

Le SDK de l'iPhone et de l'iPod Touch

Au sommaire de ce chapitre

- Les éléments à réunir
- Installer le SDK
- Avant d'aller plus loin : préparer votre projet

Ce n'est pas un hasard si le catalogue de l'iPhone comprend aujourd'hui plus de 100 000 applications différentes ; à l'image de son terminal mobile si intuitif et ergonomique, Apple a mis en place un kit de développement (SDK, *Software Development Kit*) puissant et efficace qui offre un formidable cadre aux programmeurs du monde entier. Quel que soit votre niveau d'expérience, vous disposez d'un environnement riche et accessible, à travers lequel vous mettrez en forme vos projets les plus ambitieux. Votre périple à travers le développement d'applications pour iPhone commence donc irrémédiablement par son téléchargement et sa prise en main.

Tout au long de cet ouvrage, nous utiliserons les trois outils principaux qui composent un tel kit de développement : *Xcode*, l'interface où vous programmerez vos applications, *Interface Builder*, l'outil de design et de conception et le *Simulateur d'iPhone* pour tester vos programmes. Retroussez-vous les manches : votre carrière de développeur pour iPhone et iPod Touch commence dès aujourd'hui !

Les éléments à réunir

Pour profiter du SDK distribué gratuitement par Apple, vous devez disposer d'un Macintosh doté d'un processeur Intel et de Mac OS X 10.5.3 ou ultérieur. Les récents iMac 27 pouces ou les MacBook Pro exécutant Snow Leopard s'acquittent parfaitement de cette tâche et offrent un espace de travail très confortable pour tirer parti de tels outils. Si vous n'êtes pas encore équipé et si votre budget est plus limité, vous pouvez également envisager l'achat d'un Mac mini – vous offrirez alors une seconde jeunesse à un vieux moniteur.

Ouvrez votre navigateur web et rendez-vous à l'adresse http://developer.apple.com/ iphone. Vous découvrez le Centre de développement pour iPhone d'Apple. Cet espace essentiel décrit les principales techniques de développement et illustre même certaines procédures à travers une série de vidéos. N'hésitez pas à y revenir régulièrement pour découvrir les dernières nouveautés et pour vous entretenir avec d'autres développeurs aguerris. Sachez toutefois que l'ensemble des documents est en anglais.

Figure 1.1

La page d'accueil du Centre de développement pour iPhone.



Cliquez sur le bouton Log in, au centre de l'écran, puis saisissez votre identifiant Apple ID. Vous l'utilisez probablement déjà pour vous connecter à l'App Store d'iTunes afin d'acheter de nouvelles applications. Si vous ne disposez pas encore de ce précieux sésame, cliquez sur le lien Join now et remplissez le formulaire afin d'ouvrir un compte. Ce n'est d'ailleurs pas une mauvaise idée de créer un second identifiant Apple ID, réservé au SDK et à votre compte de développeur.

Figure 1.2

Authentifiez-vous à l'aide de votre identifiant Apple ID ou créez-en un nouveau.

-
• .
rec meeter

Figure 1.3

Vous vous apprêtez à télécharger le kit de développement, cliquez sur le bouton Continue.



Conversite II 2009 Apple Inc. All rights revenued. | Terms of line | Privacy Polic

Go Back Continue

Figure 1.4

Vous ne disposez pas encore de compte ? Créezen un gratuitement en quelques secondes.

Cancel

Si vous envisagez de souscrire à une licence payante afin de commercialiser vos propres applications, vous avez tout intérêt à prendre le temps de soigner les détails qui vous concernent. Remplissez le formulaire complet, en indiquant votre nom, votre adresse e-mail et votre pays d'origine.

Figure 1.5

Remplissez le formulaire d'inscription en détaillant vos informations personnelles.

