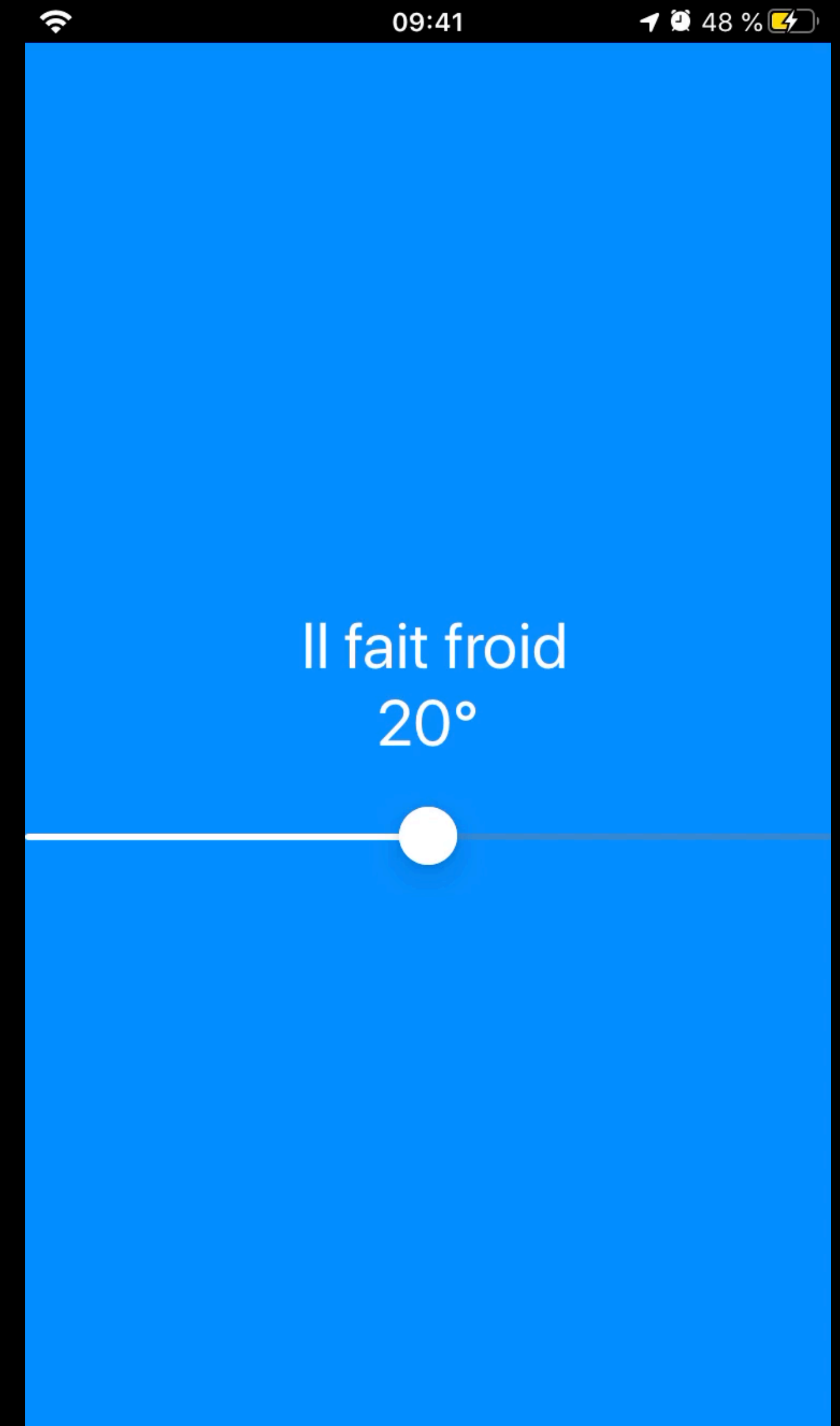


Structures de contrôle en SwiftUI

Objectif

- **Changer l'affichage** (texte, couleur, etc...) en fonction des données



Exercice de rappel

```
var temperature = 32  
Text("Il fait ...")
```

Si la température est supérieure à 30°
afficher « Il fait chaud »
sinon
afficher « Il fait froid »



