구조체

구조체

- ▶ 스위프트의 대부분 타입은 구조체
- ▶ 내부에 프로퍼티, 함수를 선언하고 인스턴스를 만들어서 사용

구조체 선언

```
1 日 struct 구조체이름 {
2 // 코드
3 }
```

구조체 활용법

```
import Foundation
    struct Example {
        // 가변 프로퍼티
        var mutableProperty: String = ""
        // 불변 프로퍼티
        let immutableProperty: String = ""
        // 인스턴스 메소드
        func showPrint() -> Void {
            print("출력")
13
    // 불변 인스턴스
    let mutableInstance:Example = Example()
    // mutableInstance.mutableProperty = "변경" (에러발생)
    mutableInstance.showPrint()
    // 가변 인스턴스
    var immutableInstance:Example = Example()
    immutableInstance.mutableProperty = "변경"
    immutableInstance.showPrint()
```

클래스

클래스

- ▶ 내부에 프로퍼티, 또는 함수를 선언하고 인스턴스를 만들어서 사용
- ▶ 다중 상속 불가능

클래스 정의

```
1 class Person {
2 // 코드
3 }
```

클래스 활용법

```
import Foundation
    class Example {
        // 가변 프로퍼티
        var mutableProperty: String = ""
        // 불변 프로퍼티
        let immutableProperty: String = ""
        // 인스턴스 메소드
10
11
        func showPrint() -> Void {
            print("출력")
12
13
15
    // 불변 인스턴스
    let mutableInstance:Example = Example()
    mutableInstance.mutableProperty = "변경"
18
    mutableInstance.showPrint()
19
20
21
    // 가변 인스턴스
    var immutableInstance:Example = Example()
    immutableInstance.mutableProperty = "변경"
    immutableInstance.showPrint()
```

클래스 vs 구조체

	구조체	클래스
평가전략	Call by value	Call by reference
메모리 영역	스택	힙
Codable	가능	불가능

열거형

열거형

- ▶ 유사한 종류의 여러 값을 한 곳에 모아서 정의한 것(예: 요일, 계절 등)
- ▶ Enum 자체가 하나의 데이터 타입
- ▶ 각각의 case는 그 자체가 고유의 값임
- ▶ 열거형 내 메소드 추가 가능

열거형 정의

```
1 enum 이름 {
2 case 이름1
3 case 이름2, 이름3, ...
4 }
```

열거형 활용법

```
enum Day {
    case sun, mon, tue, wed, thu, fri, sat
    func showToday() -> Void {
        switch self {
            case .sun:
                print("일")
            case .mon:
                print("월")
            case .tue:
                print("화")
            case .wed:
               print("个")
            case .thu:
                print("목")
            case fri:
                print("금")
            case .sat:
                print("트")
let today:Day = Day.mon
switch today {
    case .sun, .sat:
        print("주말")
    case .mon, .tue, .wed, .thu, .fri:
        print("평일")
```

클로저

클로저

- ▶ 한번만 사용하는 일회용 함수
- ▶ 실행가능한 코드 블록
- ▶ 일급 객체로써 전달인자, 변수, 상수 등에 저장 및 전달 가능
- ▶ 매개변수 전달과 반환 값이 존재한다는 면에서는 함수와 동일하나 클로저는 이름정의가 필요하지 않음

클로저 정의

```
1 日 { (매개 변수들) -> 반환 타입 in
2 | 실행 코드
3 }
```

클로저 활용법

```
1 目 let checkAdult = { (age:Int) -> String in
2 return age < 20 ? "청소년" : "성인"
3 }
4
5 print("이 고객은 \(checkAdult(10))입니다.")
```

guard

Guard

- ▶ If문을 대체하기 위해 사용
- ▶ 조건이 참일 시 guard문은 통과하며, 거짓일 시 else구문을 실행한 후 종료
- ▶ else 내부에는 return이나 break가 반드시 존재하여야 함

Guard 사용법

```
1 func showAudltWithGuard(age: Int?) -> Void {
2 guard let age:Int = age, age < 130, age >= 20 else {
3 print("나이값을 잘못되었거나 성인이 아닙니다.")
4 return
5 }
6
7 print("당신은 성인입니다.")
8 }
9
10 showAudltWithGuard(age: 20)
```

Guard vs If

▶ If문을 사용하여 옵셔녈 바인딩을 할 경우 외부에서는 옵셔녈 바인딩을 한 값을 사용할 수 없음 상속

상속

- ▶ 다중상속을 지원하지 않음
- ▶ 클래스, 프로토콜에서 가능하며, 열거형, 구조체는 상속 불가

상속 사용법

```
class Car {
   var type:String = "승용차"
   func showMyCar() {}
// Car를 상속받음
class Brand: Car {
   var brand:String = "메르세데츠 벤츠"
   override func showMyCar() -> Void {
       print("나의 차는 \(type), 브랜드는 \(brand)입니다.")
let brand:Brand = Brand()
brand.showMyCar()
```

프로토콜

프로토콜

- ▶ 특정 작업 또는 기능에 적합한 메소드, 속성 및 기타 요구 사항의 청사진
- ▶ 자바의 Interface와 유사함
- ▶ 객체 혹은 인터페이스 대신 프로토콜을 중심으로 설계