Become a Reg	istered iPhone Develope	tf Sign in	Acco	unt info	Agree to Ligense Ernal verification
Create an (All form fields are	Apple ID and com required)	plete your	persona	al profil	C
Create Apple ID	5				
Desired Apple ID	-		-	(1) Apple I	D
Password: (5-33 characters)				presents resource	ed with a login to access certain information and rs, or to register far an event.
Re-enter Password (6-32 characters)					
Security Inform	ation				
Security Inform Birthday	ation (Select Month 1)	Select Day	•)	() Securit	y information ent where you do not remember your Apple ID word, you will be acked the security puestion or
Security Inform Birthday: Security Question:	ation (Select Month :)	Select Day	;)	(1) Securit In the m and per- create to	y information ers when you do not remember your Apple ID erset, you will be asked the security question yo help us verify your identity.
Security Inform Birthday: Security Question Answer:	ation [Select Month 2]	Select Day	:	Securin In the an- and pas- create to	y Information and when you do not comember your Apple D metric, you will be active the security question yo help as werify your identity.
Security Inform Birthday: Security Question: Answer: Personal Inform	ation (Select Month 2)	Select Day	:	(1) Security In the exact of pass and pass create to	v Information enrankasis yan da oo canasa hake yan Augin D needin, yan wil D aa aku kanashi gaata ya wily helg aa wely yanz dantig.
Security Inform Birthday. Security Question: Answer: Personal Inform First Name	ation (Seart Month 2)	(Select Day		Security In the w and pay create to create to	y information art uther you do not remember your Appen D help on workly your identity.
Security Informs Birthday: Security Question: Answer: Personal Inform First Name: Last Name:	ation (Select Mem) (1)	Schot Day	4	Security In the evaluation the security oreals to Your pri Image Security Present Present	y information art subary you do not remember your Agon D help on working you are subary of the subary of the sub- help on working your site state, where is a previous of Agont, and are go to great to particular for Subary of Agont, and are go to great to particular for Subary of Agont, and are go to great to particular for Subary of Agont, and are go to great to particular for Subary of Agont, and are go to great to particular for Subary of Agont, and are go to great to particular for Subary of Agont, and are for Subary of Agont (Subary of Agon
Security Inform Birthday: Security Question: Answer: Personal Inform First Name: Last Name: Email address:	ation (Select Mem) (1)	Sciet Day	3	Securit In the wards and point create to react to Your of longths privacy if	y information art when you do not remember your Agon D help so workly your identity. Integrate table metric to protect of Agont, and are go to great to particular the function of Agont Calciment Water
Security Inform Birthday: Security Question: Answer: Personal Inform First Name: Last Name: Email address: Confirm Email:	ation (Select Mumh 1)	Scient Day		Security In the was ended Vour of Your of Your pr Your pr Your pr Your pr Your pr	y information art where you do not remember your Agine D art where you do not remember you guestion of hereig as werely our abouts, stateg as werely our abouts, out act info and act info alignmentate, places review the Agine Customer tory
Security Inform Einhday Einhday Security Question Answer: Personal Inform First Name Latt Name Latt Name Confirm Dealt Company / Descentione	ation (Select Mumh 1)	Sciet Day		Security In the average of a security to a security to a security to the security of	y information art where you do not remember your Agine D art where you do not remember you guestion of hereig as werely one laberts, where as a normal sector, and and a sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the sector of the s

Figure 1.6

Apple vous demande d'emblée le type d'applications que vous êtes susceptible de programmer.

