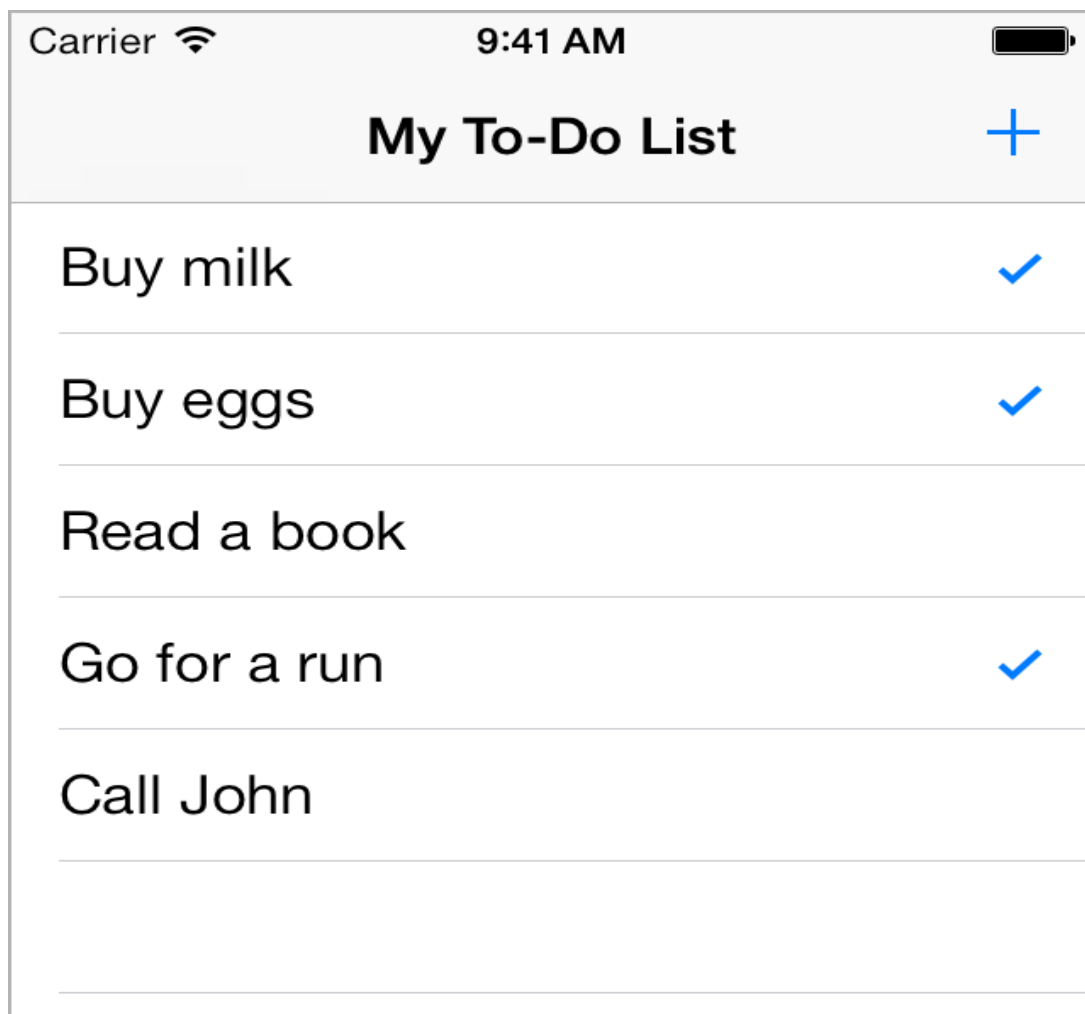


Compte rendu

TP : Programmation Application Mobile IOS

Réaliser par : Sami EZZAHID



Année Académique : 2022-2023

L'objectif de ce TP est de programmer une application mobile iOS d'une todoListe avec plusieurs fonctionnalités en SwiftUI sur l'environnement de développement Xcode.

Fonctionnement :

Le code est composé de 4 ViewController :

ViewController est la page principale qui permet d'afficher les tâches grâce à un TableView. En suite en appuyant sur le bouton "+" on accède au ViewController2 qui permet d'ajouter une nouvelle tâche avec une description. En appuyant sur une tâche déjà créée on accède au ViewController3 qui permet d'afficher la tâche avec sa description et contient le bouton "Modifier" qui ouvre le ViewController4 qui permet de modifier et/ou supprimer la tâche.

A l'intérieure de chaque ViewController :

1) Vue Principale

Affiche le tableView dans le quelle sont stockés les objets data de la classe DATA.

```
5
6 class ViewController: UIViewController,UITableViewDataSource {
7     func tableView(_ tableView: UITableView, numberOfRowsInSection: Int) -> Int {
8         return myData.count
9     }
10
11     func tableView(_ tableView: UITableView, cellForRowAt indexPath:
    IndexPath) -> UITableViewCell {
12         let cell = tableView.dequeueReusableCell(withIdentifier:
    "cell1",for:indexPath) as! TableViewCell
13
14         let row = indexPath.row
15         cell.myText.text=myData[row].task
16         cell.myStatus.setOn(myData[row].status, animated: true)
17         return cell
18     }
```

2) Vue 2

Elle permet d'ajouter une nouvelle tâche, et on peut quitter cette vue soit en appuyant sur "Annuler" pour revenir à la page principale sans enregistrer, soit en appuyant sur "+" pour enregistrer les données dans un objet data et afficher la vue principale avec le nouveau élément.

3) Vue 3

En appuyant sur une tâche dans la vue principale, on ouvre la troisième vue qui permet de supprimer la tâche en utilisant la méthode

```
4
5
6 @IBAction func unwindToDelete(_ unwindSegue: UIStoryboardSegue) {
7     myData.remove(at: mytableView.indexPathForSelectedRow!.row)
8     mytableView.reloadData()
9 }
```

Et permet aussi de modifier l'image en ouvrant la vue 4

4) Vue 4

La vue 4 reçoit les informations de la tâche à modifier à travers la méthode "override func prepare"

Et renvoie à la vue principale l'objet modifié grâce à la méthode

```
60
61
62 @IBAction func unwindToEdit(_ unwindSegue: UIStoryboardSegue) {
63     let viewC = unwindSegue.source as! ViewController4
64     myData[mytableView.indexPathForSelectedRow!.row].task =
        viewC.task.text!
65     myData[mytableView.indexPathForSelectedRow!.row].desc =
        viewC.desc.text!
66     mytableView.reloadData()
67 }
```