

Xcode 江湖录

李俊阳 杜承珪 胡雪婷 卢力 编著

Xcode Jianghu

- 全面系统地介绍Xcode各种功能、配置方法、涉及众多细节，用一个贯穿全书的示例提供了最佳实操方案。
- 独特的构思，简洁的语言，让读者以轻松的方式去理解Xcode，嬉戏间便掌握了重量级工具。



机械工业出版社
China Machine Press

iOS/苹果
技术丛书

Xcode 江湖录

Xcode Jianghu

李俊阳 杜承垚 胡雪婷 卢力 编著



机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目 (CIP) 数据

Xcode 江湖录 / 李俊阳, 杜承垚, 胡雪婷, 卢力编著. —北京: 机械工业出版社, 2015.10
(iOS/ 苹果技术丛书)

ISBN 978-7-111-51912-6

I. X… II. ①李… ②杜… ③胡… ④卢… III. 软件工具—程序设计 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 248944 号

本书尝试以轻松的方式讲解 Xcode 这个高效工具, 让读者在谈笑间平蹚 Xcode 世界, 进而掌握 Xcode 的常见使用方法, 并且能够通过一些练习掌握 Xcode 的部分高级功能, 从而开发出让世人惊叹的应用。本书分为四大部分: “初入江湖——基础篇”包括第 1~3 章, 介绍苹果开发者计划、最基本的项目开发流程、Xcode 主界面、基本概念、项目配置等。“外功修炼——设计篇”包括第 4~6 章, 介绍界面生成器 (Interface Builder) 的用法以及自动布局、屏幕分类等, 让初学者和设计师能够借助 Xcode 提供的可视化界面设计工具来快速设计想要的界面。“内功修炼——开发篇”包括第 7~14 章, 介绍 Xcode 的高级用法, 例如“编辑器”的用法, “属性列表”和“Core Data”两个存储技术的可视化编辑设计器, 库、框架等共享代码的原理和使用方法, 编译方案和运行目标两个对应用编译过程有影响机制的原理和相关操作, 调试方法, 比如断点、LLDB 等方式, 代码测试方法, 版本管理, 一个真实应用应该如何上架等。“随身锦囊——附录篇”包括 4 个附录, 介绍 Xcode 特有的小功能、小组件、小设置等, 方便读者查询。附录 A 介绍了 Xcode 中的一些小技巧, 包括快捷键、代码片段、系统设置等, 附录 B 介绍 Xcode 额外提供一些好用的功能, 附录 C 介绍 Xcode 中提供的各种模板, 附录 D 介绍获取 Xcode 帮助的相关方式。

Xcode 江湖录

出版发行: 机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码: 100037)

责任编辑: 吴 怡

责任校对: 董纪丽

印 刷: 北京市荣盛彩色印刷有限公司

版 次: 2015 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

开 本: 186mm×240mm 1/16

印 张: 22.75

书 号: ISBN 978-7-111-51912-6

定 价: 69.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

客服热线: (010) 88379426 88361066

投稿热线: (010) 88379604

购书热线: (010) 68326294 88379649 68995259

读者信箱: hzit@hzbook.com

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问: 北京大成律师事务所 韩光 / 邹晓东

Introduction 写在前面

梧桐松柏共秋色，驼葱蒨倩两相宜。

每到秋日，武昌城郊的小茶馆中便坐满了人，在这清寂的冷风中觅得一个好去处可不见得是一件易事。

“啪。”

惊堂木一下，满座俱静。

“野草闲花遍地愁，龙争虎斗几时休。抬头吴越齐秦楚，转眼梁唐晋汉周。如今这手机应用的世道，群雄割据，可谓乱世之秋。最令人瞩目的当属‘安卓派’和‘苹果帮’，这二者早已牢牢占据了绝大部分市场。众所周知，安卓派控制了绝大部分的领土，而苹果帮在与安卓派的战争中，仍立于不败之地。相信在座的各位也都曾听说过，苹果帮拥有一个强大的法宝，其名为 Xcode。这个法宝啊，可谓是无所不能，神奇至极，从内功心法到外功招式皆能良好适应。而安卓派直到最近才推出了他们自己的法宝：Android Studio。不过其功能和如今的 Xcode 相比，仍然有一定的差距。Xcode 究竟何许来历？今日我们便来为诸君一一述说。”