ecome a Register	ed iPhone Developer	•	•	- 0	
		Sign in	Account info	Agree to Ucense	trial serification
Complete you	r professional pr	ofile			
that is your primary ma	urket7				
) Business	③ Medical	O Referen	ся		
) Education	() Music	O Social A	ietworking		
Entertainment	Navigation	() Sports			
Finance	O News	O Travel			
) Games	O Photography	O Unities			
Health & Fitness	Productivity	() Weather			
) Lifestyle					
mat type of application	(b) do you plan on developing h	or provide and in	pd towch?		
Business	Medical	E Referen	C#		
Business Education	Medical Masic	E Referen	ce ietworking		
Business ducation Encertainment	Medical Music Navigation	Referen Social N Sports	ce ietworking		
3 Business 3 Education 3 Encertainment 3 Finance	Medical Music Navigation News	Referen Social N Sports Travel	ok Intworking		
] Business] Education] Entertainment] Finance] Games	Medical Music Nevigation News Photography	Referen Social N Social N Social N Travel Utilities	ce intworking		
3 Business 3 Encertainment 3 Finance 3 Games 3 Health & Fitness	Medical Mulic Mulic Nanigation News Photography Photography Photography	Referen Social 5 Social 5 Social 5 Social 5 Travel Utilities Weather	ce intworking r		
Business Education Encertainment Finance Carnes Health & Fitness Lifestyle	Medical Music Music Nervigation Hervis Procography Productivity	Referen Social A Social A Sopria Travel Utilities Weather	ce ietworking r		
3 Business 3 Education 3 Encertainment 3 Finance 1 Games 1 Health & Fitness 1 Ufestyle Hease select the primary	Medical Mainc Navigation News Photography Photography Photography category for your application()	Referen Social N Social N Sports Travel Utilities Weather	oe artworking		
) Business) Education) Entertainment) Finance) Games) Heath & Fitness) Lifestyle hease select the primarn) Free Applications	Medical Marce Marce Nearingston Ness Processaly responses connectal Application Connectal Application	Referen Social N Social N Sports Travel Utilities Weather Meather Machine	or intworking r tie (In-House) scors		
2 Business 3 Education 3 Energiamment 3 Energiamment 9 Ene	Medical Marce Marce Marce Newgation	Referen Social N S	ee ietworking r se On-House) Soos		

Figure 1.7

Validez les conditions générales d'utilisation en cliquant sur le bouton I Agree.

Become a Registered iPhone Developer	Sign in	Account infe	Agree to License	Enal vertication
Registered iPhone Developer A	Agreemen	t		
View the iPhone Developer Terms & Conditions as PDF - Last mod	Filed 20 Oct 2008.			
APPLE INC.				
REGISTERED PHONE DEVELOPER AGREEMENT				
THIS IS A LEGAL AGREEMENT BETWEEN YOU AND AN AS A REGISTERED PHONE DEVELOPER, PLASE BEAC PRESSING THE 7 AGREE® TWITTON AND CHECKING T AGREEMENT TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS AC "CANCEL" AND YOU WILL BE UNABLE TO BECOME A	PPLE INC. CAPPLE D THIS REGISTERE HE BOX AT THE B REEMENT. IF YOU REGISTERED IPHO) STATING THE TERMS D IPHONE DEVELOPER DTTOM OF THIS PAGE DO NOT AGREE TO T INE DEVELOPER.	THAT GOVERN YOUR I AGREEMENT ("AGREEM BY PRESSING "I AGREE RE TERMS OF THIS AGR	ARTICIPATION ENT") BEFORE " YOU ARE EEMENT, PRESS
By checking this box I confirm that I have read and agr majority in the jurisdiction in which I reside (at least 18)	ee to be bound by I years of age in m	the Agreement above, any countries).	also confirm that I am	of the legal age of
				0.000000

Quelques secondes plus tard, vous recevez un e-mail : suivez le lien qu'il contient puis saisissez le code à cinq chiffres dans le champ prévu à cet effet. Votre compte est enfin prêt et vous accédez à nouveau au Centre de développement d'Apple.

Figure 1.8	d Developer Connection
Surveillez vos e-mails :	Become a Registered iPhone Developer
vous devez encore valider votre compte.	Resend email verification If we do an enviro a verification mai, plans check your lock mai folder froz. If you stil do set see as small from the Plans Covelager Program, cick on the tread enail burnes believe to have the email verification resent to.
·	Independing evidence and the second are sufficient solutions? Near of sources that and the architecture solution to a difference strend the same channess in the land the architecture solution to a difference strend with the second time your for payment of these threads the formation address will be second time your for payment of these threads the formation.
	New Boal Address
	Convt
Figure 1.9 Saisissez le code de vérification pour finaliser	Developer Connection Become a Registered iPhone Developer Supr In Accurate Info Agree In Exema Event verification
votre compte.	Enter the verification code sent to your email
	A workparen mal was sen to the enal address pay provided. Mass citics on his and inclusion the enal of a certification to the provided in the output of the enal provided in the enal provided in the enal of the enal of the enal of the enal provided in the enal term of the output of the enal provided in the enal provided
	Caparigne & 2000 Augus inc. All signs research. I fairer of tax I Manay Mahay



