

iOS 개발 스쿨

1차 테스트

- > 별도의 샘플 영상이 있으니 참고하세요.
- > 문제가 이해 가지 않는 부분이 있으면 클래스 매니저에게 질문해서 명확히 이해한 뒤 구현하세요.
- > 구현이 어려운 부분이 있어도 자신이 할 수 있는 최대한 구현해보세요.
제출 시, 구현하지 못한 기능이 있다면 어느 부분인지 참고할 수 있도록 AppDelegate 파일에 주석으로 기록해주세요.
- > 시간은 2시 ~ 6시이고, 4시 이후부터는 오픈북 형태로
이전 프로젝트를 참고하실 수 있습니다.

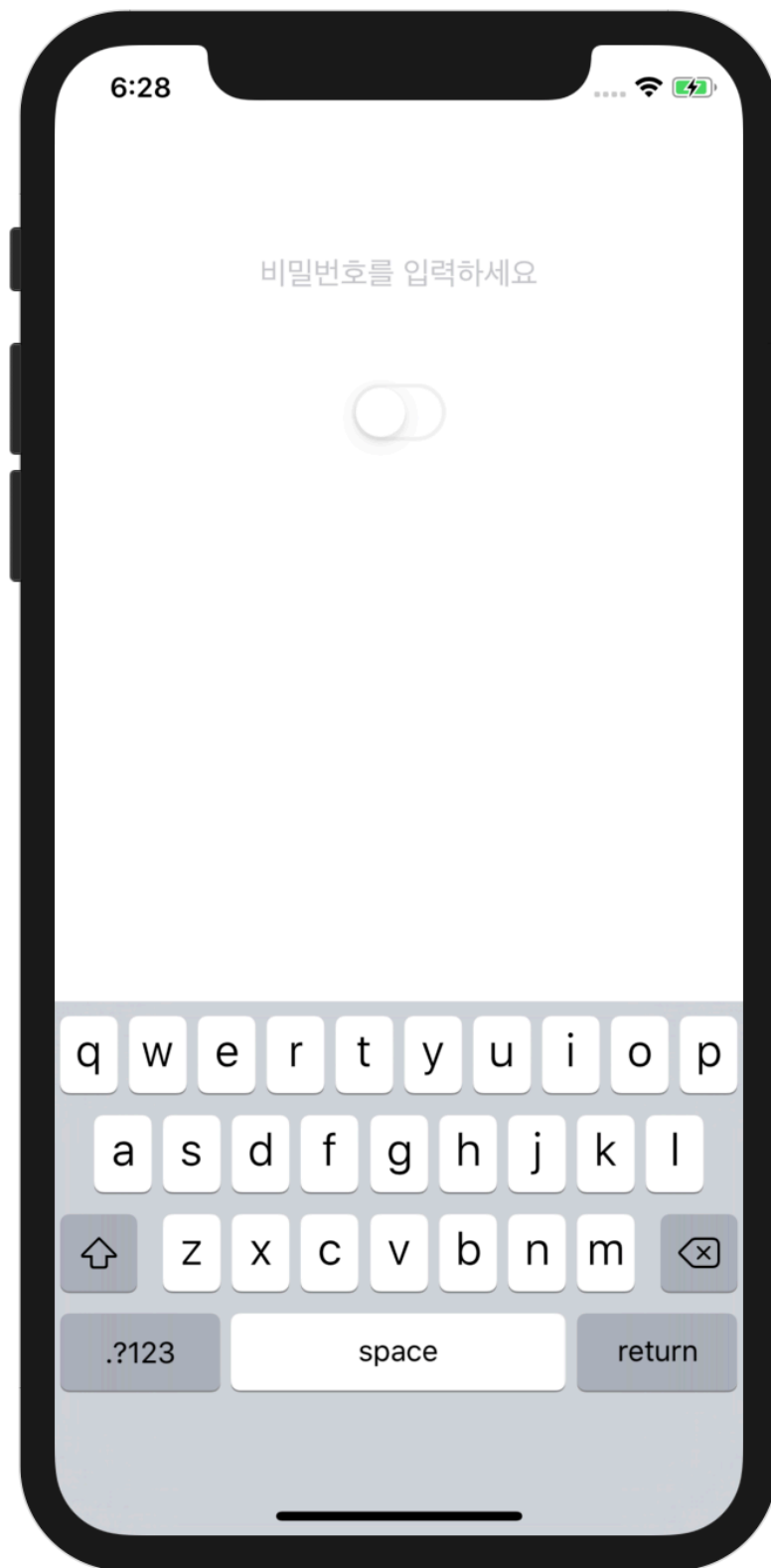
1번 문제



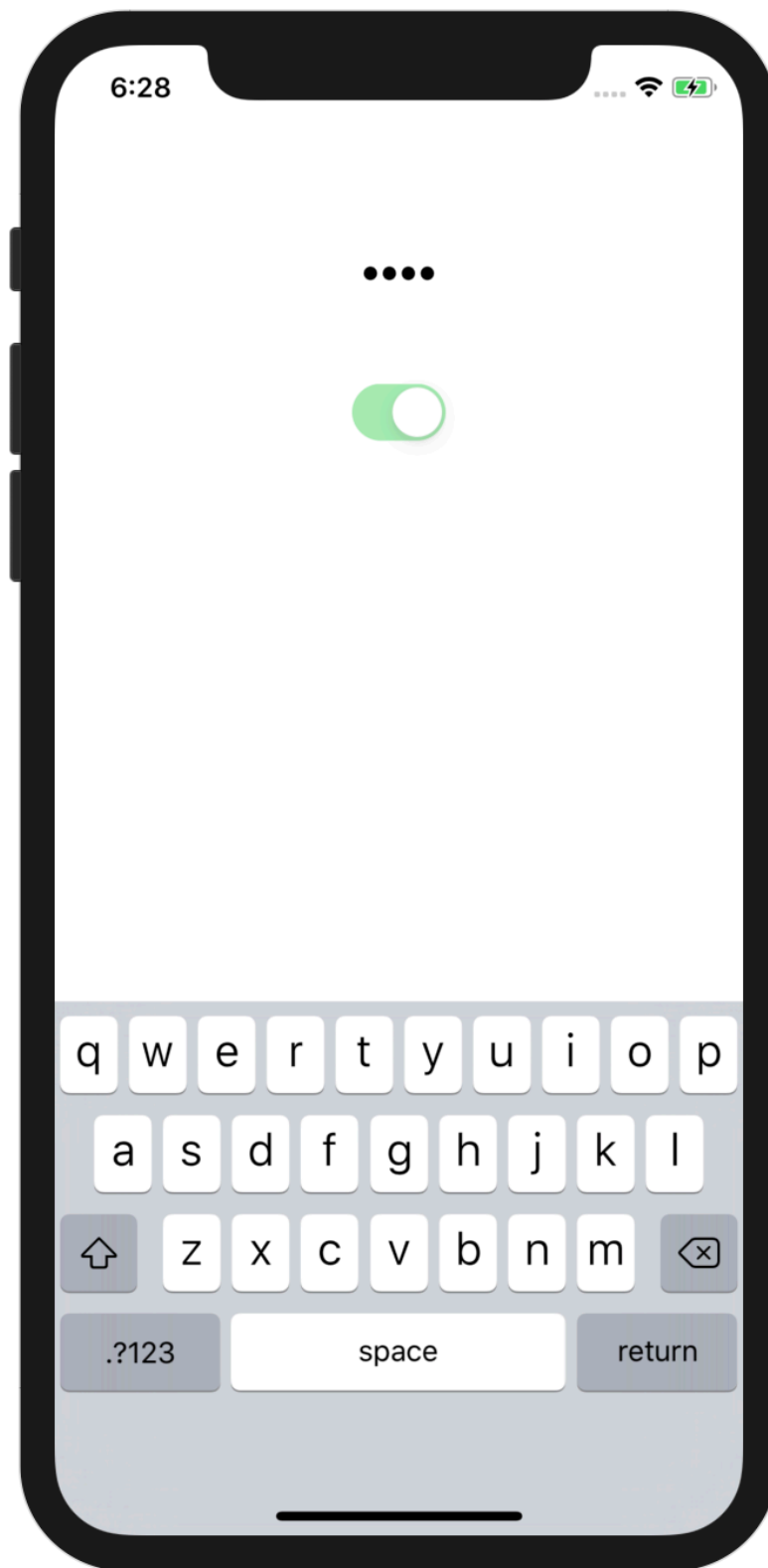
<https://10fastfingers.com>

- > 타자 속도 참고용입니다.
- > 시험 시작 후 10분 이내간 타이핑 속도를 측정하세요.
- > Wrong words 가 1개 이하인 결과 중 가장 빠른 것을 스크린샷으로 찍어 제출해주세요.

