UISegmentedControl – представляет собой набор горизонтальных кнопок. Обычно используется для предоставления нескольких взаимоисключающих вариантов действий или фильтров.

Сегменты могут представлять собой одиночный или множественный выбор или список команд.

Галочка на Momentary в графе State означает, что выбранная графа отображаться не будет.

Каждый сегмент может отображать текст или изображение, но не может отображать их одновременно.

В iOS главное представление (view) является основной областью, которая представляет собой корневой элемент для отображения пользовательского интерфейса на экране. Оно принадлежит экземпляру класса UIViewController и используется для расположения и управления другими элементами интерфейса.

Основные аспекты главного представления:

Корневой элемент контроллера: view является основной областью, в которой размещаются все другие элементы интерфейса контроллера (UIViewController).

Иерархия визуальных элементов: Остальные элементы интерфейса, такие как кнопки, текстовые поля, изображения и другие, добавляются в это представление или в его подвиды (subviews) для отображения пользовательского интерфейса приложения.

Управление позиционированием: Главное представление используется для управления расположением и размерами других элементов интерфейса с помощью ограничений (constraints) или других методов управления макетом.

В вашем коде segmentedControl добавляется как подвид (subview) к главному представлению view контроллера, и для него устанавливаются ограничения (constraints), чтобы определить его положение и размер внутри этого главного представления. Это позволяет гарантировать корректное отображение UISegmentedControl на экране и подстройку под различные размеры и ориентации устройства.

**Метод addTarget** используется для добавления действия (action) к определенному объекту в ответ на определенное событие (event). Давай разберем его аргументы:

target: Это объект, который будет выполнять действие при возникновении события. Обычно это будет экземпляр класса, который содержит метод, который нужно вызвать.

action: Это селектор, который указывает, какое действие выполнить. Селектор - это способ обозначения конкретного метода. Например, #selector(methodName) ссылается на метод methodName.

for: Это тип события, на которое будет реагировать метод. Например, это может быть нажатием (.touchUpInside) для UIButton или другие события UIControl.

Clip to bounds в графе Drawing отвечает за обрезку картинки