

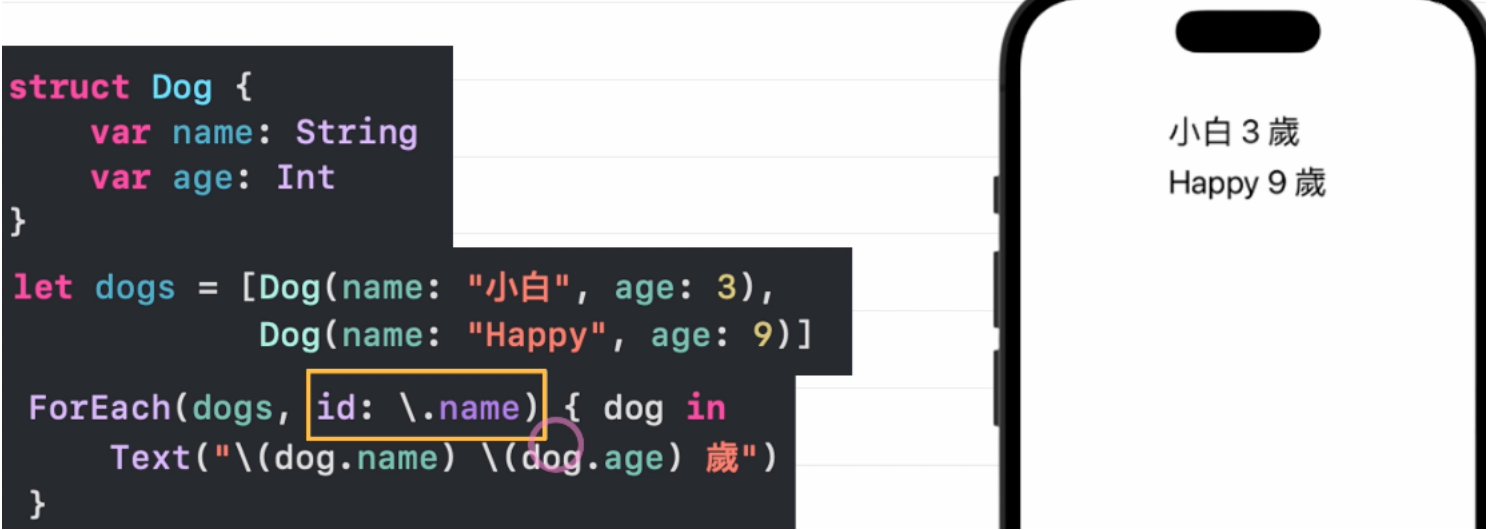
## 建立方式

给两个参数 **ForEach( Data<Element: Identifiable>){ Element → Content }**



Id 如果相同, ForEach 就会判定是相同的一个 Element

三个参数都给 **ForEach( Data, id: KeyPath<Element, ID>){ Element → Content }**



如果 Dog 是conform to Hashable 的, id 可以使用 \.self

如果 数据的顺序不会变动, 可以使用 dogs.indices, id 使用 \.self

**动态产生画面** ForEach List Table

**List** 能产生动态和静态的 View  
垂直排列,可以滚动  
有设计好的风格套用 insetGrouped  
使用 Section 分组

### 动态



### 静态



### 结合

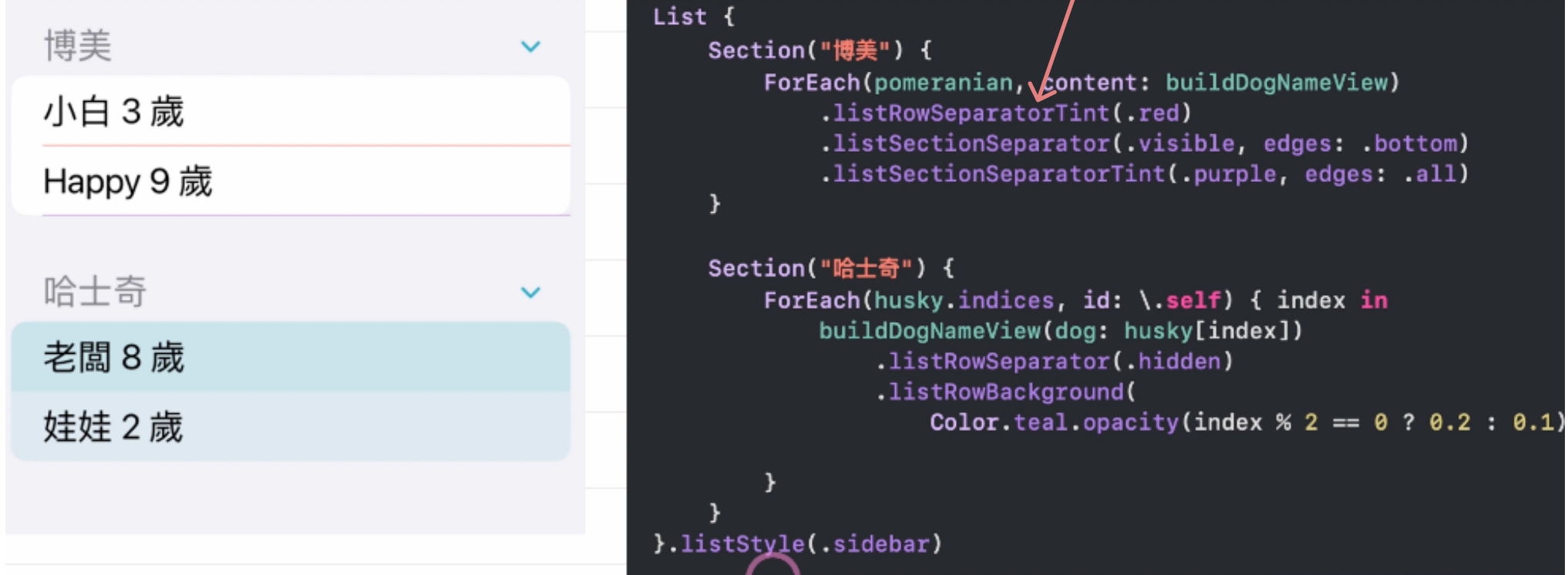


## List + 編輯模式



### 预设风格

## Modifier



### 移动和删除



**Data** → **Binding<Data>**  
RandomAccessCollection MutableCollection

\*ForEach 也有這個啟動，但一定要放在 List 之中才有效果



只有 ForEach 才有这两个 modifier