“Xcode 是从曾经的 NeXT 帮所拥有的‘Project Builder’这件法宝中精炼出来的，可谓是取之精华，去其糟粕。话说这个 NeXT 呀，是由伟大的乔帮主一手创建，在乔帮主回归苹果帮之后，NeXT 自然也划归到了苹果帮的旗下。”

“2003 年，Xcode 1.0 版本横空出世。但是很可惜，这个版本的推出并未在 IT 江湖中激起太大风浪，这时候的江湖中仍然流传着以微软为主的‘VS’系列法宝。”

“直到 2008 年，在第一代 iPhone 诞生的一年之后，引入了 iOS SDK 这个心法的 Xcode 3 才如同一声惊雷，引发了江湖动荡。众多侠客纷纷转投苹果帮旗下，开始一心一意修炼起 Objective-C 这门内功，并且也纷纷研究出了众多精彩招式。”

“2011 年 Xcode 4 发布，苹果帮吸取了众多的外派武功，将诸多法宝的优势融入到了自身的法宝当中，譬如 Interface Builder。鄙人认为 Xcode 4 才真正能和 VS 等法宝隐隐抗衡。”

“也正是同一年，苹果帮的创始人乔帮主羽化登仙。苹果帮便被江湖众派看衰，也面临了诸多打压。这个时候，苹果帮抛弃了以 GCC 为基础的修炼方式，转而使用 LLVM 来修炼。”

“而苹果帮仍默默地前进，在 2013 年推出了 Xcode 5。Xcode 5 提供了一系列帮助学徒检测自己经脉的途径，例如可视化调试器。同时，在外功修炼方面，Xcode 也提供了诸如资产管理、自动布局等简单但强大的招式。”

“在 2014 年，苹果再次放出了一个重磅炸弹：Xcode 6。在这个版本中，加入了苹果帮的架构师 Chris Lattner 花费了 4 年时间研究出的新内功心法：Swift。Swift 面向 Cocoa 和 Cocoa Touch，几乎可以完美地与 Objective-C 兼容，不用担心冲突，而且 Swift 的入门曲线比 Objective-C 要小很多，学徒们不必耗费大量的时间来初窥门径。此外，Interface Builder 也提供了实时渲染的功能，修炼的内功可以即时显示出来。”

“书曰：天下风云出我辈，一入江湖岁月催。皇朝霸业谈笑中，不胜人生一场醉。这 Xcode 的玄妙之处啊，吾等视之枯燥无味，然帮众们却乐在其中。正所谓：仁者乐山，智者乐水，预知后事如何，请听下回分解。”

话毕尺落，说书人轻拈须发，合了扇子，向众人拱手。茶客们回味过来，皆齐声叫好。落在窗旁的一只云雀被众人的聒噪惊到，展翅掠出了茶馆。

茶客中的一位少年目光随着云雀，渐渐移向远方，忽然脸上露出了一丝笑容。茶杯旁边，蓝色的卷轴正泛着微弱的光芒。

我们的故事才刚刚开始……

本书目标

我们衷心希望以轻松的方式将苹果公司开发的最出色、最好用以及最可靠的 iOS 以及 OS X 集成开发环境（Integrated Development Environment，IDE）介绍给大家。让大家能够尽快地入门 Xcode，熟练掌握 Xcode 的常见使用方法，并且能够掌握 Xcode 的一些高级用法，从而开发出让世人惊叹的应用。

通过本书，你可以达到以下学习目标：

- ❑ 掌握 Xcode 的基本使用方法，包括文件操作、编写代码以及编译运行应用等。
- ❑ 熟悉 Xcode 的界面布局，能够在这些界面中快速找到所需的内容。
- ❑ 掌握 Xcode 的可视化界面设计方式，了解界面构造器（Interface Builder）、自动布局（Auto Layout）和屏幕分类（Size Classes）的使用方法。
- ❑ 掌握 Xcode 的常用高级编辑方式，包括如何进行搜索、本地化等操作。
- ❑ 了解属性列表（Property List）和 Core Data 的模型设计。
- ❑ 掌握编译方案（Scheme）、调试、测试等相关方法。

❑ 掌握如何向 App Store 上传应用。

“不积跬步，无以至千里”，任何编程语言、任何工具都需要不断地使用和练习才能够熟练掌握，从而达到“妙笔生花”的境界。通过本书的学习，你将对 iOS 或者 OS X 应用的开发流程不再陌生，从而踏上苹果开发者的江湖之路！