프로토콜 정의

▶ Protocol 키워드를 사용하여 정의

```
1 ■ protocol 프로토콜 명 {
2 // 내용
3 }
```

프로토콜 구현

```
import Foundation
  // 프로토콜 정의
■ @objc protocol SchoolProtocol {
     var name:String { get set }
     // 필수 정의 메소드
     func showSchoolName() -> Void
     // 선택 정의 메소드
     @objc optional func setSchoolName() -> Void
  // 프로토콜 상속
□ class School: SchoolProtocol {
      func showSchoolName() -> Void {
         print("동서대학교")
      // optional로 정의할 경우 기재하지 않아도 가능
  let school:School = School()
  school.showSchoolName()
```

프로토콜 vs 인터페이스

- ▶ 프로토콜은 옵셔널 키워드를 통해 선택적으로 메소드를 설계할 수 있음
- ▶ 파라미터에 기본 값을 지정할 수 없음
- ▶ Static 정적 멤버 정의

익스텐션

익스텐션

▶ 구조체, 클래스, 열거형, 프로토콜 타입에 새로운 추가할 수 있는 기능

익스텐션 정의

```
1 extension 확장이름 {
2 // 코드
3 }
```

익스텐션 구현

익스텐션 vs 상속

	상속	익스텐션
확장	수직확장	수평확장
사용	클래스 타입	모든 타입
재정의	가능	불가능

상수와 변수/ 명명법

상수와 변수

▶ let : 상수 선언 키워드

▶ var : 변수 선언 키워드

- ▶ 상수는 값을 추후에 수정할 수 없으며, 변수는 수정이 가능하다
- ▶ 값의 타입이 명확할 경우 타입 생략이 가능함

상수와 변수

```
// 상수,변수 변수명 타입 = 값
 let constant:String = "변경 가능"
 var variable:String = "변경 불가능"
 variable = "변수변경"
 constant = "상수변경" // 오류발생
```

명명법

카멜표기법	파스칼표기법
함수, 변수, 상수	클래스, 구조체, 열거형, 확장 (extension)

문자열 보간법 및 출력

문자열 보간법

- ▶ 프로그램 실행 중 문자열 내에 변수 또는 상수의 값을 표현하기 위해 사용
- ▶ \() 을 사용하며 \() 안에 값을 대입
- ▶ 변수에 대입 가능

출력

▶ print 단순 문자열 출력

▶ dump 인스턴스의 자세한 설명까지 출력

실습

```
let constant:String = "변경 가능"
var variable:String = "변경 불가능"
variable = "변수변경"
constant = "상수변경" // 오류발생
let schoolName = "동서대학교"
print("재학중인 학교는 \(schoolName)입니다")
struct School {
   let name: String = "동서대학교"
let school = School()
dump(school)
```

반복문

For .. in문

- ▶ 일정 횟수만큼 특정 구문을 반복하기 위해 사용
- ▶ 기존 언어의 for each와 유사

```
1  let number = [1,2,3,4,5]
2
3  for index in number {
4    print(index)
5  }
```

Array

Dictionary

While문

▶ 기존 언어의 while문과 유사

Repeat-while문

▶ 기존 언어의 do-while문과 유사

```
1 let numbers: Array<Int> = [1,2,3,4,5]
2 var count = 0
3
4 repeat {
5    print(numbers[count])
6    count += 1
7 } while count < numbers.count</pre>
```

반복문 실습

조건문

조건문

▶ If - else

Switch

조건문 실습

옵셔널

옵셔널 타입

- ▶ 값이 있을수도 없을 수도 있음을 표현할 때 사용
- ▶ 옵셔널 타입은 대입하지 않는 이상 기본값은 nil

옵셔널 추출

- ▶ 옵셔널 바인딩
- ▶ 강제추출

옵셔널 바인딩

- ▶ Nil 체크를 하고 안전하게 값을 추출하는 방식
- ▶ 옵셔널 안에 값이 들어있는지 확인한 후 값이 있으면 값을 추출

강제 추출

- ▶ Nil 체크 없이 강제로 값을 추출하는 방식
- ▶ 값이 없을 경우 런타임 오류 발생

실습

데이터 타입

기본 데이터 타입

▶ 참/거짓: Bool

▶ 정수: Int / UInt

▶ 실수 : Float/Double

▶ 문자/문자형: Character / String

컬렉션

컬렉션 타입

- Array
- Dictionary
- Set

Array

▶ 순서가 있는 리스트 컬렉션

Dictionary

▶ 키와 값의 쌍으로 이루어진 컬렉션

```
var dictionary: Dictionary<String, String> = [String:String]()

// 키에 해당하는 값을 할당하거나 변경

dictionary["school"] = "동서대"

print(dictionary)

// 키에 해당하는 값 제거

dictionary.removeValue(forKey: "school")

print(dictionary)
```

