|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre**:  Rolando Semehí Sumoza Rivas | | **Matrícula**:  2749631 |
| **Nombre del curso:**  Desarrollo de aplicaciones en iOS | **Nombre del profesor**:  Miguel Pérez Maciel | |
| **Módulo**:  3 | **Actividad**:  Actividad 12 | |
| **Fecha**: 1 de Abril, 2020 | | |
| **Bibliografía**: | | |

**Descripción**

En esta actividad el participante deberá activar diferentes tipos de gestos interactivos, y con ello, presentar cual se está ejecutando.

**Objetivo**

Diseñar, asignar e implementar diferentes medios de interacción a través de gestos y los fundamentos de animación.

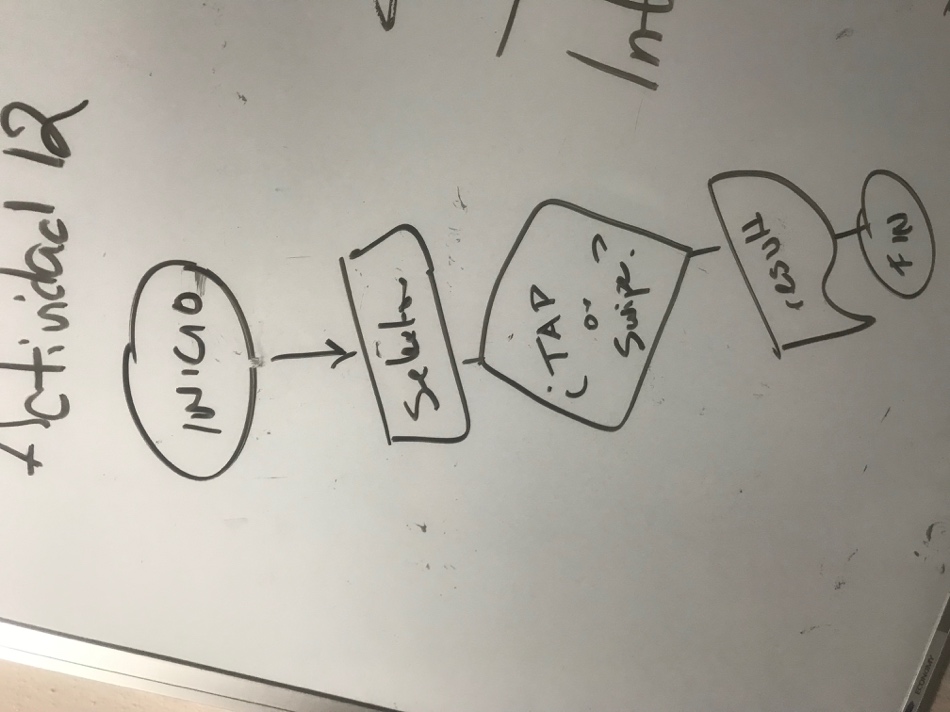
**Requerimientos**

* Equipo de cómputo Mac con sistema operativo OS X.
* Aplicación XCode.

**Desarrollo**

A continuación, se presentan varios ejercicios. En cada uno de ellos, además de realizar lo que se pide, deberás desarrollar un diagrama de secuencia o flujo que represente el diseño funcional.

1. Descarga el proyecto para la actividad 12y ejecuta el archivo GestoAnimacion.xcodeproj.
2. En el panel del proyecto, haz clic en el archivo Main.storyboard para acceder al canvas de Storyboard.
3. Revisa que esté activo un componente UIViewController con dos UILabel.
4. Selecciona el archivo ViewController.swift desde el panel del proyecto, y valida que esté el código **@IBOutlet weak var tipoGesto: UILabel!**que fungirá como outlet.
5. Selecciona el archivo ViewController.swift desde el panel del proyecto, y agrega el código dentro de la clase:  
   **override func viewWillAppear(\_ animated: Bool) {  
   viewWillAppear(animated)  
   self.tipoGesto.alpha = 0.0  
   }**, este código activará la propiedad alpha en cero (no visible) para el outlet “tipoGesto”.
6. Agrega el siguiente código dentro del método viewDidLoad:  
   **let gestoTap = UITapGestureRecognizer(target: self, action:#selector(accionGesto(\_:)))  
   let gestoSwipe = UISwipeGestureRecognizer(target: self, action:#selector(accionGesto(\_:)))  
   view.addGestureRecognizer(gestoTap)  
   self.view.addGestureRecognizer(gestoSwipe)**, el cual agregará los gestos Tap y Swipe sobre el UIView.
7. Agrega el siguiente código para crear la función **func accionGesto(sender: UIGestureRecognizer){ if sender.isKind(of:UITapGestureRecognizer){ tipoGesto.text = "Tap"} if sender.isKind(of:UISwipeGestureRecognizer){ tipoGesto.text = "Swipe"} animacion() }**esta función detectará el tipo de gesto.
8. Agrega el siguiente código para crear la función: **func animacion(){ UIView.animate(withDuration: 3, delay: 0.2, options: [], animations: {self.tipoGesto.alpha = 1.0}) { \_ in self.tipoGesto.alpha = 0.0 }}** esta función realizará la animación de outlet “tipoGesto” para que sea visible.
9. Ejecuta el proyecto en el simulador.

****