Sur la page qui apparaît à l'écran, choisissez la version du SDK qui correspond à votre système d'exploitation. Vous constatez en effet qu'il existe des déclinaisons spécifiques à Leopard ou Snow Leopard. Armez-vous de patience : à l'heure où nous mettons ce livre sous presse, la dernière version en date avoisine les 2,73 Go.

Figure 1.11

Sélectionnez la version du SDK qui correspond à votre système d'exploitation, Leopard ou Snow Leopard.



Signer un contrat de développeur auprès d'Apple

Si le téléchargement du kit de développement est purement gratuit, vous découvrez deux formules d'abonnement sur la colonne de droite du Centre d'Apple. Pour 99 dollars, vous pouvez en effet opter pour une véritable licence de développeur. Celle-ci vous permettra de déposer vos projets sur votre propre iPhone et de les commercialiser à travers l'App

Store d'iTunes. La licence d'entreprise, proposée à 299 dollars, concerne essentiellement les sociétés disposant de plus de 500 employés qui envisagent de développer des applications en interne, pour leurs propres besoins. Si l'achat d'une licence n'est absolument pas impératif pour suivre tous les exemples de cet ouvrage, vous devriez l'envisager malgré tout ; c'est l'unique moyen de rentabiliser votre apprentissage et de commercialiser vos propres applications. Nous reviendrons largement sur cette souscription et sur la vente d'applications à travers le Chapitre 10.

Installer le SDK

Vous disposez désormais d'un fichier "iphone_sdk_3.x.x_with_xcode_3.1.x.dmg" sur votre disque dur. Effectuez un double-clic sur son icône afin de monter cette image. Dans la fenêtre qui apparaît à l'écran, cliquez sur l'icône "iPhone SDK".

Figure 1.12

Figure 1.13

Le téléchargement est terminé, procédez à l'installation du SDK.

L'installation du SDK greffe tous les outils nécessaires à Mac OS X.

		Annuler
Verification		Ignorer
000	iPhone SDK	
	1 sur 3 sélectionné, 20 Ko disponibles	
	PDF	
	About Phone SDK.pdf	
	*	
	iPhone SDK.mpkg	

Validez l'installation du kit de développement, puis cliquez sur le bouton Continuer à l'ouverture du programme (voir Figures 1.14 et 1.15).

Acceptez ensuite les multiples conditions d'utilisation, puis sélectionnez les versions du SDK que vous souhaitez installer. Pour suivre les exemples de cet ouvrage, vous pouvez vous contenter des options par défaut. Toutefois, si vous envisagez de développer pour une version plus spécifique de l'iPhone OS, vérifiez que vous l'avez bien sélectionnée dans la

liste figurant à l'écran. Le Simulateur d'iPhone disposera ainsi de l'image appropriée du système (voir Figures 1.16 et 1.17).

Figure 1.14

Cliquez une première fois sur le bouton Continuer pour lancer l'installation du SDK.



Figure 1.15

Tout est prêt, procédez à l'installation de Xcode et de ses différents outils.

