

# LÍNEAS DE PRODUCTOS SOFTWARE

---

Sesión 02. XCode, Swift, iOS:  
Controladores de vista

Aitor García Luiz  
*Grado en Ingeniería Informática*

La sesión 02 de prácticas parte de lo realizado anteriormente en la sesión 01. Antes de comenzar los ejercicios se deberá extender la misma siguiendo los pasos del guion de prácticas.

Siguiendo los pasos del guion, se ha añadido una zona con una imagen predeterminada que al hacer 'tap' sobre ella abrirá la galería de imágenes y tras seleccionar una de ellas, esta nueva imagen se sustituirá sobre la predeterminada.

### Ejercicio 1.

**Vamos a probar todas las posibilidades del enumerado *sourceType*, atributo de la clase *UIImagePickerController*. Documenta todos los pasos que habéis seguido y el resultado obtenido.**

Existen tres distintas posibilidades:

- *PhotoLibrary*  
Es la opción elegida en el guion de prácticas. Al hacer 'tap' en el área de la imagen predeterminada, abrirá la interfaz de la galería de imágenes para seleccionar una nueva a través de los distintos álbumes.
- *Camera*  
Esta segunda opción se ejecutaría de la misma forma que la anterior, solamente que en vez de abrir la galería de imágenes, abriría la cámara de fotos del dispositivo para tomar una imagen que será la que se añadirá:
- *SavedPhotosAlbum*  
Esta última opción funciona de forma similar a *PhotoLibrary* pero tiene una pequeña diferencia. Usando este enumerado abrirá directamente la interfaz del álbum de fotos de la cámara, sin dar opción a elegir otro álbum.

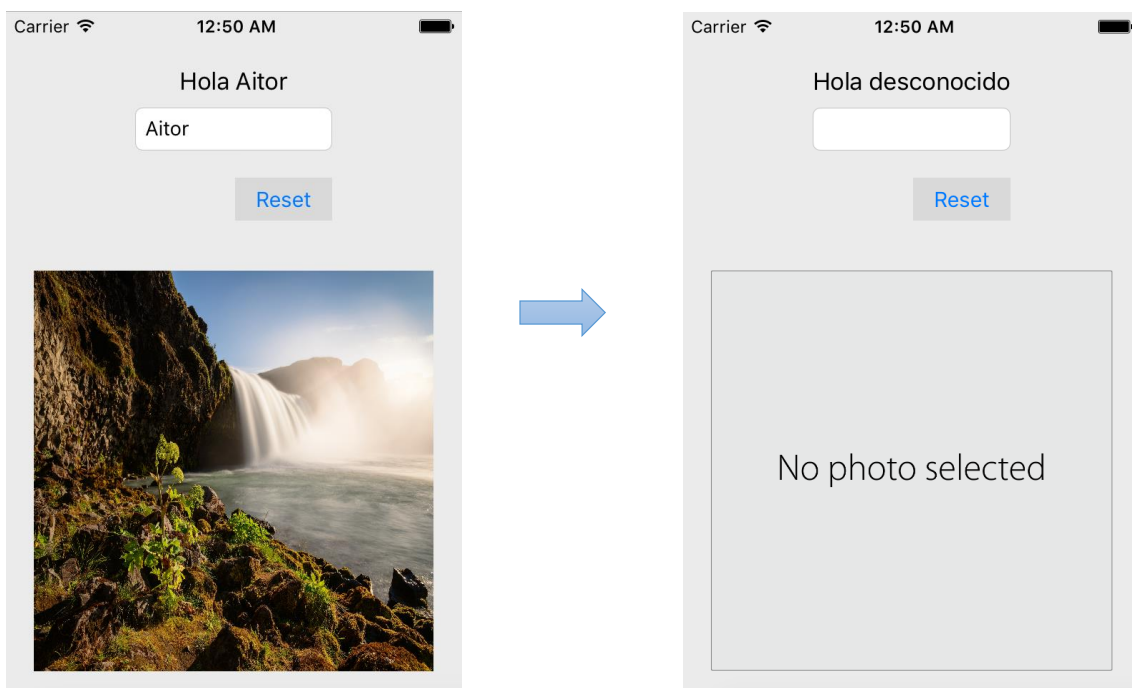
## Ejercicio 2.

Vamos a añadir la funcionalidad necesaria para que el botón 'Reset' elimine la imagen actual y deje la imagen predeterminada (la que contiene el texto "No photo selected").

Realizar este ejercicio es bastante simple. Solamente haría falta irnos a la función del botón reset (resetBT) y añadir la última línea siguiente que hará que cuando se pulse dicho botón cambie la imagen que hubiera por la imagen llamada "Imagen predeterminada", que obviamente es la imagen predeterminada que se nos pide:

```
//MARK: actions
@IBAction func resetBT(sender: AnyObject) {
    nombreLB.text = "Hola desconocido"
    nombreTF.text = ""
    imageView.image = UIImage(named: "Imagen predeterminada")
}
```

El funcionamiento del botón 'reset' se ve reflejado en nuestro simulador de la siguiente forma:



En la primera captura se ha introducido el nombre 'Aitor' en el campo de texto que al terminar de introducirlo se ve reflejado en la etiqueta que está justo encima. Además de esto, se ha seleccionado una imagen al azar de la galería de imágenes.

Por otro lado, como se puede ver en la segunda captura, una vez se pulsa el botón 'reset' de la misma forma que la etiqueta y el campo de texto vuelven a su estado original, el área de la imagen también lo hace mostrando la imagen predeterminada.