



Piscine iOS SwiftUI - Project 01

Cocktail Bar

Summary: This document contains the subject for the Project01 for the iOS SwiftUI piscine of

Contents

I	Instructions	2
II	Foreword	3
III	Exercise 00: A Strict Cocktail Bar	4
IV	Exercise 01: A Tighter Cocktail Bar	6
V	Exercise 02: Bombay Sapphire	7

Chapter I

Introduction

Struct 와 Class 는 OOP(Object Oriented Programming)를 위한 필수 요소로 프로그램 코드를 추상화하기 위해 사용이 됩니다. Swift 에서는 다른 프로그래밍 언어와 달리 Struct 와 Class 를 위한 별도의 인터페이스와 파일을 만들 필요가 없습니다.

Struct 와 Class, 둘은 굉장히 비슷하지만, 내부의 기능으로 보면 매우 다른 모습을 보입니다.

UIKit 을 다뤘다면 아마 어떤 말을 하는 지 쉽게 이해할 것입니다.

하지만 SwiftUI 가 처음 iOS 프로그래밍이라도 괜찮습니다. 현재는 추상화가 뭐고 OOP 가 뭐고... 혼란스러울 것입니다. 그렇지만 괜찮습니다. 이제부터 알아가면 되니까요!

Chapter II

Foreword

이 새벽을 비추는 초승달

오감보다 생생한

육감의 세계로 보내주는 푸르고 투명한 파랑새

술취한 몸이 잠든 이 거릴 휘젓고 다니다 만나는 마지막 신호등이

뿔는 붉은 신호를 따라 회색 거리를 걸어서 가다보니

좀 낮설어 보이는 그녀가 보인적 없던 눈물로 나를 반겨

태양보다 뜨거워진 나 그녀의 가슴에 안겨

창가로 비친 초승달 침대가로 날아온 파랑새가 전해준

그녀의 머리핀을 보고 눈물이 핑돌아

순간 픽하고 나가버린 시야는 오감의 정전을 의미 이미 희미해진 내 혼은


보라빛 눈을 가진 아름다운 그녀를 만나러 파랑새를 따라

몽환의 숲으로

나는 날아가

Chapter III

Exercise 00: A Strict Cocktail Bar

	Exercise 00
Project01_00	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	

각테일을 주문하고 주문 받은 각테일의 총 수량을 표시하는 앱을 만들어보세요.

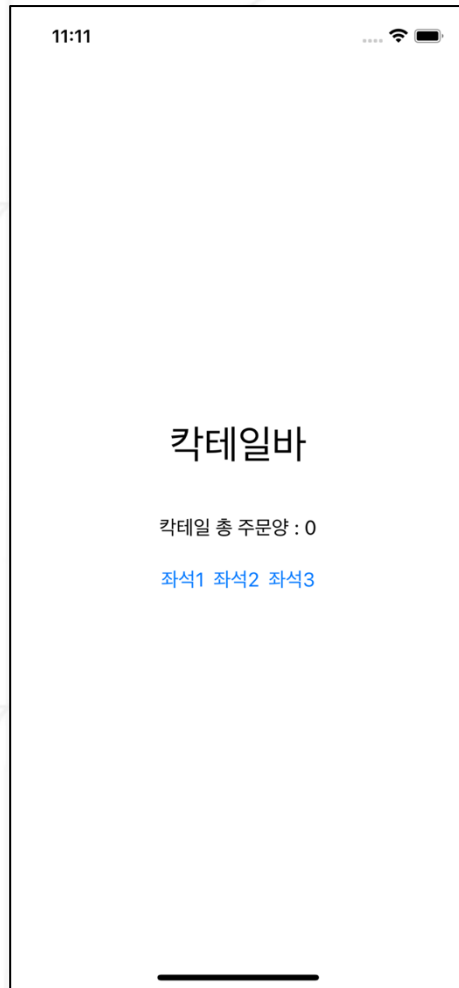
- 각 좌석 버튼을 클릭할 때 마다 각테일의 총 주문량은 1 씩 늘어나야 합니다.
- 단, 주문 양을 계산하기 위해서는 반드시 제시된 Order 클래스의 `currentOrderCount` 변수를 사용해야 합니다.

```
class OrderClass {  
    private var currentOrderCount: Int = 0  
}
```

- 주문을 처리할 Order 는 총 3 개가 필요하며, 각 번호에 맞는 주문을 처리해야 합니다.


```
struct Content: View {  
    var order1: OrderClass  
    var order2: OrderClass  
    var order3: OrderClass  
}
```

- 단, Order 클래스로 만들 수 있는 인스턴스는 1 개로 제한됩니다.
(즉, `OrderClass()`는 단 한번만 사용할 수 있습니다.)



Chapter IV

Exercise 01: A Tighter Cocktail Bar

	Exercise 01
Project01_01	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	

Exercise00 을 Class 가 아닌 Struct 로 구현해보세요.

- 단, 주문 양을 계산하기 위해서는 반드시 제시된 OrderStruct 의 currentOrderCount 변수를 사용해야합니다.
- 주문을 처리할 Order 는 다음과 같이 총 3 개 필요하며, 각 좌석 번호에 맞는 주문을 처리해야 합니다.


```
struct Content: View {  
    var order1: OrderClass  
    var order2: OrderClass  
    var order3: OrderClass  
    ...  
}
```

- 단, OrderStruct 로 생성한 인스턴스는 반드시 3 개여야합니다.

Swift 의 Struct 에 대해 자세히 조사해보세요. Class 와 Struct 의 차이점은 무엇일까요?

Chapter V

Exercise 02: Bombay Sapphire

	Exercise 02
Project01_02	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	

칵테일바의 주인은 오로지 정품 봄베이 사파이어만 취급합니다.

```
let bombaySapphire: Liquor = Liquor(name: "bombaySapphire")
```

- 텍스트필드에 술의 이름을 넣고 납품 버튼을 누르면 해당 이름을 가진 Liquor 인스턴스가 생성됩니다.
- 해당 술의 진품 여부는 인스턴스의 생성 시 무작위로 결정됩니다.
- 해당 술이 "봄베이사파이어"의 진품이면 주인장은 “통과!”를, 그렇지 않으면 “장난쳐!”를 외칩니다.
- 단, 비교는 반드시 Liquor 와 Liquor 사이에서만 이루어져야하며, == 연산자를 사용해야만 합니다.

