegate, 253
 - źródła danych, 411
 - migracje modeli, 262
 - model obiektu zarządzanego, 260, 273
 - monitorowanie
 - obszaru, 71
 - położenia, 52
 - stanu odtwarzacza, 159
 - zmian, 72
- ## N
- NARC, New, Alloc, Retain, Copy, 138
 - narzędzia, 517

narzędzie

- Allocations, 519, 523, 525
- Interface Builder, 411
- Keychain Access, 207, 492
- Leaks, 523

nawiązywanie połączenia, 243

nazwa partnera, 242

notacja kropkowa, 315

O

obiekt

- chatObjectArray, 232
- geokodera, 67
- GKAchievement, 127
- GKScore, 100
- MKRouteStep, 76
- NSNumber, 300
- UIAlertView, 330
- UIImage, 389

obiekty zarządzane, 259, 263, 266

obrazki, 387

obrót, 449

obsługa

- adresów, 140
- bibliotek muzyki, 151
- bibliotek zdjęć, 457
- detektorów gestów, 444
- dostosowywania elementów, 30
- dotknięć, 451
- formatu JSON, 169
- gestów, 443
- informacji zwrotnej, 227
- książki adresowej, 133, 135
- kuponów, 498
- miejsc i map, 43
- odtworacza, 154
- odwrotnego geokodowania, 71
- przeciągalnych adnotacji, 56
- strumienia zdjęć, 472
- stuknięć, 56
- typów dynamicznych, 441
- urządzeń, 219
- wygaśnięcia, 350