Set

- ▶ 순서가 없으며, 값이 유일한 컬렉션
- ▶ 집합으로 이루어져있음
- ▶ Set이라고 명시하지 않으면 배열로 인식

```
var intSet: Set⟨Int⟩ = [1,2,3,4,5]
print(intSet)
// 새로운 값 입력
intSet.insert(55)
print(intSet)
// 값 존재 여부 확인
print(intSet.contains(55))
// 값 삭제
intSet.remove(55)
print(intSet)
```

컬렉션 및데이터타입 실습

함수

함수

▶ Swift는 func 로 시작함

매개변수 기본값

- ▶ 매개변수에 기본 값을 미리 지정해둘 수 있음
- ▶ 기본값을 가지는 매개변수는 뒤에 두는 것이 가독성에 좋으며, 호출시 생략가능

```
1 func showAction(place: String, action: String = "공부") -> Void {
2 print("나는 \(place)에서 \(action) 중입니다.")
3 }
4
5 showAction(place: "학교")
```

전달인자 레이블

- ▶ 함수를 호출할 때 매개변수의 역할을 명확히 표현할 때 사용
- ▶ 동일한 이름의 함수를 중복으로 생성할 수 있음

```
1 func showAction(place: String, action situaction: String = "공부") -> Void {
2 print("나는 \(place)에서 \(situaction) 중입니다.")
3 }
4
5 showAction(place: "학교", action: "달리기")
```

함수 실습

스토리보드

스토리보드

▶ iOS 또는 tvOS 앱을 위한 그래픽 기반의 UI를 구성하고 관리하는 프레임워크

스토리보드 생성 실습

UlKit

UlKit

- ▶ iOS 또는 tvOS 앱을 위한 그래픽 기반의 UI를 구성하고 관리하는 프레임워크
- ▶ 제스처, 애니메이션, 그림 그리기, 이미지 및 텍스트 처리 등 다양한 사용자 이벤트들을 처리
- ▶ 화면을 구성하기 위해 필수적으로 상속해야함

View

View

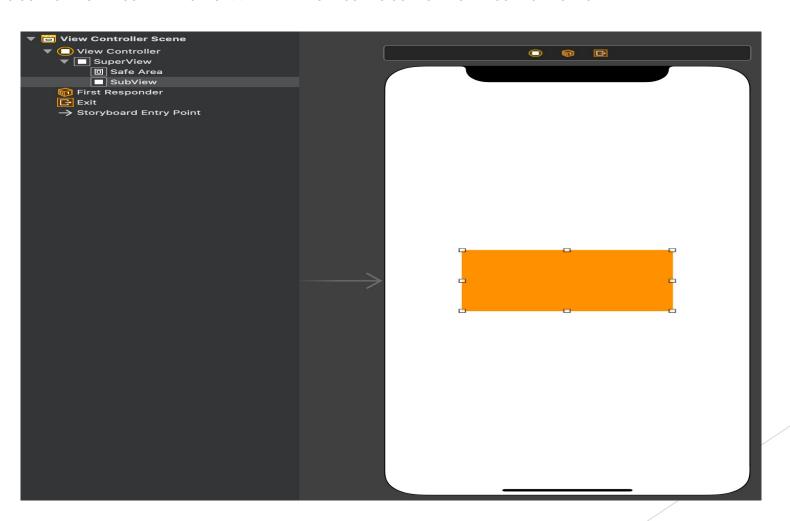
- ▶ iOS 어플리케이션 화면에서 보는 내용은 윈도우와 뷰를 사용하여 나타냄
- ▶ UlView 클래스나 UlView의 하위클래스의 인스턴스로 윈도우의 한 영역에서 콘텐츠 표시
- ▶ 제스처 혹은 터치 이벤트 처리
- ▶ iOS 어플리케이션 화면에서 보는 내용은 윈도우와 뷰를 사용하여 나타냄