0.0		😝 Installer Phone SDK		
	Contrat de licence			
		Français	\$) (1)	
Introduction	TRANCAR			
Unene SDE Lizense	APPLE INC.			
Destination	VEHICLEZ UNE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE	UCENCE DE LOCICIEL CUICENCET AVANT ET	TABLE LE LOCICEL DE DEVELOPH	MENT OFFICE O DESIGNAL IN LTR. BART CT
Type d'Installation	LOGICIEL DE DÉVELOPPEMENT VOUS RECONNAL NUTILISEZ PRÈ CE LOGICIEL SI VOUS ÉTEL EN D L'AVEZ ACQUIS GION PRIN VOUS SERA ALORS REX	NSEZ ETRE LIE PAR LES TERMES DE CETTE EXACCORD AVEC LES TERMES DE LA LICENC INDURSE, SI VOUS ACCEDEZ À CE LOCICIE, S	LICENCE, SI VOUS ÉTES EN DÉLACE L, VEURLEZ RESTITUER LE LOGICIEL SE DÉVELOPPEMENT DE MANIÈRE DI	DRD AVEC LES TERMES DE CETTE LICENCE. DE DÉVELOPPEMENT À L'ENDROIT OÙ VOUS ACTRONIQUE, CLIQUEZ SUR "REFLISER", POUR
installation	UN LOGICIEL DE DÉVELOPPEMENT INCLUS DANS REMBOURSEMENT.	UNE ACQUISITION DE MATERIEL VEUELEZ	RESTITUER L'INTEGRALITE DU PAG	IET LOGICIEL/WATEAUL AFIN D'OUTENIR UN
- Herauthe	REMARQUE INFORTANTE : Co imposed proof down regorishication, la modificación, la publication et la denotées que veue des liquidimenter autorisis à re denotées, il est préférable de veue informer auptit	utilisé peur reproduire, medifler, publier e a distribution de donnies non protegées pa produire, medifler publier et distribuer. En a de votre consetter juridique.	t distribuer des donnies. Sa licen des draits d'autrur, de donnies d as d'incertitude guard à votre drai	is vous est esclusivement accerdite pour la seit vous presider les draits d'autrur ou de 1 à copier, modifier, publier et distribuer des
	 Cominations. Approximation of Applie's estimation of a season of the season of the season of the season of the last standard and seasons and an analysis of the seasons of last standard and seasons and an an analysis of the seasons begins of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the seasons of the sea	arms de lisence Apple vous consiste une lisence de cancolores et du common accompagnant la p accionnent, le logical de devingament?, un ware confines. Les locances accontes es la inné e auto brevet ni dont de propriété intellectuel le meterst propriétaires de leurs parties du la mont à meterst propriétaires de leurs parties du la mont à meterst propriétaires de leurs parties du la mont à meterster propriétaires de leurs parties du la	Sar, et en karlan que ne veus vend, la risente torona, durho solent sur diag- gement es vue d'ann attaliates cant en aux direits da propridar intellectual Visua ites, propridarie da support s port de direktoperment Apóli, Lin o direktoperment original, il moine qu	legiciel, les outils, les utilisaires les échantilises artis, sui document majoriné un numérican, sur les d'aques et de uns constituent de locaron au le la d'aque et de uns constituent de locaron au le ar lequel le logiciel de développement Apple en locata auxodies par les termes de cettre licence et ess revien à jour ne compresent une licence
	 Ostifisatione permises de la licence el restriction A. Logiciel de developments: En tonto de contente de dévelopments: el 19 Minterger Auguitation WelCounte des Logicient WelCount de la licensi des requestres 2002 el 2012 el 2012 contentes Nate file par la penettre literce el 2012 el destinar ces copes an de development de de la pention copes taja for de development de deve	M. Inter to aprets, Vitrus Res automat à utiliser le lege d'automa legalante, Le legalant de dévelappen de dévelappement Quickline, d'apre, Reg. en submitte à levre autom de conge à subge intere guerrent à vita englisses dont la Schle Indexes et de apropriété de d'ant comprés sur l'original.	ciel de développement sur des andres en content des sompnames de dap der el Calification, qui sert sapet ao e du logiciel de développement que e s la logiciel de développement, à com	teurs de manage Apple pour - El teorer le legiciel seneret el bibliothègues de développement de canditions générales suggétimentaires décrites teorisaire pour c'Allier d'ans le limites décrites teoris de reproduire sur chaque copie du legiciel
