UI в UIKit – означает user interface, что говорит об указанном фреймворке, как о библиотеке пользовательских элементов.

Label в UIKit это вид – одна или несколько строк не редактируемого текста.

В коде мы можем использовать класс UILabel для объявления storyboard.

Инициализатор frame отвечает за размеры экрана.

Инициализатор coder может принять готовые настройки storyboard объекта.

UILabel (Метка):

Предназначение: используется для отображения статического текста или атрибутированной строки.

Внешний вид: может отображать только текст, без возможности пользовательского взаимодействия.

Изменяемость: Текст в UILabel обычно устанавливается программно и не поддерживает пользовательский ввод.

Класс: UILabel является подклассом UIView.

Команда для вызова библиотеки объектов command + shift + L

Включив adjust image size мы дадим установку/разрешение на изменение вида при соответствующих изменениях пользователем настроек всего устройства.

Включив reverses on highlight мы добавим реакцию тени при нажатии на кнопку.

Включив Shows Touch On Highlight мы добавим реакцию «свечение» в середину кнопки или автоматически на картинку, если она установлена.

В поле state мы можем настроить состояние кнопки при запуске приложения.

Для дублирования кнопки зажимаем клавишу option и перетаскиваем кнопку.

При удалении кнопок в ViewController необходимо проверять отсутствие связи с ними в storyboard.  
  
Default состояние кнопки – состояние без нажатия.

Highlight состояние кнопки – состояние нажатия.

Описание свойств кнопки привязано к функционалу.