面向读者

在购买或者阅读本书之前，我们希望你是下列读者群体中的一员，我们不希望你花费冤枉钱来购买一本只能封存于书架最顶端的书籍，也不希望你购买这本书之后发现书中的内容对你来说是没有帮助的。因此，我们在此说明一下，本书不是武侠小说，希望你能够仔细阅检视一下本书的主要内容是否符合你的期望。

本书面向的读者包括以下几类：

- ❑ 对苹果开发感兴趣，已经粗略了解 Objective-C 或者 Swift 语言的读者，并且迫不及待地想尝试开发的开发者。
- ❑ 从别的平台转过来的开发者，想要了解一些关于 Xcode 的基本用法。
- ❑ 想要了解关于 Xcode 中比较高级的用法的读者。
- ❑ 英文比较吃力，不想费力去搜索 Xcode 相关资料的读者。
- ❑ 想要使用苹果新技术来进行设计的设计师。

如果你期待了解一些非常高级的用法，那么本书可能不是你的最佳选择，目前本书不会包括以下内容：

- ❑ Xcode Server、AppleScript 等方面的内容；很遗憾，本书对于这部分内容暂时没有介绍，在未来的版本中，我们会考虑适当增加这方面的内容。
- ❑ OS X 应用开发；我们建议你去阅读相关的英文书籍和查阅相关文档，关于 OS X 开发的中文版系列教程十分少，本书仅仅提及关于 OS X 的部分内容，不涉及代码部分。
- ❑ 有关 Objective-C 以及 Swift 编程语言的语法介绍；本书不是一本语法书，因此本书不会着重讲解书中每行代码的意思，我们希望你有 Objective-C 或者 Swift 语言的基础知识。

本书构思缘由

我们童年时期深受“侠客”、“修真”风格的故事、小说所影响，并且又不想让这本书变得晦涩难懂，因此构思本书的时候，自然而然地就想将武侠风格融入到本书当中。

然而，将一个颇具英文风格、科技感、现代感的事物——编程——转变为“武侠”风格是一件非常难的事情。因此我们尝试“以武侠故事带动知识”的原则来写作，使读者在学习技术的过程中不至太枯燥。

书名“江湖录”的由来，部分灵感来源于金庸先生的《书剑恩仇录》以及《笑傲江湖》。在我们的头脑中，Xcode 是一个极佳的法宝，整个“开发者的世界”是一个“腥风血雨”的“江湖”，而 Xcode 在这个江湖中占有一定的地位。少年青锋为了掌握这个法宝，不畏艰辛，努力学习，最终成长为一名大侠。我们期待读者也能跟随少年的步伐，平步青云。

本书架构

首先说明一下，本书是一本“工具书”，旨在讲解“开发工具”。如果你想要了解关于如何从头建立一个完好的应用，那么绝大多数“语言”层面的书籍都会有所介绍。

本书分为以下 4 个部分。

初入江湖——基础篇

这个部分主要简单讲述了如何创建一个简单的小项目，并且对 Xcode 的界面和基本操作进行一个粗略的介绍。

这部分是为初学 Xcode 和编程的读者准备的。

第 1 章 小试牛刀——Xcode 初体验

介绍了 Xcode 的下载方式，并对苹果开发者计划做了简要的介绍，并且带领读者完成一套最基本的流程——创建项目、运行项目以及移除项目。让初学者小试牛刀，尝一尝把玩 Xcode 的感受。

第 2 章 纵观全局——布局探索

介绍了 Xcode 的界面布局，详细讲解 Xcode 主界面每一部分的名称、作用，让读者对这些区域能够有一个粗略的概念，知道一些概念、术语，并且能够快速找到后文所说的部分。会当凌绝顶，一览众山小。

第 3 章 藏经阁——项目管理

介绍了如何对项目进行配置，包括对应用文件、应用对象以及应用资源等内容进行管理。只有东西收得整整齐齐，搭建良好，应用才能正常运转。

外功修炼——设计篇

这个部分主要介绍了界面生成器（Interface Builder）的用法以及相关技术，主要面对设计师，让初学者和设计师能够借助 Xcode 提供的可视化界面设计工具来快速设计想要的界面。