wykrzyknień, 219

zdjęć, 457

zmiany stanu, 156

odpychanie, 37

odtworacz muzyki, 152, 164

odtworzenie muzyki w tle, 354

odwrotna notacja DNS, 92, 112, 490

odwrotne geokodowanie, 62, 65–70

odwzorowanie Merkatora, 53

ograniczenia komunikacji, 229

określanie granic, 72

opakowania, boxed expressions, 302

opcje

drukowania, 251

formatowania, 93

nowego projektu, 271

operacje

szeregowe, 367

własne, 369

współbieżne, 366

osiągnięcia, achievements, 111, 123

częściowe, 125

nieukończone, 124

ukończone, 124

z wykorzystaniem zegarów, 128

ostrzeżenie o błędzie, 47

otrzymywanie

danych, 240

powiadomień, 216

P

pamięć, 311

pamięć podręczna osiągnięć, 115

parametry metod, 310

parsowanie, 50

parsowanie JSON, 169, 173

PassKit, 475

Peer Picker, 235

pęk kluczy, 377

planowanie powiadomień, 215

plik

boarding_pass.pkpass, 496

DMNS.gpx, 52

- ICFGameViewController.m, 87
 - ICFViewController.m, 82
 - manifest.json, 495
 - pass.json, 506
 - RootViewController.h, 135
 - ShoutOut-Prefix.pch, 223
 - pliki
 - GPX, 52
 - nagłówkowe, 135
 - pobieranie
 - danych, 171
 - informacji, 48
 - obiektu, 282
 - PIN-u, 380
 - wyników, 288
 - podgląd wydruku, 252
 - podklasy
 - klasy UIDocument, 186
 - obiektów zarządzanych, 277
 - podmiana metod, 299, 317
 - podpisywanie
 - kodu, 213
 - paczki, 489, 495
 - podświetlanie zależne od treści, 436, 439
 - poła kuponu, 486
 - polecenia debuggera, 516
 - położenie, 44, 50–52
 - portal poświadczeń, 205
 - postęp osiągnięcia, 119, 127
 - poświadczenia, 206–212, 490–493, 498
 - powiadomienia, 120, 201–227
 - lokalne, 216
 - odtwarzania, 153
 - zdalne, 206, 217, 226
 - powiadomienie typu push, 507
 - powiązanie, attachment, 35
 - powtarzanie utworu, 161
 - predykat, 166, 284
 - profiler czasowy, 520, 521
 - programistyczny profil poświadczeń, 209
 - projektowanie kuponu, 477
 - protokół MKAnnotation, 57
 - prywatność użytkowników, 44
 - przechowywanie danych, 258
 - przechwytywanie stanu, 309
 - przeciągalne widoki adnotacji, 62
 - przeglądarka, 134
 - przeglądarka kontaktów, 144
 - przekształcanie danych, 176
 - przetwarzanie
 - odpowiedzi, 172
 - rysów twarzy, 404
 - przyciąganie, 37
 - punkty
 - odniesienia, waypoints, 52
 - przerwania, breakpoints, 512–514
 - zaczepienia, anchor points, 35
- ## R
- reagowanie na zmiany, 290
 - reduks, 451
 - rejestracja
 - identyfikatora aplikacji, 203, 204
 - powiadomień odtwarzania, 153
 - renderowanie
 - obrazka, 401
 - tekstu, 442
 - resetowanie
 - elementu pęku kluczy, 384
 - osiągnięć, 129
 - rodzaje
 - aktywności wykonywanych w tle, 353
 - detektorów gestów, 443
 - kuponów, 477
 - map, 55
 - mediów, 163
 - rozmiar
 - książki adresowej, 136
 - obrazka, 394
 - rozpoznawanie gestów, 443
 - rozszerzenie .json, 172
 - rozwiązywanie konfliktów, 195
 - ruch przyciągania, snapping motion, 37

S

schemat aplikacji FavoritePlaces, 53
 serializacja, 177
 serwer
 powiadomień zdalnych, 217
 Ruby on Rails, 218
 serwis iTunes Connect, 111
 serwisy społecznościowe, 321
 silnik
 odtworzenia, 152
 stanów, 82
 skalowanie, 449
 składowe adresu, 141
 słownik, 382
 achievementDictionary, 117
 NSDictionary, 148, 301, 461
 NSMutableDictionary, 115
 sortowanie obiektów, 263
 sprawdzanie
 dostępności usług, 48
 uprawnień, 460
 sprzężowanie, spring, 36
 SQLite, 258
 stan odtwarzacza, 159
 stany wyzwania, 107, 122
 stosowanie
 ARC, 303, 305
 bloków, 308
 Bluetooth, 230
 Core Data, 258
 formatu JSON, 170
 klasy SLComposeViewController, 324
 książki adresowej, 134
 pęku kluczy, 377
 predykatów, 284
 strumień zdjęć, 457, 472
 stuknięcie, 445
 style
 czcionki, 442
 tabeli, 261
 symboliczne punkty przerwania, 514
 symulacja
 aktualizacji kuponu, 503
 położenia, 52, 54

symulator drukowania, 246, 251
 synchronizacja słowników, 197
 syntetyzacja właściwości, 315
 szablon Master-Detail, 270
 szablony nowego projektu, 271
 szczygnięcie, 446
 szybkie wyliczenia, 299, 316

Ś

ścieżki wyłączające, 430, 435
 śledzenie wycieków, 524
 środowisko Core Data, 265, 272

T

tablica
 assetArray, 468
 NSArray, 136, 301
 placemarks, 68
 tablice
 ogłoszeń, 170, 171
 wyników, 81, 91, 108
 technologia
 AirPrint, 245
 ARC, 138
 Core Data, 270
 testowanie
 AirPrint, 247
 dynamicznego kodu, 29
 kuponu, 496
 lokalizacji, 52
 osiągnięć, 130
 TextKit, 429
 transfer danych, 238
 trasa, 77
 tryb grafu, 275
 tryby
 sesji, 244
 transferu danych, 238
 Twitter, 321, 337
 tworzenie
 animacji, 31
 aplikacji, 330

