Pantalla B

|  |  |
| --- | --- |
|  | Creamos el Protocolo antes del inicio de nuestro clase.  Un protocolo no lleva nada, solo se crean las funciones |
|  | Creamos una variable de tipo de dato protocolo y lo ponemos optional?, por no sabemos si recibirá datos |
|  | En un botón mandamos llamar nuestra variable y agregamos los datos  Self.navigationController?.pop……. sirve para eliminar la imagen |

Pantalla A

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