뷰의 계층구조와 서브뷰

- ▶ 다른 뷰를 위한 컨테이너로써의 역할도 병행
- ▶ 자식 뷰는 서브 뷰, 부모 뷰는 슈퍼 뷰로 불림

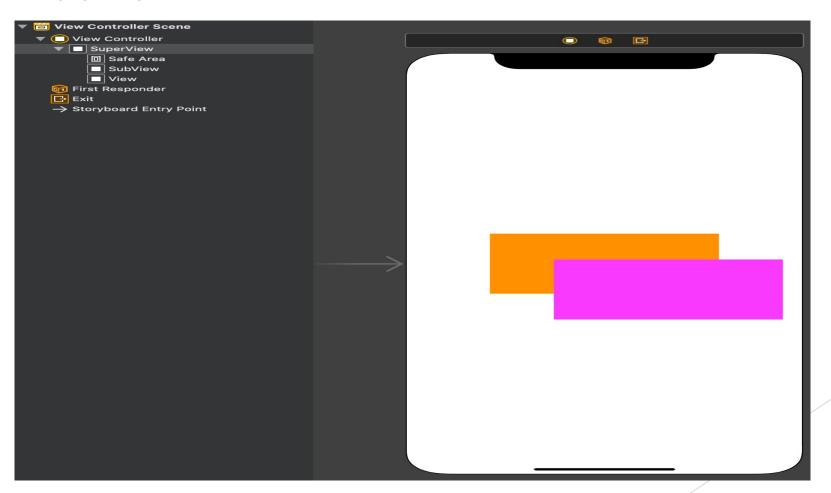
뷰의 계층구조와 서브뷰

▶ 슈퍼뷰와 서브뷰 관계에 있을 경우 슈퍼뷰가 서브뷰에 가려짐



뷰의 계층구조와 서브뷰

하나의 슈퍼뷰에 두개 이상의 서브뷰가 겹치게 된다면 나중에 추가된 서브뷰가 맨 위에 보여짐



뷰 컨트롤러

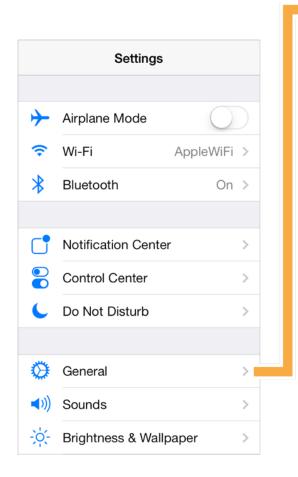
뷰 컨트롤러

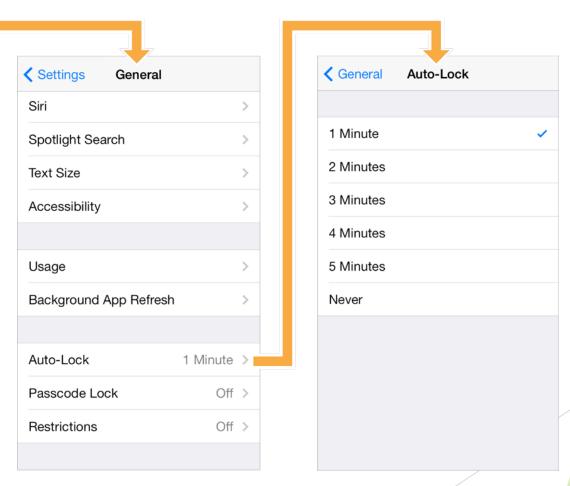
- ▶ UlKit을 사용하는 앱의 인터페이스를 관리하기 위한 도구
- ▶ 뷰 컨트롤러는 하나의 루트 뷰 만을 관리하고 해당 루트 뷰가 여러 개의 서브 뷰를 가지는 방식으로 구성

뷰 컨트롤러의 종류

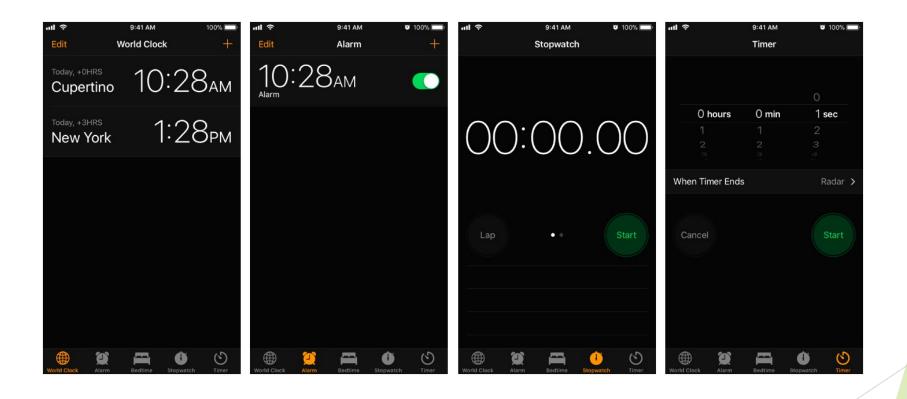
- ▶ 네비게이션 컨트롤러
- ▶ 탭 바 컨트롤러
- ▶ 테이블뷰 컨트롤러
- ▶ 그 외 여러 컨트롤러가 존재