	B. Competante open-searce. Contains, competante senser nondus disponible par Aquie sur son site a remplacer uniquement can contensante per vision pu'en can commane, unique difficuella pasa conditiones human des mises à paus, de garante, d'associante les human des mises à paus, de garante, d'associante les	du logical de divelopament et des program et Open Sourte (http://www.contentor.com et Significien que III le tepte de divelopae de la logice et à turb comitien de locente cheque, de service après-vente qu'autre pour b	nis opon-asuma de lixeta partie incla <u>com</u> /1 losflectivement les « Compos ment modifie elsuitant suit utilisat set glicable règlessant l'attituation des co- legiciel de dévelopment mudifie ni	i dans le logistel de développement, ont été su ants open-sourte «). Yous pouvez modifier su on les sanditions décrèses précédemment, et III possants spen-source. Apple n'est pas tenu de suitant.
	Wast survaying expressioners gains can be parter parter on feedle degits nort evolution des conditions o	te de déplits sur le mutériel Apple muchant à le garantie du logiciel de développement Apple.	e la modification des composants co	en source du logitiel de développement, table
	C. Exhantition de reade. Certaires parties du inge- reproduire. recalifer et realiditioner cas Sample Code	el de développentent part des échantilians au peter les formes de lizense accompagnant con	des exemples de cide fournis par- lample Code ou les propris leur étant	Apple is Sample Code of Visa proves utiliaet. Mis.
	D. Lagicale Weldbard. In accord aver, ico cool applications issues toront close to a investal part of forme bisaire disease anticement, conclusionment than myses dans to prisone current tendamente, no familier incrementaria administration of muset pain of	tions photoatis de sette Licenes, vous pouvez ou développes sur un ordination de margue Ap Monports auxidies applications et dont l'una a sans sy homber, les Setterns 1.5 et 17 de la p methopper d'applications à l'aule des Lopicies II	Instatporer fes Lagistets WebObject, i pie. Visus peuvez également reproduir s par les utilisateurs se doit d'order, és dentis. Para fante taut d'order, veux sbObject intéme partialisment, sur to	rebai dans in logició de dévoltagement, 3 des in et distribuer les Logiciels WebObject dans leur ji par des termes au moins autoi restrictifs que e provet par distribuer les Logiciels WebObject it infinaleur de manque sutre su Apple.
	E. Logectet de Déteriorgeneert Quick Time, trout p sous une service prod et charge de Mai DE X etchu de QuickTime Player au du madule QuickTime, with	nanne utiliser is logitief de Allertineparent Gui skup les plates formes Windows ou QuickTime intent man pas uniquement avec le tape de fo	(c) Tree peur développer des applications inputielles. Votre application implicé nor au les associations de tupe MIME et la ray les associations de tupe de	era legistelles compatibles avec at fanctionnant le peul ne pas interfèrer avec les fanctionnalités rengistrées dans QuickTore.
V	F. Byer, Plag-in Maker et Duchcade, In accord av- tur det ontinstaurs de manue Apple pour texter et au des ordinateurs de manue Apple pour texter et AppleClasses et et sous pouver utiliset, reproduies, re	I his conditions de cette licence, vious pouves développer des applications et des programme développer des pages web et des widgets das nodifier et rediatribuer des AppleClasses en acc.	dillaer Trudil sunstructeur de module n, et vous pouvez utiliaer Fault Daab Monard. En outre, certains fichiers ro rel zuec les conditions de cette licenci	Byte compris avid la logical de développement code compris avid la logical de développement distribuadive aunt compris avid Darhoude (lin + a accompagnant des Schiets de cours Apple.
a constant	C Aarres restrictions. Dans toute is mesure pertitionen, nu enstre au las col les restrictione aurant	tiar par les termes de licence applicables com les seraient intendites par les d'apositions légal	ernart Fulage des composants de los es, veus ne pouves papier, décomplie	point libres au des échantifions de cade spen- , procéder à l'agénierie miense, désassembler,
	Imprimer Enregistrer			(Revenir) Continuer

