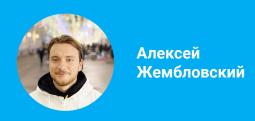
### **\*\*** нетология

### Работа с уведомлениями





### Алексей Жембловский

iOS Engineer, EPAM

### План занятия

- 1. <u>Уведомления на iOS</u>
- 2. <u>User Notifications Framework</u>
- 3. <u>Кастомизация, временное разрешение и тестирование на симуляторе</u>
- Итоги
- 5. Домашнее задание

### Уведомления на iOS

### Уведомления на iOS





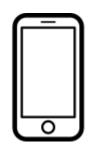
Новинки

Обновления

Напоминания

### Уведомления на iOS

**Локальные уведомления** – это оповещения, целиком созданные и работающие на устройстве, не требуют никакой внешней инфраструктуры.



**Ризh-уведомления (удаленные уведомления)** – уведомления, для которых требуется подключение и какая-то серверная инфраструктура для отправки уведомления через службу push-уведомлений Apple (APNs) на устройство.



### Запрос разрешения на отправку уведомлений

```
UNUserNotificationCenter.current().requestAuthorization(options:
[.alert, .sound, .badge]) { granted, error in

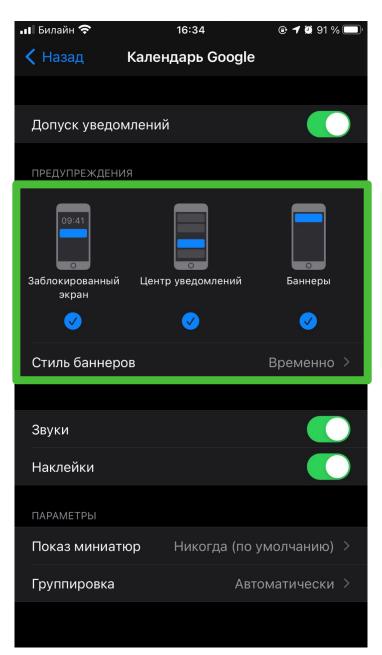
    if let error = error {
        // Обработка ошибки.
    }
}
```

### Виды уведомлений

#### Уведомления могут быть:

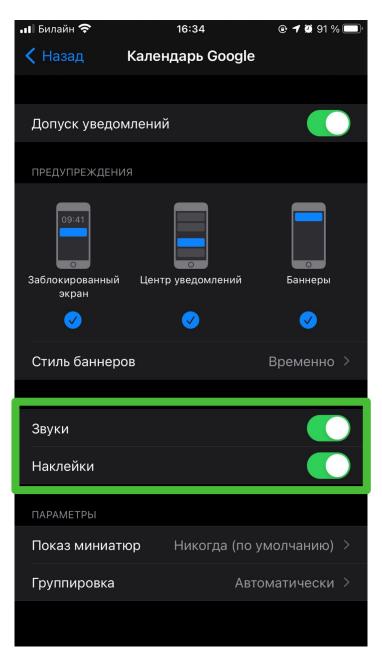
- на заблокированном экране
- в центре уведомлений
- в виде баннеров\*

\* Баннер может быть временным или постоянным, пока пользователь не уберет его с экрана или не перейдет по нему.



### Виды уведомлений

Дополнительно уведомления могут отображаться на значке вашего приложения на экране и сопровождаться звуками и вибрацией.



# User Notifications Framework

### Фреймворк User Notifications

Фреймворк User Notifications предназначен для работы с локальными и push-уведомлениями.

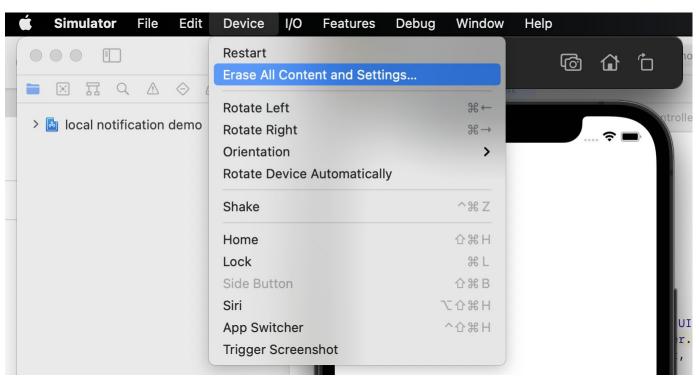
#### Этот фреймворк позволяет:

- Определять типы уведомлений, которые поддерживает ваше приложение
- Определять любые настраиваемые действия, связанные с вашими типами уведомлений
- Планировать локальные уведомления
- Обрабатывать уже доставленные уведомления
- Отвечать на выбранные пользователем действия.

### Демо – запрос на отправку уведомлений и локальное уведомление

Чтобы сбросить настройки симулятора, нужно перейти в Device – Erase all content and settings. Это сотрет все предыдущие билды на симуляторе и все настройки.

#### Пример на github

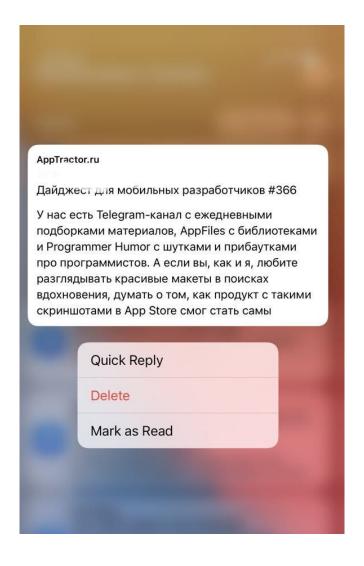


### Демо - ежедневное уведомление

Рассмотрим, как показывать ежедневные уведомления на примере.