네비게이션 컨트롤러

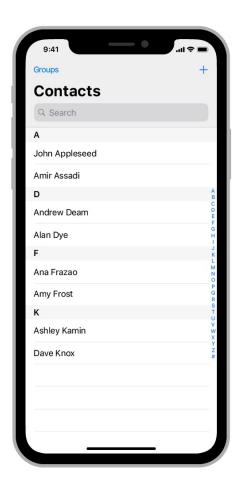




탭바 컨트롤러



테이블뷰 컨트롤러





뷰 컨트롤러 생성 및 연결

- ▶ 뷰 컨트롤러에 사용할 파일을 새로 생성
- ▶ 스토리보드에서 뷰 컨트롤러를 추가한 후 연결

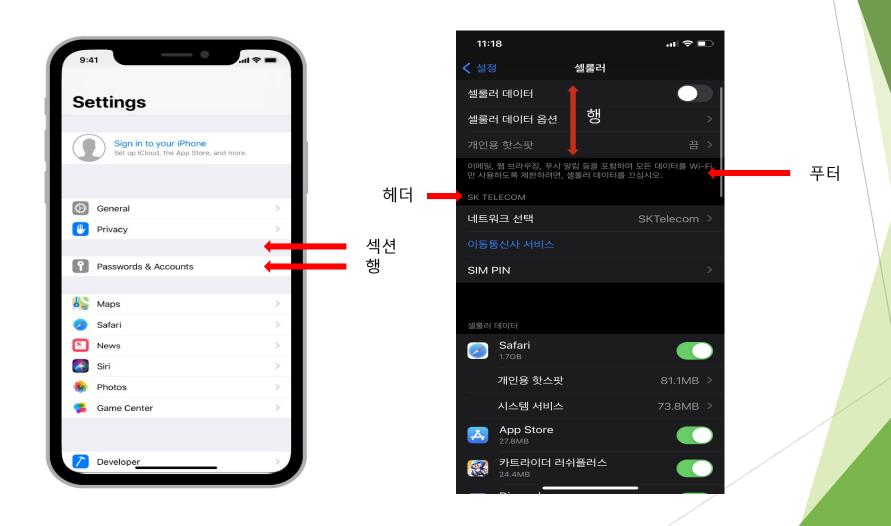
뷰 컨트롤러 실습

테이블뷰

UITableView

- ▶ 안드로이드의 ListView와 RecyclerView와 동일
- ▶ 정보를 리스트 형태로 보여주기 위해 사용

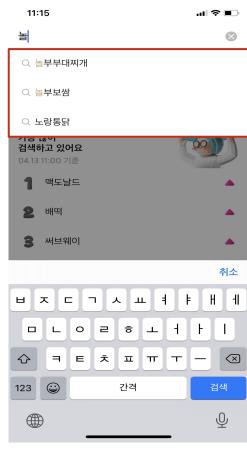
테이블 뷰의 기본 형태



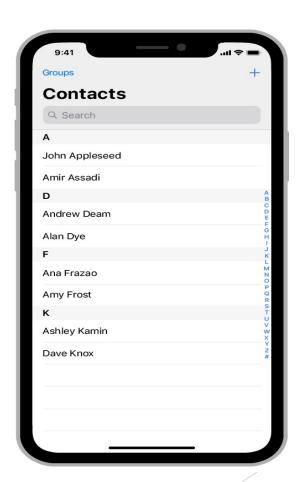
테이블 뷰 스타일

	일반	그룹
형태	연속적인 행의 리스트 형태	섹션을 기준으로 그룹화 되어있는 리 스트 형태
용도	빠른 탐색을 하거나 옵션을 선택할 때 사용	정보를 특정 기준에 따라 구분할 경우
예시	검색창1)	전화번호부2)

테이블 뷰 스타일



1)일반

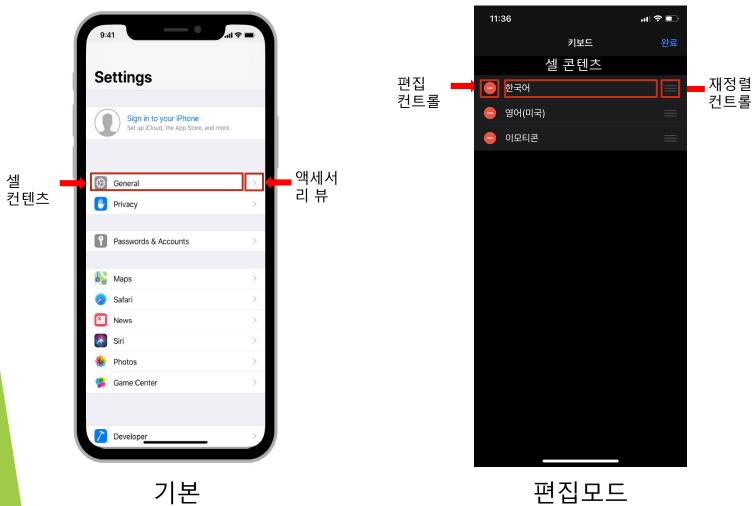


2)그룹

테이블 뷰 생성

정적 셀	동적 셀
정해진 형태를 가지고 있는 테이블 뷰 에 사용	셀 하나를 디자인하여 템플릿 형식으로 사용할 때

테이블 뷰 셀의 구조



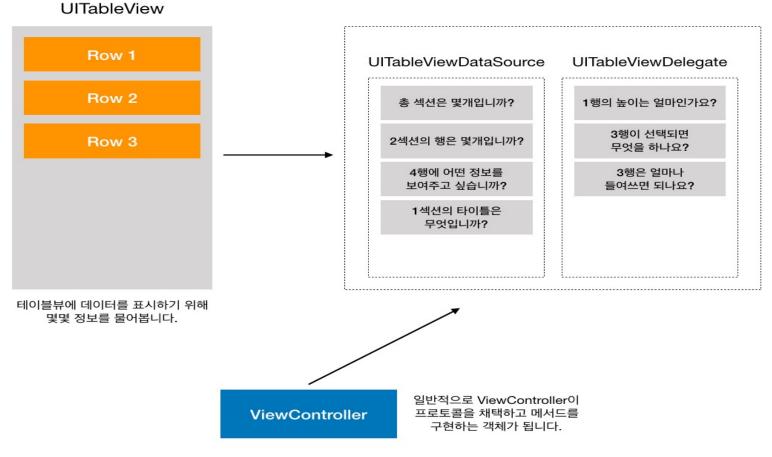
기본

UITableViewDataSource와 UITableViewDelegate

DataSource와 Delegate

- DataSource
 - ▶ 테이블 뷰를 생성하고 수정하는데 필요한 정보를 테이블 뷰에 제공
- Delegate
 - ▶ 테이블 뷰의 시각적인 부분 수정, 행의 선택 관리, 액세서리뷰 지원 그리고 테이블뷰의 개별 행 편집을 도와줌