Figure 1.16

Acceptez les conditions d'utilisation.



Figure 1.17

Sélectionnez la version du SDK appropriée puis cliquez sur Continuer.

	Installation personnalisée sur "DD-BigApple"		
	Nom du paquet	Emplacement Action	Taile
Introduction	Developer Tools Essentials	Developer 1 Installatio	n 5,6 Co
Irense	I Phone SDK	Installatio	in 24,2 Mo
Licence	IPhone SDK 3.1	Installatio	in 0 octet
Phone SDK License	IPhone SDK 3.0	Installatio	in 0 octet
Destination	IPhone SDK 2.2.1	Installatio	in 0 octet
	iPhone SDK 2.2	lgnorer	0 octet
Type d'installation	IPhone SDK 2.1	Ignorer	0 octet
nstallation	IPhone SDK 2.0	Ignorer	0 octet
a designed	System Tools	Installatio	in 95,4 Mo
CE E GATIN	UNIX Development Support	Installatio	in 596 Mo
	Mac O5 X 10.3.9 Support	Ignorer	75,3 Mo
	WebObjects	Installatio	in 370 Mo
17	Luter mars 6700	Restart 13,	0 Co
17	Instant Acode, internate suinder, inscriments, bashodes CDB, and other developer tools. Also installs the Mac OS placed inside a location chosen by the user (default is /C	Coarts Composer, GCC 4.0.1, GCC 4.0.1, CLC 40 X 10.4 (University) and Mac GX 10.5 SDKs. All leveloper on the boot volume).	content is
and the second se			

Par défaut, les outils du SDK s'installent dans le dossier /Developer de votre disque dur. Vous devez disposer de 7,3 Go d'espace libre pour profiter de l'ensemble des outils. Modifiez éventuellement le répertoire d'installation, puis cliquez sur Choisir.

Figure 1.18

Choisissez le répertoire d'installation et validez.

	r 🗘 Q rechercher
APPAREILS	s.pdf
Big-Apple	Þ
DD-Big Documentation	▶
My 🔺 📄 Examples	► U
DATA A Extras	Þ
Headers	
iPho Library	
🔄 🖬 Makefiles	
VEMPLACEM V	
Vous êtes en train de sélectionner un Essentials ». La taille de cet élément « des volumes et de leur espace dispor	emplacement pour « Developer Tools est 7,3 Go. Ci-dessous se trouve une liste nible.
DD-PORTABLE	4,9 Go
DD-BigApple	14,9 Go
My Book	14,6 Go
Nouveau dossier	Annuler Choisir

Figure 1.19

Cliquez enfin sur le bouton Installer pour lancer la procédure.



Figure 1.20

Patientez : dans quelques secondes, tout sera prêt !



Figure 1.21

Voilà, vous disposez de l'ensemble des éléments du SDK.



Quelques minutes plus tard, le SDK est installé sur votre Mac. Déposez éventuellement Xcode dans votre Dock ; vous en ferez une utilisation constante à travers tous les chapitres de cet ouvrage.

Les autres solutions pour développer

Malgré le cadre ludique et convivial offert par le SDK, de nombreux développeurs ont cherché à s'en affranchir et à explorer d'autres pistes pour programmer des applications pour iPhone. Parmi de telles solutions alternatives, les frameworks *QuickConnect* et *Phone-Gap* présentent un grand intérêt. Ils s'adressent en priorité aux développeurs web et reposent essentiellement sur du code JavaScript, HTML et CSS pour designer les interfaces de vos applications et interagir avec l'utilisateur. Vous pouvez ainsi exploiter la quasi-totalité des contrôleurs spécifiques de l'iPhone sans apprendre l'Objective-C pour autant. Nous n'aborderons pas ces techniques de programmation alternatives au cours de cet ouvrage et nous vous invitons à vous reporter au livre *Développez des applications pour iPhone avec HTML, CSS et JavaScript* de Lee S. Barney, paru aux éditions Pearson. Sachez toutefois que de telles pratiques commencent à se répandre et qu'elles constituent une solution de choix pour tous les développeurs sous Windows.

Avant d'aller plus loin : préparer votre projet

Vous avez désormais réuni tous les éléments nécessaires au développement de votre première application pour l'iPhone. Vous avez également pris le temps de personnaliser votre environnement de développement afin d'acquérir rapidement de nouveaux réflexes. Comme nous le verrons par la suite, vous basculerez sans cesse entre les différents outils du SDK : vous devez ainsi vous familiariser avec leur interface pour en exploiter toute la puissance. Même si Apple a conduit un réel effort pour proposer des outils riches et clairs, vous devez impérativement les apprivoiser et ne pas vous laisser déborder par ces nouvelles possibilités !