第4章 风水宝地——界面生成器

主要介绍了界面生成器的样式、种类以及它们的使用方法。

第5章 万物莫不有规矩——自动布局

主要介绍了自动布局 (Auto Layout) 技术的使用方式, 该技术能够让布局能够更好地适应不同尺寸的设备。

第6章 万法归一——屏幕分类

主要介绍了屏幕分类 (Size Classes) 技术的使用方式, 该技术能够良好地适应不同尺寸的 iOS 设备。

内功修炼——开发篇

这个部分主要介绍了一些 Xcode 的高级用法, 让读者能够从中学习到更有用的 Xcode 使用技巧。

第7章 渐入佳境——高级编辑

介绍许多关于“编辑器”(Editor)的高级编辑用法, 比如语法感知、重构、迁移、搜索等在文本层级上进行操作的功能, 从而更好地完成代码。

第8章 气沉丹田——持久化存储编辑器

介绍“属性列表”和“Core Data”两个存储技术的可视化编辑设计器, 完成对存储技术的骨架设计。

第9章 前人栽树——共享代码

介绍库、框架等共享代码的方法原理、使用方法和制作方法, 还介绍如何使用 CocoaPods 来帮助管理代码。

第10章 武功是怎样炼成的——编译系统

介绍编译方案 (Build Scheme) 和运行目标 (Deployment Target) 的原理和相关操作。

第11章 谨防走火入魔——调试

介绍 Xcode 上的调试方法, 比如断点、LLDB 等方式。

第12章 功力精进的途径——单元测试

介绍 Xcode 上的代码测试方法, 比如功能测试和性能测试等。

第13章 返老还童——版本管理

介绍 Xcode 上可以使用的代码管理方式, 借此开发者可以方便地管理代码, 开展多人协作。

第14章 实战是提升实力的唯一真理

介绍真实应用应该如何上架。

随身锦囊——附录篇

这个部分主要介绍一些 Xcode 有的小功能、小组件、小设置等。

附录 A Xcode 小技巧

介绍 Xcode 中的一些小技巧，包括快捷键、代码片段、系统设置等。

附录 B 不二法门——Xcode 工具箱

介绍 Xcode 额外提供的一些好用的功能。

附录 C 武术套路——模板

介绍 Xcode 中提供的各种模板，包括文件模板、控件模板等。

附录 D 你不会独孤求败——求助渠道

介绍获取 Xcode 帮助的相关方式。

本书使用的 Xcode 版本

本书结笔于 2015 年 7 月，这个时候正值苹果发布了 iOS 9、OS X El Capitan、Xcode 7 beta 以及 Watch OS 2。但是由于这些版本还不是很稳定，因此本书是基于 iOS 8、OS X Yosemite、Xcode 6.4 以及 Watch OS 来写的。

本书示例代码

比起教各位如何从头搭建一个完好的应用，不如将一个完好的、已经上架的应用交付给各位。这样各位如果感兴趣在学习如何使用 Xcode 时也可以自行研究一下真实应用的实际效果。

本书的示例存储在 Github 上面，地址是：

OC 版本：<https://github.com/SemperIdem/CrazyBounce-OC>

Swift 版本：<https://github.com/SemperIdem/CrazyBounce-Swift>

这个示例提供了一个能够运行在 iOS、Mac、Apple Watch 三个平台上的简单的弹球小游戏，并且提供了 Objective-C 以及 Swift 两个版本。

Xcode 还支持许许多多的新奇技术，比如持续集成（Continuous Integration）、AppleScript、Apple 事件绑定等内容。这些内容都十分难，我们目前还不能将它们融会贯通，并以简单的语言跟各位分享，因此我们忍痛删除了这些章节。

由于我们学习和使用 Xcode 不过才几年时间，技术水平有限，因此本书在某些部分一定会有错误。对于每一名发现重大问题的读者，我们都会将你们的名字添加到本书的致谢清单当中。如果你发现了更为重大的错误，比如说大面积的理论误人子弟之类，我们会在本书的

下一个版本中为你寄去新书作为感谢。

我们计划在下一个版本中，让本书适用于最新的 Xcode、OS X、iOS 以及 Watch OS 版本，另外还会着重添加关于持续集成（Continuous Integration）、Instruments、Playgrounds 以及 Xcode 7 新特性等更多、更新的内容。

期待读者提出宝贵意见，作者邮箱：xcodejianghu@126.com。

李俊阳、杜承焱、胡雪婷、卢力

2015 年 7 月 28 日写于武汉理工大学

目 录 Contents

写在前面

初入江湖——基础篇

第 1 章 小试牛刀——Xcode 初体验 2

- 1.1 下载 Xcode 2
- 1.2 苹果开发者计划 3
- 1.3 欢迎界面 4
- 1.4 认识 Playground 5
- 1.5 创建项目 7
- 1.6 Hello world 9
- 1.7 生成并运行应用 10
- 1.8 移除项目 10