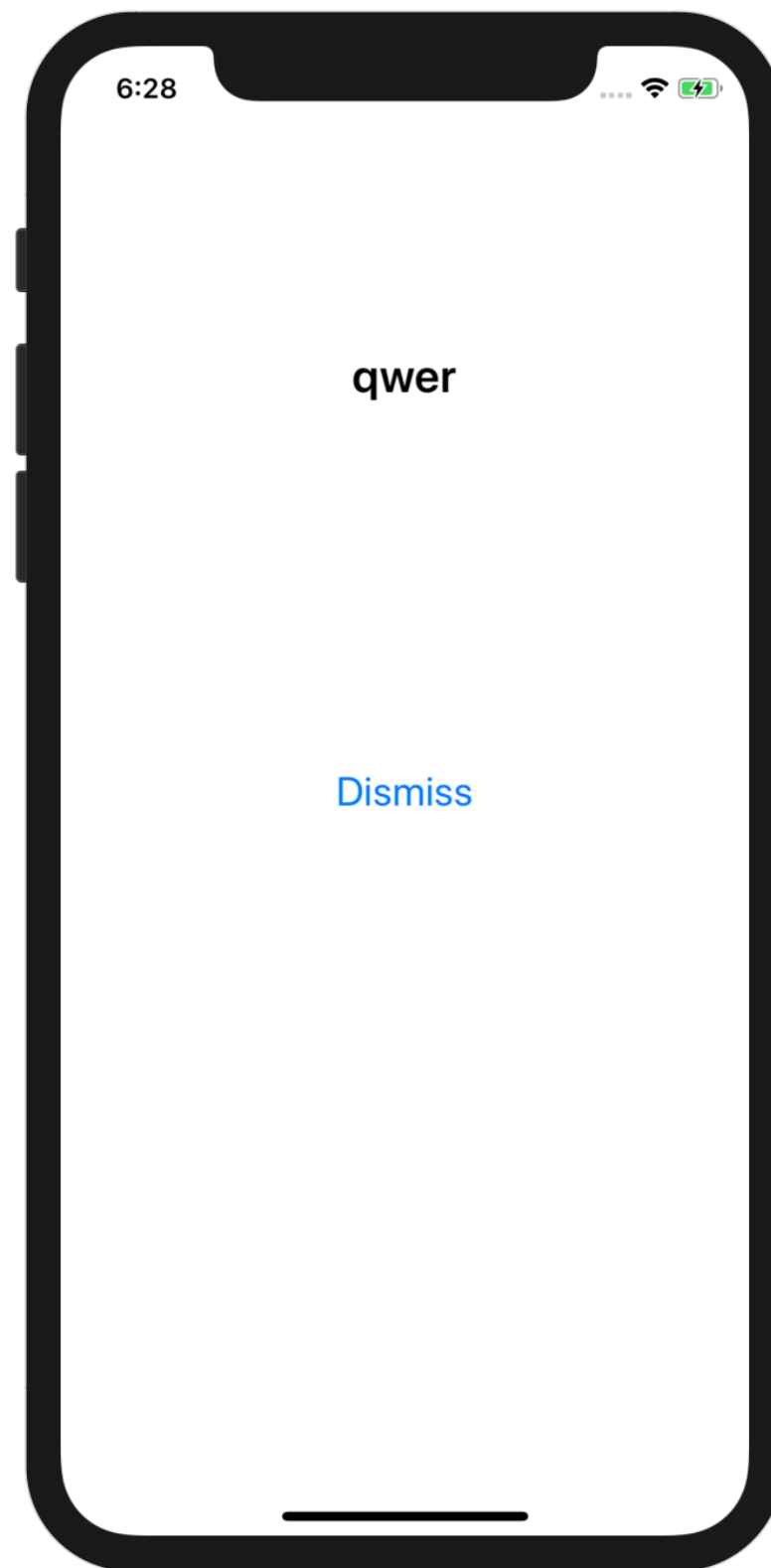
2번 문제



초기 화면



텍스트 입력 결과



다음 화면

> 샘플 영상 참고할 것

> FirstViewController 와 SecondViewController 생성

> FirstViewController

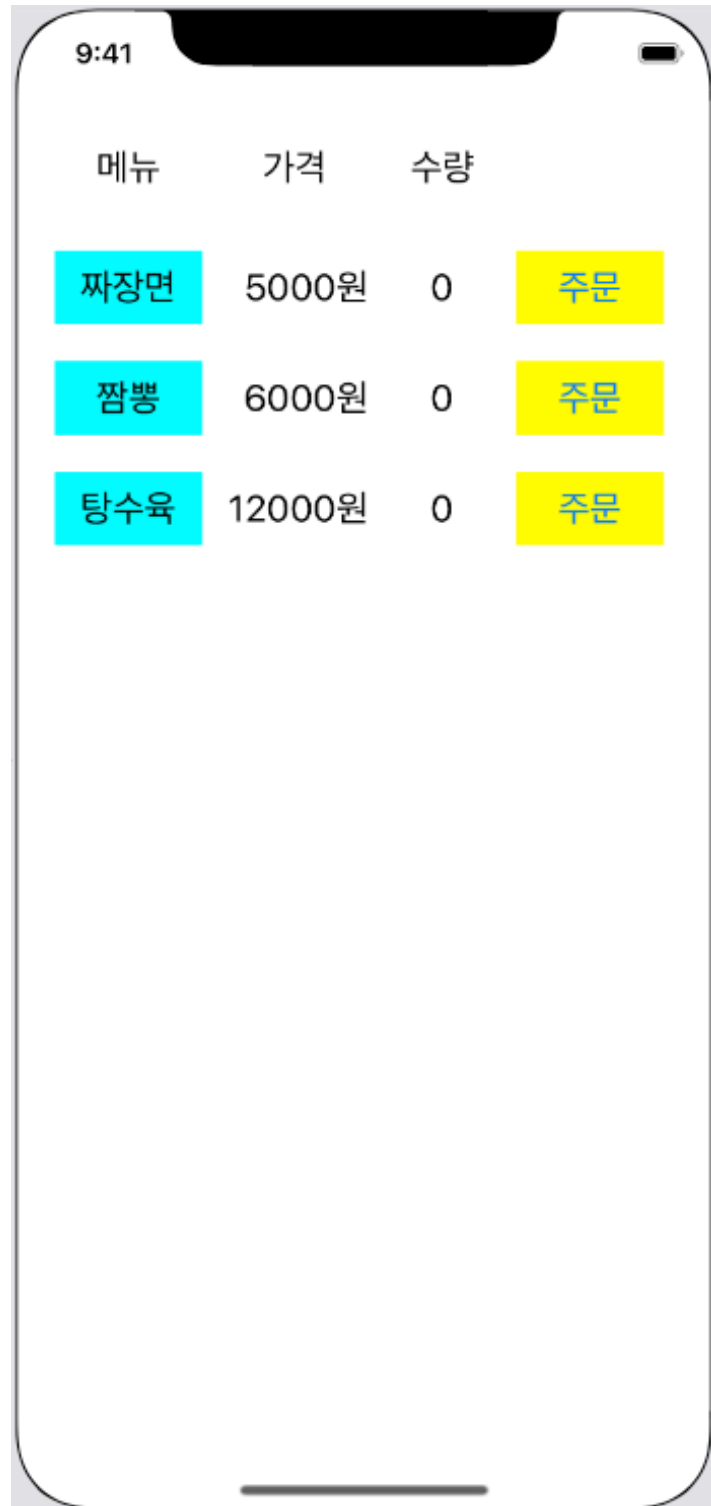
- 미리 비밀번호(예시에서는 qwer) 를 설정해두고 텍스트필드에서 입력한 텍스트가 해당 비밀번호와 동일할 경우만 Switch 를 on 상태로 두고 그 외에는 off 로 변경
- Switch가 on 상태일 때만 return키 또는 enter키를 눌렀을 때
다음 화면(SecondViewController)을 띄우고, 설정된 비밀번호를 함께 전달
- Switch 객체는 클릭으로 변경하지 못하도록 막아두기 (isEnabled 속성 참고)
- FirstViewController 의 화면이 나타날 때마다 자동으로 TextField 에
포커싱을 맞추고 키보드가 나타나도록 설정