Il fait chaud

Exercice de rappel

if... else...

```
var temperature = 32  
  
if temperature > 30 {  
    Text("Il fait chaud")  
} else {  
    Text("Il fait froid")  
}
```

Si la température est supérieure à 30°
afficher « Il fait chaud »
sinon
afficher « Il fait froid »



Il fait chaud

Exercice de rappel

```
var temperature = 32  
Text("Il fait ...")
```

Si la température est supérieure à 35° afficher « Très chaud »

Si la température est entre 30° et 35° afficher « Chaud »

Si la température est entre 15° et 30° afficher « Tempéré »

Si la température est inférieur à 15° afficher « froid »

Très chaud

Exercice de rappel

switch... case...

```
var temperature = 15
switch temperature {
  case 35...: Text("Très chaud")
  case 30..<35: Text("Chaud")
  case 15..<30: Text("Normal")
  default: Text("Froid")
}
```

Si la température est supérieure à 35° afficher « Très chaud »
Si la température est entre 30° et 35° afficher « Chaud »
Si la température est entre 15° et 30° afficher « Tempéré »
Si la température est inférieur à 15° afficher « froid »

Il fait chaud

Exercice de rappel

```
var temperature = 32  
var label = ...
```

Si la température est supérieur à 30°
 assigner «Chaud » dans label
sinon
 assigner « Froid »



Froid

Exercice de rappel

Opérateur ternaire

```
var temperature = 15  
var label = temperature > 30 ? "Chaud" : "Froid"
```

Si la température est supérieur à 30°
assigner «Chaud » dans label
sinon
assigner « Froid »

Froid

Démo

Intégrons des **structures de contrôle**
dans SwiftUI



Structures de contrôle en SwiftUI

```
struct TemperatureDisplay: View {
    @State private var temperature: Double = 25.0

    var body: some View {
        VStack {
            Spacer()
            if temperature > 30 {
                Text("Il fait chaud")
            } else {
                Text("Il fait froid")
            }
            Text("\(Int(temperature))°")
            Slider(value: $temperature, in: -10...50, step: 1)
            Spacer()
        }
    }
}
```

Structures de contrôle en SwiftUI

À l'intérieur du body

```
struct TemperatureDisplayer: View {
    @State private var temperature: Double = 25.0

    var body: some View {
        VStack {
            switch temperature {
            case 35...: Text("Très chaud")
            case 30..<35: Text("Chaud")
            case 15..<30: Text("Tempéré")
            default: Text("Froid")
            }
        }
    }
}
```

Structures de contrôle en SwiftUI

- Utiliser **computed properties** ou **fonction**
- Utiliser directement sur un composant

```
struct Temperature_Display: View {  
    @State private var temperature: Double = 25.0  
  
    var backgroundColor: Color { temperature > 30 ? .red : .blue }  
  
    func createBackgroundColor() -> Color { temperature > 30 ? .red : .blue }  
  
    Text("Il fait ...").foregroundColor(temperature > 30 ? .red : .blue)  
}
```

Structures de contrôle en SwiftUI

```
struct TemperatureDisplayer: View {
    @State private var temperature: Double = 25.0

    var backgroundColor: Color { temperature > 30 ? .red : .blue }

    func backgroundColorFunc() -> Color { temperature > 30 ? .red : .blue }

    var body: some View {
        VStack {
            switch temperature {
            case 35...:
                Text("Très chaud")
            case 30..<35:
                Text("Chaud")
            case 15..<30:
                Text("Tempéré")
            default:
                Text("Froid")
            }
            Text("\(Int(temperature))°C")
        }
        .background(backgroundColor)
    }
}
```

Structures de contrôle en SwiftUI

```
struct TemperatureDisplayer: View {
    @State private var temperature: Double = 25.0

    var backgroundColor: Color { temperature > 30 ? .red : .blue }

    func backgroundColorFunc() -> Color { temperature > 30 ? .red : .blue }

    var body: some View {
        VStack {
            switch temperature {
            case 35...:
                Text("Très chaud")
            case 30..<35:
                Text("Chaud")
            case 15..<30:
                Text("Tempéré")
            default:
                Text("Froid")
            }
            Text("\(Int(temperature))°C")
        }
        .background(temperature > 30 ? Color.red : Color.blue)
    }
}
```

