

Pantalla B

| | | |
|--|--|--|
| <pre> 6 // 7 8 import UIKit 9 10 protocol enviar_Datos{ 11 func Cambiar_imagen(imagen: String?) 12 func cambio_Imagen2(imagen: UIImage?) 13 } 14 15 class pantalla_B: UIViewController { </pre> | | <p>Creamos el Protocolo antes del inicio de nuestro clase.</p> <p>Un protocolo no lleva nada, solo se crean las funciones</p> |
| <pre> 15 class pantalla_B: UIViewController { 16 17 var delegate:enviar_Datos? 18 19 override func viewDidLoad() { 20 super.viewDidLoad() 21 22 } </pre> | | <p>Creamos una variable de tipo de dato protocolo y lo ponemos optional?, por no sabemos si recibirá datos</p> |
| <pre> 26 @IBAction func cambiar_Imagen(_ sender: UIButton) { 27 delegate?.Cambiar_imagen(imagen: "1.jpg") 28 delegate?.cambio_Imagen2(imagen: UIImage(named: "2.jpg")) 29 self.navigationController?.popViewController(animated: true) 30 } </pre> | | <p>En un botón mandamos llamar nuestra variable y agregamos los datos</p> <p>Self.navigationController?.pop..... sirve para eliminar la imagen</p> |

Pantalla A

```
7
8 import UIKit
9
10 class pantalla_A: UIViewController, enviar_Datos {
11
12
13
14
15     @IBOutlet weak var imagen2xD: UIImageView!
16     @IBOutlet weak var imagenxD: UIImageView!
17
18     func Cambiar_imagen(imagen: String?) {
19         print("hola")
20         imagenxD.image = UIImage(named: imagen!)
21     }
22     func cambio_Imagen2(imagen: UIImage?) {
23         imagen2xD.image = imagen
24     }
25
```

En nuestra clase heredamos de enviar_Datos, enviar_Datos tiene dos funciones que necesitan ser declaradas para poder funcionar esas son Cambiar_Imagen y cambiar imagen2 las inicializamos y ahora si podemos ponerles cuerpo

```
@IBAction func cambiar_Pantalla_B(_ sender: Any) {
    performSegue(withIdentifier: "cambiar", sender: nil)
}

override func prepare(for segue: UIStoryboardSegue, sender: Any?) {
    let nueva_Pantalla = segue.destination as! pantalla_B
    nueva_Pantalla.delegate = self
}
```

Tenemos que crear un sender y un prepare
En el prepare creamos el la pantalla b e inicializamos la variable delegate, o si no no se enviaran los datos