- App ID, 498
- certyfikatu, 206, 208, 491
- dźwięku, 213
- encji, 275
- identyfikatora typu kuponu, 489
- kontakt, 145
- kuponu, 482
- manifestu, 495
- modelu obiektu zarządzanego, 274
- obiektów zarządzanych, 263
- obiekty obrazka, 388
- obiekty UILabel, 232
- obiekty żądania, 171
- ogłoszenia, 176
- osiągnięć, 122
- paczki kuponu, 489, 495
- programowe kontaktu, 147
- silnika odtwarzania, 152
- układów, 420
- wyzwania, 122
- żądań pobrania, 280
- typ going next, 60
- typy
 - danych, 219, 262, 276
 - dynamiczne, 441

U

- UIKit Dynamics, 29, 41
- układ przepływu, 415
- umowa o zachowaniu poufności, 17
- uprawnienia, 459
 - do publikowania wiadomości, 334
 - w serwisie Facebook, 331
- uruchamianie
 - kolejki, 365
 - kolejki dyspozytora, 371
 - profilera czasowego, 521
- usługa
 - Core Location, 44
 - iCloud, 181–199
 - inicjalizacja, 184
 - rozwiązywanie konfliktów, 193
 - synchronizacja słowników, 197
 - włączanie obsługi, 184
 - wykrywanie konfliktów, 191
 - wyświetlanie dokumentów, 188

- usługi sieciowe, 475
- ustawienia prywatności, 45
- usuwanie
 - kuponu, 506
 - obiektów zarządzanych, 293
- uwierzytelnianie, 95, 97, 115
- uzyskiwanie położenia użytkownika, 44

W

- walidator, 260
- warstwa, 56, 84
- warstwy map, 63
- wąskie gardła, bottlenecks, 520
- wątek, 311
- wersjonowanie modeli, 262
- widok
 - adnotacji, 59, 62
 - assetGroupTableView, 461
 - Build Settings, 306
 - debugowania, 511
 - dekoracyjny, 416
 - kolekcji, 407, 413, 424–427
 - kont, 183, 184
 - osiągnięcia, 126
 - Review Changes, 306
 - tableView, 230
 - UITableView, 137, 296
 - UITextView, 249
 - warstw, 64
 - wyświetlenia filmu, 283
 - zasobu, 469
- wielowartości, 139, 148
- wielowartość ABMultiValueRef, 141
- wielozadaniowość, multitasking, 348
- wirtualne granice, 63, 71, 78
- witryna iTunes Connect, 90
- właściwości, properties, 299
 - ABRecordRef, 138
 - elementu, 39
 - klasy UIDynamicItem, 40
- właściwość

- achievementDictionary, 117
 - addressDictionary, 70
 - administrativeArea, 70
 - contentInsert, 250
 - currentPlaybackTime, 155
 - draggable, 62
 - kABPersonAddressProperty, 141
 - printInfo, 249
 - rotation, 449
 - showsCompletionBanner, 120
 - showsPageRange, 249
 - subAdministrativeArea, 70
 - subtitle, 58
 - timeScope, 105
 - title, 58
 - włączanie obsługi iCloud, 184
 - współczynnik obrotu, 449
 - współdzielenie pęku kluczy, 384
 - współrzędne geograficzne, 43
 - wstawianie
 - obiektów, 278
 - obiektu zarządzanego, 293
 - wstrzymywanie gry, 89
 - wybieranie
 - instrumentów, 519
 - kategorii, 396
 - kontaktów, 142
 - losowe, 164
 - partnera, 234
 - utworu, 162
 - znajomych, 280
 - wyciek pamięci, 522
 - wydarzenie, 478
 - wygląd i zachowanie, 130
 - wygląd kuponu, 486
 - wyjątek, 514
 - wykrywanie
 - konfliktów, 191
 - nieudanych gestów, 453
 - partnerów, 237
 - trafień, 434
 - twarży, 403
 - wykrzyknienia, 219
 - wyliczanie zasobów, 458
 - wysyłanie
 - danych, 178, 238, 239
 - komunikatów, 327
 - ogłoszenia, 175
 - powiadomień, 226
 - tweeta, 325
 - wiadomości, 326, 330, 335
 - wyników, 99, 101
 - wyszukiwanie piosenek, 166
 - wyświetlanie
 - danych, 175
 - danych obiektu, 283
 - danych użytkowników, 137
 - dodatkowych informacji, 58
 - dokumentów, 188
 - dymku, 233
 - kaktusa, 83
 - komunikatu, 232
 - kuponu, 481, 505
 - list wyników, 104
 - map, 53
 - nazwy partnera, 242
 - obiektów zarządzanych, 280
 - obrazków, 388
 - trasy, 79
 - warstwy mapy, 64
 - widoków adnotacji, 59, 60
 - zasobów, 466
 - wytyczne interfejsu, 17
 - wyznaczanie tras, 75
 - wyzwania, challenges, 106, 120
 - wznawianie gry, 89
- X**
- Xcode, 261
- Z**
- zabezpieczanie
 - danych, 377
 - słownika, 382
 - zachowania dynamiczne, 30