DataSource와 Delegate



출처: 부스트코스

UIAlertController

UIAlertController

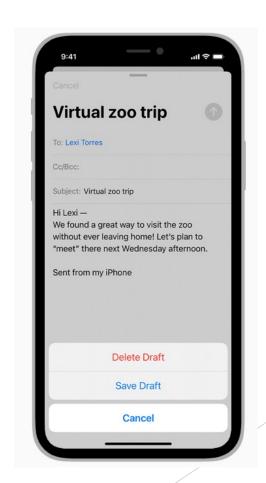
- ▶ 안드로이드의 Alert Dialog와 유사
- ▶ 경고, 확인창을 표시할 때 사용
- ▶ 알림 스타일은 actionSheet, alert 2가지가 있음

UIAlertController 프로퍼티

title	경고창 제목
message	경고창에 표시할 내용
action	경고 혹은 액션시트에 추가할 액션
preferredStyle	경고창 스타일(alert, actionSheet 중 택 1)

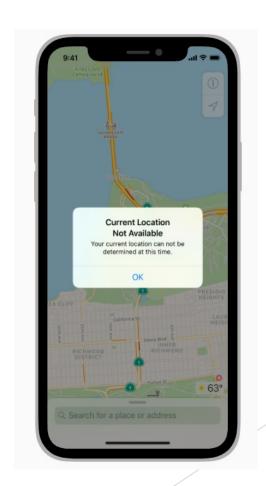
ActionSheet

- ▶ 두 개 이상의 선택사항을 제공하는 경고 스타일
- ▶ 하단에서 위로 미끄러짐



Alert

- ▶ 일반적인 경고 스타일
- ▶ 중요한 작업을 하기 전에 표시



UIAlertAction

▶ 사용자가 경고 또는 액션시트에서 사용할 버튼과 버튼을 클릭했을 때 수행할 작업 구성

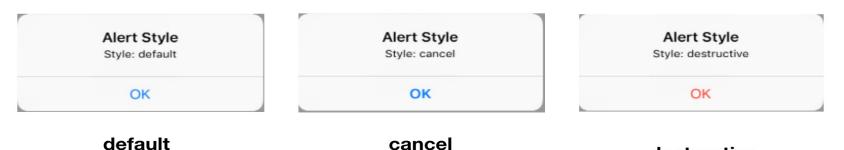
UIAlertAction 프로퍼티

title	액션 제목
style	액션 스타일
isEnabled	액션 사용가능여부

UIAlertAction 스타일

default	기본 스타일
cancel	작업을 취소하거나 변경사항이 없을 경우
destructive	데이터가 변경되거나 삭제되어 돌이킬 수 없을 경우

얼럿의 액션 스타일 종류



cancel destructive

출처 : 부스트코스

Alert vs ActionSheet

AlertActionSheet• 중요한 행동 전 경고가 필요할 때
• 행동을 취소할 기회를 제공해야할 때
• 작업을 한번 더 확인하거나 삭제 등의
작업을 수행하거나 문제 사항을 알릴 때
・ 결정이 필요한 중요한 정보를 표시할 때• 사용자가 고를 수 있는 액션 목록이
여러 개일 경우
• 되돌리거나 동작이 중요하지 않을 시
• 새 작업 창을 열거나 종료여부 확인
시

Sudo

Sudo

▶ 유닉스 혹은 그 계열 운영체제에서 슈퍼 유저로서 프로그램을 구동할 수 있도록 하는 프로그램

▶ 윈도우의 cmd를 우측마우스 클릭할 때 나타나는 '관리자 권한으로 실행 ' 과 같은 기능

CocoaPod

CocoaPod

- ▶ 안드로이드의 Gradle, Maven과 유사
- ▶ iOS 라이브러리를 관리하는 툴

Podfile

- ▶ 해당 앱에 종속되는 라이브러리, 버전 등에 대한 정보를 입력
- ▶ Nodejs의 package.json과 비슷

CocoaPod 설치 및 프로젝트 연결

- sudo gem install cocoapods
- pod init
- pod install
- ▶ 프로젝트 폴더 내 xcworkspace 확장자를 가진 파일이 추가됨
- xcworkspace 실행

오토레이아웃

오토레이아웃

- ▶ 안드로이드의 Constraint layout과 유사
- ▶ 다양한 디바이스 크기에 대응하기 위해 사용
- ▶ 뷰에 주어진 조건에 따라 동적으로 계산하여 크기 조절하여 내, 외부 변화에 동적으로 반응

오토레이아웃의 사용목적

- ▶ 디바이스의 크기가 다양한 경우
- ▶ 디바이스를 회전할 경우
- ▶ 지역화(다국어)를 지원하는 경우
- ▶ 콘텐츠가 동적으로 보여지는 경우
- 상태표시줄에 녹음 시 나타나는 오디오바와 전화 중에 나타나는 액티브 콜이 보여지거나 사라질 경우

