

1 월 7 일 대본

안녕하세요 ? 최유태 입니다.

간단하게 피피티를 제작해봤습니다.

첫번째, **1.자신이 터득한 오토 레이아웃 구성 노하우**

제가 이전에 Slack 에 올린 질문과 흡사한 내용입니다. iOS 는 기기별로 각 크기가 다양합니다. 이 모든 기기에 맞게 view 의 크기를 조절 하는 방법을 보여드리겠습니다.

먼저 이 사진을 보면, 핸드폰 들에서 크기는 괜찮은데 아이패드에서 상당히 이미지가 작게 보이는 것을 알 수 있습니다.

사실 저희가 원하는 것은 다음 그림과 같겠죠.

이게 이제 화면의 너비나 높이에 따라서 이미지 크기를 비율로 조절한 것입니다.

Xcode 로 하는 것을 보여드리겠습니다.

두번째로는

자신이 자주 사용하는 앱의 여러 View Controller 에서 Life Cycle 에 따라 어떤 동작들이 이루어져 있을까?

제가 예시로 든 앱은 '배달의 민족' 입니다. 제 상상과 추측상 이 앱은 native 앱 보다는 하이브리드 앱 인것 같긴 한데 많은 분들이 사용해봤을거 같아서 이걸로 정했습니다.

제 추측상으로 배달의 민족은 처음 켤때 부터 주변 음식점 데이터를 메모리에 로드한 상태를 유지하고 있는 것 같습니다. 현재 위치 설정을 바꿀 때 마다 데이터를 로드를 다시 하는 것 같이 보이네요.

맨 처음 화면에 들어가면 이렇게 카테고리들이 있지요. 이게 viewDidLoad 로 카테고리들이 이렇게 나와있습니다. 다른 화면을 갔다가 다시 와도 현재 이 화면인 것과 광고 슬라이드쇼를 보면 viewWillAppear 이 아닌 viewDidLoad 에서 첫 화면을 설정한 것 같습니다.

카테고리를 들어갈 때마다 해당 되는 음식점들이 나오게 되는데요.

여기서 viewWillAppear 에 테이블 reloadData 함수를 사용하여 설정하여 각 indexPath 에 맞게 cell 들 보여주고 있는 것 같습니다.

ViewDidAppear 이 아닌 viewWillAppear 로 생각하는 이유는 다시 들어오면

스크롤이 처음으로 되있는 것이 다시 리로드하는 것 같습니다.

이 배달의민족에서는 아닌 것 같지만, 만약 이 테이블에 들고있는 메모리가 크다면 viewWillDisappear 에서 메모리 release 를 할 수도 있겠네요. 예를 들면, 주로 지도 화면 같은데서 나올때 nil 로 초기화하면서 release 할 수 있겠네요.

세번째로 준비한 것은 네비게이션 컨트롤러의 동작은 자료구조의 형태에서 어떤 자료구조 방법론과 유사할까?

iOS 에서 네비게이션 컨트롤러를 사용하지 않고 화면을 전환하는 다른 방법에는 어떤 것들이 있을까?

위에 그림을 보시면 네비게이션 컨트롤러에서 Push 와 Pop 을 나타내고 있는데요. 네 자료구조의 Stack 형태와 유사하다는 것을 아실 수 있습니다.

네비게이션 컨트롤러 외에 사용하는 화면 이동하는 방법은 여러가지 있겠지만, 대표적인 Tab bar 컨트롤러를 보실 텐데요.

이건 Line App 입니다. 여기서 보시면 아래 위치한 것을 탭바라고 부르고 이걸로 화면을 이동 할 수 있습니다.

이 대화에서 대화창을 들어가면 왼쪽 상단에 뒤로가기 있는 것 보실 수 있습니다. 네 많은 앱들이 이렇게 네비게이션과 탭바를 같이 사용 하죠. 다음 사진을 보시면 이런식으로 탭바로 화면 3 개를 놓고 각 화면 마다 네비게이션 컨트롤러를 갖고 있는 것을 볼 수 있습니다.

제가 준비한 것은 여기까지입니다.

감사합니다.