# Кастомизация, временное разрешение и тестирование на симуляторе

### Взаимодействие пользователя с уведомлением



### Взаимодействие пользователя с уведомлением

Рассмотрим на примере.

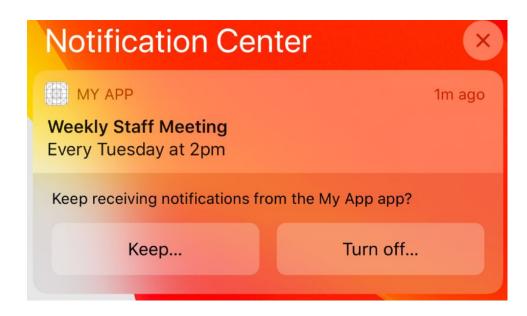
### Взаимодействие пользователя с уведомлением

- Создаем объект **UNNotificationAction** с уникальным идентификатором
- Добавляем созданный объект в UNNotificationCategory
- Добавляем категорию в центр уведомлений
- При получении уведомления, смотрим на
   UNNotificationResponse в методе делегата func
   userNotificationCenter(\_ center:, didReceive response:,
   withCompletionHandler completionHandler) и проходимся по id
   действий при помощи switch
- Если id действия находится, то выполняем его

Когда вы запрашиваете разрешение на отправку уведомлений у пользователя, есть возможность продемонстрировать, как эти уведомления будут выглядеть – для этого предусмотрена **временная авторизация**.



Предварительные уведомления для всех целей и задач являются обычными локальными и/или удаленными уведомлениями. Их использование вносит небольшое изменение в способ, которым мы обычно запрашиваем у пользователя разрешение, а все остальное остается неизменным.



Такой подход позволяет дать пользователям возможность оценить ваши уведомления и решить позже: получать уведомления или нет.

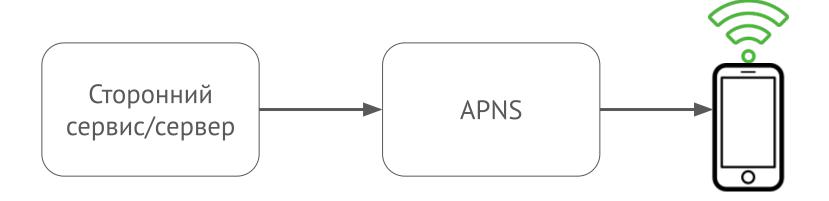
Такие уведомления приходят **без звука** сразу в центр уведомлений с опциями **«Сохранить»** уведомления или **«Выключить»**. Если пользователь нажимает кнопку «Сохранить», система предлагает ему выбрать между уведомлениями со звуком или тихими уведомлениями.



Чтобы запросить временную авторизацию, добавьте опцию .provisional при запросе разрешения на отправку уведомлений.

Можно добавить и другие опции уведомлений (.alert, .badge, .sound), но они не будут доступны, пока пользователь не даст свое разрешение на получение уведомлений.

### Работа с удаленными уведомлениями



### Тестирование на симуляторе

Прежде чем мы начнем погружаться в тестирование удаленных push-уведомлений, важно убедиться, что у вас есть правильные разрешения на получение уведомлений на симуляторе iOS. Для этого откройте настройки приложения.

#### Тестирование может быть:

- Тестирование push-уведомлений с помощью инструментов командной строки Xcode
- Тестирование push-уведомлений с помощью файла APNS

### Тестирование на симуляторе

```
{
   "aps" : {
     "alert" : "Testing push notifications in production",
     "badge" : 1,
     "sound" : "o.caf"
   },
   "foo" : "bar"
}
```

### **Notification Content Extension**



#### **Notification Content Extension**

- Необходимо открыть File -> New -> Target
- Выбрать Notification Content Extension
- После этого у вас появится в Xcode новая группа с суффиксом ...NotificationContentExtension
- Внутри будет находиться файл ViewController.swift
- В нем вы можете создавать собственный UI для дополнительного контента уведомления

### Итоги

### Итоги

#### В этом занятии мы узнали:

- Как запрашивать разрешение на отправку уведомлений
- что такое локальные и push-уведомления
- как отправлять уведомления
- что такое временное разрешение и
- кастомизация уведомлений

### Дополнительные материалы

- Пример на SwiftUI
- Human Interface Guidelines: Notifications
- Scheduling a Notification Locally from Your App
- Customizing the Appearance of Notifications

#### **WWDC**

Send communication and Time Sensitive notifications

#### Ссылки на статьи и интересные материалы

- Уведомления на устройствах iPhone, iPad и iPod touch
- Customizing the Appearance of Notifications in Swift

### Домашнее задание

Давайте посмотрим ваше домашнее задание.

- Вопросы по домашней работе задавайте в чате учебной группы.
- Задачи можно сдавать по частям.
- Зачёт по домашней работе проставляется после того, как приняты все задачи.



## Задавайте вопросы и пишите отзыв о лекции!

Алексей Жембловский