Constant와 Multiplier

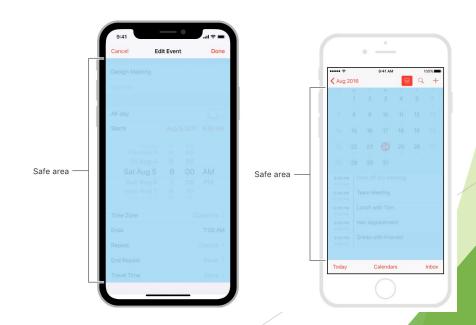
▶ Constant : 뷰와 레이아웃의 간격(값)

▶ Multiplier : 뷰와 레이아웃간의 비율(%)

오토레이아웃 실습

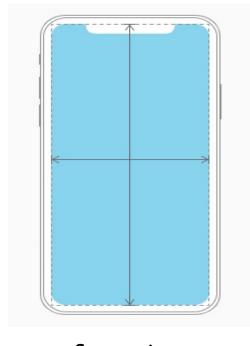
안전영역(Safe Area)

- ▶ 새로운 디바이스(노치)가 등장하면서 새로 생긴 개념
- ▶ 콘텐츠가 상태바, 네비게이션바, 툴바, 탭바를 가리는 것을 방지하는 영역



기존의 레이아웃 vs 안전영역

▶ SafeArea없이 사용할 경우 Superview를 가르키므로 탭바, 네비게이션 바 포함되므로 노치가 적용된 기기에 대응하기 힘들



Superview



SafeArea

프로그래밍으로 제어한다면?

- ▶ 스토리보드에서 해당 Constraint 객체를 코드와 연결
- ▶ Constant 혹은 multiplier 값을 변경

오토레이아웃 코드 제어 실습

UIAlertController

UIAlertController

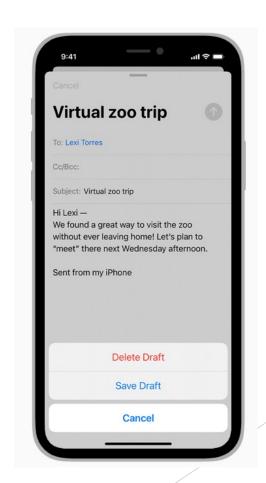
- ▶ 안드로이드의 Alert Dialog와 유사
- ▶ 경고, 확인창을 표시할 때 사용
- ▶ 알림 스타일은 actionSheet, alert 2가지가 있음

UIAlertController 프로퍼티

title	경고창 제목
message	경고창에 표시할 내용
action	경고 혹은 액션시트에 추가할 액션
preferredStyle	경고창 스타일(alert, actionSheet 중 택 1)

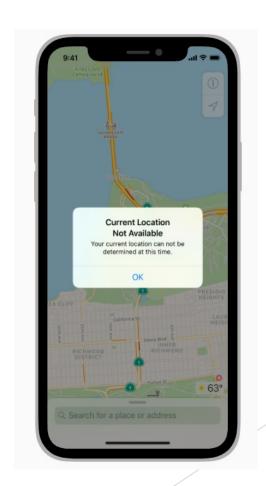
ActionSheet

- ▶ 두 개 이상의 선택사항을 제공하는 경고 스타일
- ▶ 하단에서 위로 미끄러짐



Alert

- ▶ 일반적인 경고 스타일
- ▶ 중요한 작업을 하기 전에 표시



UIAlertAction

▶ 사용자가 경고 또는 액션시트에서 사용할 버튼과 버튼을 클릭했을 때 수행할 작업 구성

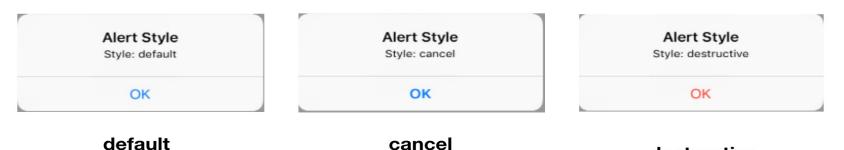
UIAlertAction 프로퍼티

title	액션 제목
style	액션 스타일
isEnabled	액션 사용가능여부

UIAlertAction 스타일

default	기본 스타일
cancel	작업을 취소하거나 변경사항이 없을 경우
destructive	데이터가 변경되거나 삭제되어 돌이킬 수 없을 경우

얼럿의 액션 스타일 종류



cancel destructive

출처 : 부스트코스

Alert vs ActionSheet

AlertActionSheet• 중요한 행동 전 경고가 필요할 때
• 행동을 취소할 기회를 제공해야할 때
• 작업을 한번 더 확인하거나 삭제 등의
작업을 수행하거나 문제 사항을 알릴 때
・ 결정이 필요한 중요한 정보를 표시할 때• 사용자가 고를 수 있는 액션 목록이
여러 개일 경우
• 되돌리거나 동작이 중요하지 않을 시
• 새 작업 창을 열거나 종료여부 확인
시