Pour l'heure, nous vous recommandons ainsi de ne pas foncer tête baissée dans cet environnement nouveau ; à l'instar de n'importe quel projet de développement, la programmation d'une application pour iPhone requiert une solide phase de préparation. N'oubliez jamais que, quelle que soit son échelle, votre application entretient des rapports privilégiés avec ses utilisateurs – non seulement tous ceux qui la jugeront utile l'auront sans cesse à portée de main ou dans le creux de leur poche, mais ils interagiront aussi directement au doigt sur les contrôles que vous avez prévus. Peu de logiciels bénéficient d'une telle immersion dans l'univers immédiat de leurs adeptes ! Sans pour autant jeter sur le papier des extraits de codes sources ou de scripts, vous devez impérativement passer par une phase initiale de design. La conception de l'interface et des interactions de votre application joue un grand rôle sur le développement à proprement parler : sans le niveler par le bas et l'enclaver de contraintes, cette première approche va au contraire révéler l'étendue de vos possibilités et préparer la phase de développement. L'iPhone requiert une approche très naturelle et instinctive : il est difficile de concevoir des interactions riches et ergonomiques en se lançant directement dans la programmation.

Vous êtes, par exemple, motivé à l'idée de programmer une application de recettes de cuisine ? Songez que les utilisateurs n'auront peut-être pas toujours les deux mains libres pour manipuler votre logiciel. Vous devez ainsi prévoir une solution pour naviguer rapidement et intuitivement à travers vos menus et vos recettes, sans multiplier les gestes pour autant. Mettez-vous dans la peau de vos utilisateurs et revenez, l'espace d'un instant, vers deux outils qui valent tout à fait le SDK d'Apple : le papier et le crayon !

Établir un cahier des charges sommaire

Du point de vue du développeur, le mobile tactile d'Apple offre un formidable terrain de jeu au potentiel quasi infini. Pour vous en convaincre, prêtez-vous à une petite expérience. Réunissez plusieurs amis qui utilisent un téléphone portable traditionnel. Présentez-leur une première série d'applications que vous avez glanées sur l'App Store, dont une poignée d'utilitaires et de jeux. Faites-leur ensuite part de votre projet de développer à votre tour des applications. Les idées les plus originales vont automatiquement fuser dans l'assemblée, des interfaces les plus loufoques et novatrices jusqu'aux ambitieux projets censés rendre de colossaux services au quotidien. C'est une source inestimable d'idées.

L'iPhone et l'iPod Touch sont deux terminaux très intuitifs, qui deviennent rapidement des extensions naturelles du bon vieux carnet et de l'agenda. Grâce à leur interface tactile, à leurs possibilités de communication (WiFi et 3G) et à l'accéléromètre qu'ils embarquent, on envisage immédiatement des déclinaisons infinies de tous les logiciels auxquels nous sommes habitués. Là encore, faites preuve de patience ! En revenant au papier et au crayon et en préparant votre projet en amont, vous ne devez pas partir dans tous les sens pour autant. Ne bridez pas votre imagination, mais concentrez-vous sur une ou deux idées principales pour bien débuter. Organisez une séance de brainstorming au cours de laquelle vous relèverez une série de pistes : imaginez avant tout les applications qui manquent encore à l'appel, ou celles que vous rêvez de perfectionner. Lorsque la silhouette générale de votre projet vous apparaît, passez à la phase de design. Esquissez les différents écrans que parcourront les utilisateurs et imaginez un système de navigation. Clarifiez le contenu que vous souhaitez leur présenter, puis dressez la liste complète de tous les éléments qui constitueront votre application. Vous bâtissez ainsi rapidement un cahier des charges, dont vous pourrez éventuellement vous écarter par la suite si une meilleure idée ou un système de navigation plus ergonomique vous venaient durant la programmation à proprement parler !