

Awesome SwiftUI

Day00 - SwiftUI with 💡



Chapter I

Instruction

- 오직 이 페이지만 참고해야 합니다. 소문은 믿지 마세요.
- 파일제출전에 이 문서가 변경될 수 도 있으니 주의하세요!
- 파일과 디렉토리에 대해 적절한 권한을 갖고 있는지 확인하세요.
- 과제를 제출할 때는 폴더 채로 제출하셔야 합니다.
- 모든 과제물을 제출할 때는 제출 절차를 따라야 합니다.
- 제출하신 과제물은 동료들끼리 서로 확인하고 평가하게 됩니다.
- Exercise는 난이도에 따라 쉬운 문제에서 어려운 문제 순으로 짜여 있습니다. 앞 단 계 문제의 과제물이 완벽하게 작동하지 않으면 난이도가 더 높은 문제는 아무리 잘 완료했다 하더라도 평가에 반영되지 않습니다.
- 어플리케이션이 실행되지 않거나 오류가 발생하게 되면 0점을 받게 됩니다
- 참고 가이드는 Apple Developer Document / Google / ... 입니다.
- 서브젝트 안에 있는 사진은 대부분 참고용 입니다.

Chapter II

Exercise 00: Swift is Worth a TRY

ex00 Swift is Worth a TRY

Files to turn in : Text

Authorised Functions : n/a

Notes : Text, Stack. modifier

- 밑에 보여준 lmage와 같이 글자를 변경 하세요!
- View?????
 - " ♥ "는 이모지 입니다. 또한 밑에 있는 이미지에 있는 Text는 두 줄 입니다!



Chapter III

Exercise 01: Life is .. Forty Two

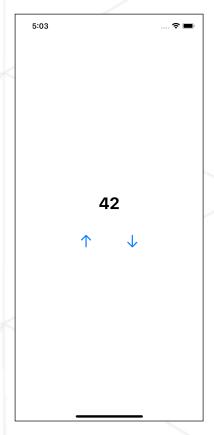
ex01 Life is .. Forty Two

Files to turn in : Button

Authorised Functions : n/a

Notes : Button

- 위쪽을 향하는 버튼은 숫자를 올리고, 아래를 향하는 버튼은 숫자를 내리는 기능을 하는 버튼을 만드세요.
- 오버플로우가 되면 '0'으로 초기화 되어야 합니다.
- 오버플로우는 '42'입니다.
- ♀ 음수도 표현해야 합니다!
- ♀ 버튼은 이미지가 아니어도 되지만 기능에 대해 직관적으로 알 수 있어야 합니다!



Chapter IV

Exercise 02: Black and Yellow

ex02 Black and Yellow

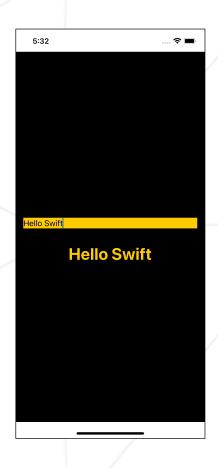
Files to turn in: TextField

Authorised Functions: n/a

Notes : TextField

- TextField에 값을 입력하면 텍스트가 한 글자씩 입력되는 앱을 만드세요!
- 배경색과 글자크기, TextField의 색상은 변경 되어야 합니다.
- 색상은 원하는 색으로 변경 가능합니다!





Chapter V

Exercise 03: Suddenly, San fransisco..?

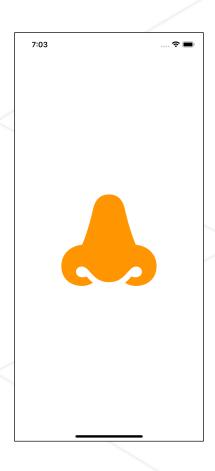
ex03 Suddenly, San fransisco..?

Files to turn in: Image

Authorised Functions: n/a

Notes : SF Symbols

- 화면과 같은 이미지를 가운데에 띄우세요.
- 이미지의 크기와 색상은 변경되어야하며 이미지의 크기가 화면을 넘어가서는 안됩니다.



Chapter VI

Exercise 04: Put on the Mask

ex04 Put on the Mask

Files to turn in : Ullmage

Authorised Functions: n/a

Notes: Ullmage

https://cdn.intra.42.fr/users/medium_(Your_Awesome_Intra_ID).jpg 에서 여러분의 인트라 사진을 가져와서 여러분의 사진을 꾸미세요!, 이미지는 저장되어서는 안됩니다!

• 여러분의 사진을 제외한 이미지는 위치와 상황이 납득 가능해야 합니다!