Sudo

Sudo

▶ 유닉스 혹은 그 계열 운영체제에서 슈퍼 유저로서 프로그램을 구동할 수 있도록 하는 프로그램

▶ 윈도우의 cmd를 우측마우스 클릭할 때 나타나는 '관리자 권한으로 실행 ' 과 같은 기능

CocoaPod

CocoaPod

- ▶ 안드로이드의 Gradle, Maven과 유사
- ▶ iOS 라이브러리를 관리하는 툴

Podfile

- ▶ 해당 앱에 종속되는 라이브러리, 버전 등에 대한 정보를 입력
- ▶ Nodejs의 package.json과 비슷

CocoaPod 설치 및 프로젝트 연결

- sudo gem install cocoapods
- pod init
- pod install
- ▶ 프로젝트 폴더 내 xcworkspace 확장자를 가진 파일이 추가됨
- xcworkspace 실행

Human Interface Guide

Human Interface Guide

- ▶ 안드로이드의 Material Degisn과 유사
- ▶ 앱을 개발할 때 필요한 디자인과 동작을 포함한 여러 규칙을 통해 UI를 구성하는 방법에 대한 지침
- ▶ 자사의 제품에서 일관된 사용자 경험을 제공하지 위한 가이드

HIG를 읽어야 하는 이유

- ▶ 앱 설계 시 사용자와 상호작용에 관해 생각하고 설계할 수 있음
- ▶ 개발자가 아닌 사용자의 입장에서 설계
- ▶ 앱의 일관성 유지
- ▶ 기준점을 제시하여 기획자, 디자이너와 협업 시 효율 증대
- ▶ 사용자에게 익숙한 환경을 제공하여 새로운 앱 사용 시 진입장벽을 낮출 수 있음

HIG를 지키지 않았을 시 발생하는 문제

- ▶ 사용자에게 좋지 못한 경험을 가져다 줌
- ▶ 앱의 일관성을 해침
- ▶ 앱을 스토어에 등재할 시 승인 거절(Reject) 됨

iOS 디자인 테마

- ▶ Deference(컨텐츠 존중) 좋은 화면 구성을 통해 사용자들이 콘텐츠들을 이해하기 쉽도록 하자
- ▶ Clarity(명확함) 중요한 요소를 강조하자
- ▶ Depth(깊이) 보고 있거나 이동하려는 화면의 깊이감을 느끼도록 하자

HIG 내용

App Architecture	아키텍쳐 설계
User Interaction	앱이 사용자와 상호작용하는 동작 설계
System Capabilities	시스템이 지원하는 여러 시스템 기능과 각 기능에 대한 설계
Visual Design	시각적인 요소 설계
Icons and Images	이미지, 아이콘, 시작화면에 관한 내용과 지침

HIG 인터페이스 필수 요소

Bars	Bar의 역할 및 용도에 관한 설명과 바를 구현할 때
View	뷰의 종류와 역할에 관해 설명하고 뷰 설계 시
Controls	여러 가지 컨트롤 요소들에 관한 소개와 설계 시

UIButton

UIButton

- ▶ 안드로이드의 Button와 동일
- ▶ 버튼은 문자, 이미지, 배경이미지로 구성됨

UIButton의 상태

▶ 버튼은 Default, Highlighted, Focused, Selected, Disabled 의 상태를 가지고 있으며 개별적인 설정을 해주어야 한다.

▶ 개별적으로 설정하지 않고 Default 상태만 설정할 경우 Xcode가 알아서 적절한 값을 삽입함

UlButton 실습

UILabel

UILabel

- ▶ 안드로이드의 TextView와 같음
- ▶ 글자를 표시할 때 사용

UILabel 속성

속성	내용
text	표시할 문구
font	텍스트를 표시하는 데 사용되는 글꼴
textColor	텍스트 색상
textAlignment	글자 정렬

UILabel 실습

UIStackView

UIStackview

- ▶ 안드로이드에는 기본으로 존재하지 않는 뷰
- ▶ 오토 레이아웃을 활용하여 디바이스의 사이즈나 모든 변화에 대응 가능한 동적인 UI 구성 가능

UIStackView 속성

속성	내용
Axis	스택을 수직, 수평 중 설정
distribution	분배방법(X축)

▶ fill : 자동으로 뷰 크기 조절

▶ fillEqually: 균등하게 크기 유지

▶ fillProportionally: 비율에 맞춰 스택뷰 채움

▶ equalSpacing: 모든 뷰들이 균등한 간격으로 배열

▶ equalCentering: 모든 뷰들이 일정한 Center to Center 간격을 갖도록 배열

참고: <u>UIStackView의 Distribution (velog.io)</u>

UIStackView 실습

UITextField

UITextField

- ▶ 안드로이드의 EditText와 동일
- ▶ 글자를 입력할 때 사용

UlTextField 속성

속성	내용
text	표시할 문구
font	텍스트를 표시하는 데 사용되는 글꼴
textColor	텍스트 색상
textAlignment	글자 정렬
placeholder	어떤 형식 또는 값을 입력하려고 알려 주는 안내문구 혹은 텍스트 입력 예시 (안드로이드의 hint와 동일)

UITextField 실습