- zachowanie
 - UIAttachmentBehavior, 35
 - UICollisionBehavior, 33, 34
 - UIGravityBehavior, 32
 - UIPushBehavior, 37
 - UISnapBehavior, 37
- zadania działające w tle, 347
- zakładka
 - Accounts, 183
 - Achievements, 113
 - Capabilities, 499
 - Filmy, 270
- zakres stron, 249
- zapisywanie
 - obrazka, 470
 - zmian, 295
- zarządzanie pamięcią, 138
- zasięg punktu przerwania, 514
- zasoby JSON, 170
- zbiory, 464
- zdalne powiadomienia, 214
- zdarzenie
 - session:peer:didChangeState:, 243
 - UIControlEventTouchDown, 85
- zdjęcia, 457
- zegar, 85, 160
- zgłaszanie osiągnięć, 117
- zliczanie referencji, 302
- zmiana
 - kuponu, 505
 - stanu, 242
 - stanu autoryzacji, 46
 - układu widoku kolekcji, 424
- związek, relationship, 277
- związki pomiędzy obiektami, 276

Ż

- żądanie, 171, 179
 - pobrania, 265
 - POST, 224

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>



iOS dla ambitnych!

Systemy spod znaku jabłka od zawsze wyznaczały trendy w wyglądzie interfejsu użytkownika. Nie inaczej jest w przypadku urządzeń mobilnych. Platforma iOS zdobyła uznanie użytkowników dzięki niezwykle wygodzie użytkowania, atrakcyjnemu wyglądowi oraz ogromnym możliwościom. Jeżeli chcesz stworzyć aplikację, w której wykorzystasz zaawansowane narzędzia i mechanizmy SDK, to trafisz na doskonałą publikację!

W trakcie lektury będziesz mieć niepowtarzalną okazję dogłębnego poznania systemu iOS – wraz z jego licznymi bibliotekami, ułatwiającymi pracę programistom. Jaką wiedzę zdobędziesz dzięki tej książce? Nauczysz się tworzyć animacje z wykorzystaniem UIKit Dynamics oraz stosować biblioteki Core Location, MapKit i Geofencing. Ponadto dowiesz się, do czego służą Game Center oraz iCloud. W kolejnych rozdziałach znajdziesz informacje poświęcone komunikacji między systemami za pośrednictwem formatu JSON, lokalnym repozytorium danych oraz zaawansowanym operacjom na tekście przy użyciu biblioteki TextKit. Dodatkowo poznasz tajniki SDK i sprytnie techniki pracy z IDE. To obowiązkowa lektura każdego programisty platformy iOS!

Dzięki tej książce:

- poznasz najbardziej przydatne biblioteki platformy iOS,
- wykorzystasz potencjał środowiska Xcode,
- zintegrujesz swoją aplikację z iCloud i Game Center,
- zaznajomisz się z zaawansowanymi funkcjami języka Objective-C,
- stworzysz lepszą aplikację w krótszym czasie.

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 24483

Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900

Informatyka w najlepszym wydaniu



Helion

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

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



Addison
Wesley

cena: 99,00 zł

ISBN 978-83-246-9182-1