第 2 章 纵观全局——布局探索 12

- 2.1 工作区 12
- 2.2 工具栏 13
- 2.3 导航器区域 14
 - 2.3.1 项目导航器 14
 - 2.3.2 符号导航器 15
 - 2.3.3 搜索导航器 16
 - 2.3.4 事件导航器 17

- 2.3.5 测试导航器 17
- 2.3.6 调试导航器 17
- 2.3.7 断点导航器 18
- 2.3.8 日志导航器 18

2.4 跳转栏 19

2.5 编辑器区域 22

- 2.5.1 标准编辑器 22
- 2.5.2 辅助编辑器 22
- 2.5.3 版本编辑器 24

2.6 调试区域 25

2.7 工具区域 26

2.8 标签页 27

第 3 章 藏经阁——项目管理 28

3.1 文件管理 29

- 3.1.1 创建文件 29
- 3.1.2 分组 34
- 3.1.3 删除及重命名文件 34

3.2 对象管理 35

- 3.2.1 添加对象 35
- 3.2.2 对象设置 36
- 3.2.3 对象联系 44
- 3.2.4 删除对象 44

3.3 资源管理	45
3.3.1 创建 Asset Catalog	45
3.3.2 添加图标	46
3.3.3 添加加载界面	48
3.3.4 管理图片集	48
3.3.5 移除图片集	49

外功修炼——设计篇

第4章 风水宝地——界面生成器 52

4.1 简介	52
4.2 界面生成器	53
4.2.1 画布	54
4.2.2 对象窗口	55
4.2.3 检查器	56
4.3 Xib 文件	57
4.4 故事板	58
4.4.1 添加新的场景	58
4.4.2 设置初始场景	59
4.4.3 添加页面间的转场	59
4.5 配置界面	61
4.5.1 添加对象和媒体	61
4.5.2 调整对象	61
4.5.3 配置属性	63

第5章 万物莫不有规矩——自动布局 65

5.1 没有规矩，不成方圆	65
5.2 约束种类	66
5.3 添加约束	68
5.4 查看约束	69
5.5 所谓“空白”	71

5.6 修正约束错误	71
------------	----

第6章 万法归一——屏幕分类 73

6.1 为了适配，也是蛮拼的	74
6.2 激活这个技能	75
6.3 变更视图	76
6.3.1 改变约束的值	77
6.3.2 启用、禁用元素	78
6.3.3 变更字体	78
6.4 资源目录	79

内功修炼——开发篇

第7章 渐入佳境——高级编辑 82

7.1 在设计和开发之间搭桥	82
7.1.1 连接代码和界面	83
7.1.2 输出口	85
7.1.3 动作	89
7.2 语法感知	90
7.2.1 语法高亮	90
7.2.2 聚焦和折叠代码	91
7.2.3 自动填充	92
7.3 查看数据定义	92
7.4 全局修改数据	93
7.5 重构和迁移	94
7.5.1 重构操作	94
7.5.2 迁移操作	99
7.6 建立工作区	105
7.7 搜索	106
7.7.1 单文件搜索	106
7.7.2 搜索导航器	107
7.7.3 快速打开	111