> SecondViewController

- FirstViewController 에서 전달된 비밀번호를 Label 에 표시
- Dismiss 버튼을 통해 이전 화면으로 돌아갈 수 있도록 구현

- > 모두 코드로 구현하고, 위치나 글자 크기 같은 UI는 신경쓰지 않아도 무관
- > SecondViewController 를 present 했을 때 검은 색으로만 보인다면
viewDidLoad 에서 `view.backgroundColor = .white` 로 설정
- > 디자인보다 기능 구현에 집중
- > 배경색, 글자 색상 등은 임의로 설정 가능

3번 문제



Storyboard UI

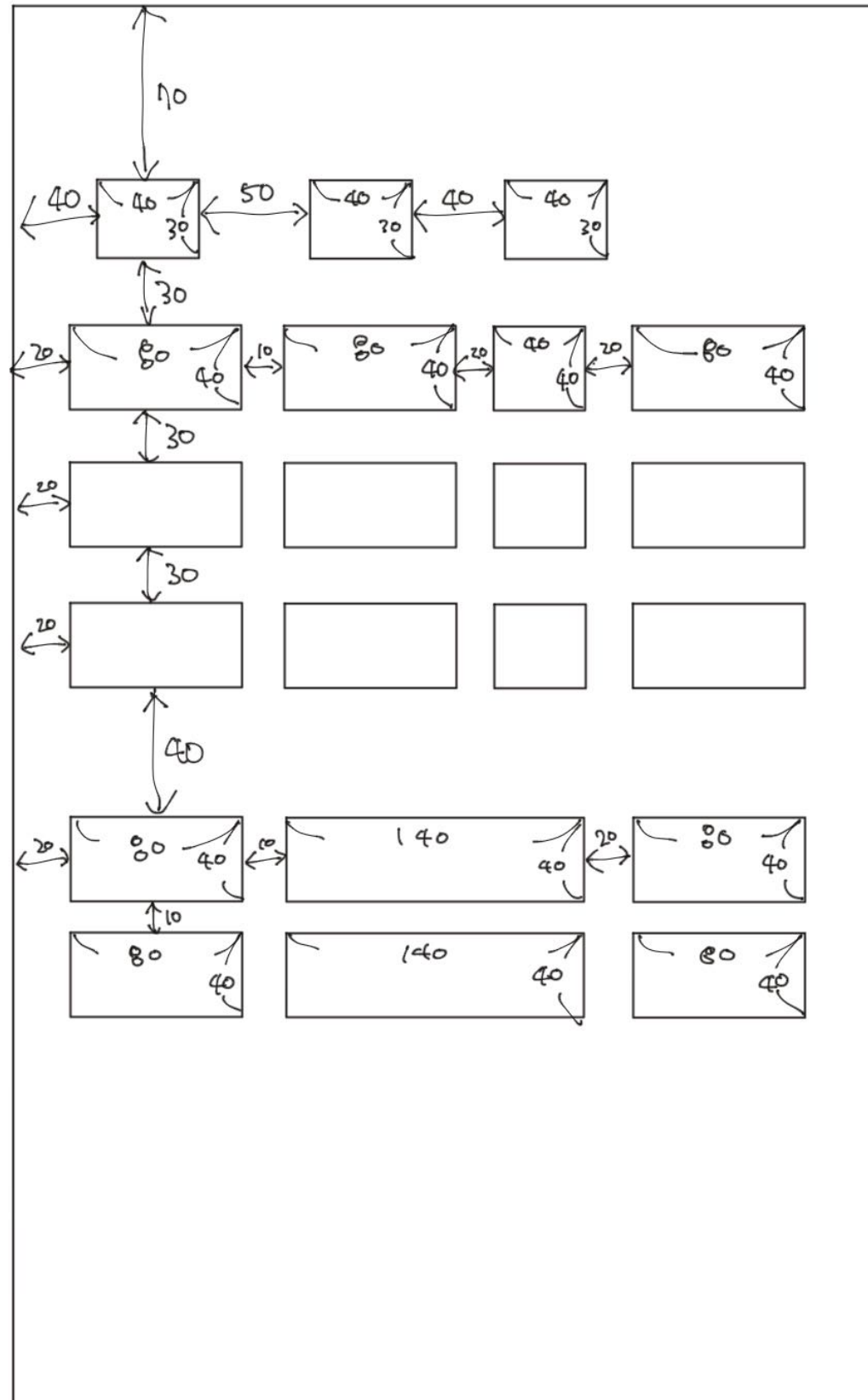


스토리보드로 구현

코드로 구현

최종 UI

UI Frame 구성



- > 샘플 영상 참고할 것
- > 메뉴 아이템 3개의 주문 버튼 터치 시 각 아이템에 대한 수량 증가
- > 각 아이템별 주문 수량에 증가에 따른 결제금액 증가
- > 결제 진행 시 소지금액에서 결제금액만큼 차감
- > 소지금액이 결제금액보다 적은 경우 결제 불가 메시지 출력(print) 또는 Alert 띄우기
- > 초기화 버튼은 주문수량, 결제금액, 소지금액을 모두 초기화
- > 초기화 버튼 이외에 한 번 올린 주문수량을 내리는 기능은 없음
- > 음식 주문 관련 영역은 스토리보드를 통해 구현
- > 소지금과 결제 관련 영역은 코드를 통해 구현