7.8 国际化与本地化	113	10.1.1 管理方案	151
7.8.1 工作机制	113	10.1.2 编辑方案	154
7.8.2 国际化支持	113	10.2 运行目标	165
7.8.3 字符串本地化	115		
7.8.4 图像本地化	118		
第 8 章 气沉丹田——持久化存储编辑器	119	第 11 章 谨防走火入魔——调试	168
8.1 属性列表	119	11.1 语法错误	168
8.1.1 属性列表简介	120	11.2 编译时错误	169
8.1.2 项目属性列表	120	11.3 静态分析	170
8.1.3 创建属性列表	121	11.3.1 使用静态分析器	170
8.2 Core Data 模型	122	11.3.2 分析所解决的问题	172
8.2.1 相关术语介绍	123	11.4 断点调试	173
8.2.2 数据建模编辑器	124	11.4.1 添加断点	174
		11.4.2 断点导航器	175
		11.4.3 断点设置	176
		11.4.4 断点类型	180
第 9 章 前人栽树——共享代码	135	11.5 调试区域	182
9.1 共享代码机制	135	11.5.1 调试工具栏	183
9.1.1 库	135	11.5.2 变量视图	184
9.1.2 框架	136	11.5.3 控制台	185
9.1.3 包	137	11.5.4 查看线程	185
9.2 使用现有框架	137	11.5.5 查看内存信息	185
9.2.1 使用系统框架	138	11.5.6 模拟位置	186
9.2.2 使用第三方框架	139	11.5.7 变量设置	187
9.2.3 使用 CocoaPods 管理框架	140	11.6 调试导航器	189
9.3 创建框架	144	11.6.1 调试仪器	190
9.3.1 创建静态库	145	11.6.2 线程和队列	198
9.3.2 创建动态库	147	11.7 快速查看	198
9.3.3 创建框架	149	11.7.1 查看变量	199
		11.7.2 为自定义类启用快速查看	199
		11.7.3 自定义快速查看支持的 返回类型	200
第 10 章 武功是怎样练成的——编译系统	150	11.8 LLDB 调试	205
10.1 编译方案	150	11.8.1 打印对象和值	206

11.8.2 执行表达式	208	第 13 章 返老还童——版本管理	234
11.8.3 控制程序执行	208	13.1 工程快照	234
11.8.4 获取帮助	209	13.1.1 创建快照	235
11.9 视图调试	209	13.1.2 管理快照	235
11.9.1 启动视图调试	209	13.1.3 从快照中恢复	235
11.9.2 视图调试功能	210	13.2 使用 Git	237
11.10 Instruments	214	13.2.1 Git 简介	238
11.10.1 性能	214	13.2.2 连接代码托管库	238
11.10.2 打开 Instruments	215	13.2.3 提交更改	239
11.10.3 Instruments 模板	216	13.2.4 查看更改	239
11.10.4 运行 Instruments	217	13.2.5 撤销更改	240
11.10.5 Instruments 实例	220	13.2.6 分支	240
第 12 章 功力精进的途径——单元		13.2.7 下载别人的版本	241
测试	222	第 14 章 实战是提升实力的唯一	
12.1 测试基础概念	223	真理	242
12.2 测试导航栏	224	14.1 基础知识	242
12.2.1 添加测试对象和测试类	224	14.2 配置 Xcode	244
12.2.2 运行测试	225	14.3 启用真机调试	245
12.3 功能测试	226	14.4 把应用提交到 App Store	247
12.3.1 基础测试	227		
12.3.2 布尔测试	227	随身锦囊——附录	
12.3.3 相等测试	227	附录 A Xcode 小技巧	252
12.3.4 空值测试	228	附录 B 不二法门——Xcode 工具箱	280
12.3.5 无条件失败	228	附录 C 武术套路——模板	292
12.3.6 测试实例	228	附录 D 你不会孤独求败——求助	
12.4 性能测试	229	渠道	345
12.5 测试调试	231		
12.5.1 测试调试之前	231		
12.5.2 测试调试工具	232		

初入江湖——基础篇



小试牛刀——Xcode 初体验

忆往初，谈笑中多少情仇恩怨；道不尽，生死间几许红尘缱绻。

世人常言，人在江湖，身不由己。但江湖之外何尝能体会到江湖中人的快乐？正有这样一位少年良辰，年方弱冠，便毅然决然地踏入了编程江湖。年少之志，意气风发，欲挥斥方遒。试问哪位初入编程江湖之人的梦想或一生浪迹天涯，或成就一番功名，随后有朝一日其风流往事在某个小茶馆被小老儿这般人物评说。诸君可是这样认为的？

初入江湖，首先就是要有一把趁手的兵器，恰逢苹果帮新推出了 Swift 这样一门简单、强大的内功心法，极大地降低了入门的难度，于是良辰便决心踏上了修炼 Xcode 之路。经过一番打听，他来到了岚风谷……

1.1 下载 Xcode

9 月，岚风谷。一位执剑侠客正立于少年面前，默然片刻，云：

既然你已拜入我帮门下，从今天起，就由我来教导你。看样子你已经初步掌握了 Swift 这门内功，不过，掌握了内功并不意味着你能够成为一名真正的编程侠客。试想，空有一身内力，没有武器，没有功法，很可能你连一只鸡都杀不了。因此，你就必须要牢牢掌握好 Xcode 这个极其有用的法宝，这也是本帮推荐帮众使用的唯一一件法宝。有了它，你才可能成为一名