- > 시험 시작 2시간이 지난 시점부터 오픈북 형태로 이전 프로젝트 참고 가능
- > UI 구현 중 코드로 구현 방식이 너무 어렵다면, 모두 스토리보드를 이용하여 구현 가능
- > 배경색과 글자 색상은 임의 변경 가능
- > 디자인보다 기능 구현에 집중
- > 변수 및 메서드 네이밍이 어려울 경우 고민하지 말고 그냥 한글 변수명 사용 또는 혼합

e.g.

```
@IBOutlet weak var 짜장면amountLabel: UILabel!
```

```
let 소지금displayLabel: UILabel
```

```
let 결제버튼: UIButton
```

1. 짜장면 주문 버튼 클릭

- 짜장면 수량 : 1 증가
- 결제금액 : 5000원

2. 탕수육 주문 버튼 클릭

- 탕수육 수량 : 1 증가
- 결제금액 : 17000원 (5000 + 12000원)

3. 결제 버튼 클릭

- **AlertController** 띄우기 (메시지 내용 - 총 결제금액은 17000원 입니다.)
- 확인 버튼 클릭 시 70,000원에서 17,000원 차감해 소지금액 53,000원으로 변경
각 메뉴아이템 수량 0으로 초기화, 결제금액도 0으로 초기화
- 결제금액이 소지금액을 초과할 경우, 결제를 취소하고 안내 메시지 출력 또는 **Alert** 띄우기

4. 초기화 버튼 클릭

- 각 아이템 수량 및 결제금액 0원으로 초기화, 소지금 70,000원으로 초기화