

# Swift Cheat Sheet

## Variablen und Konstanten

```
var mutableDouble : Double = 1.0
mutableDouble = 3.0 // Da var = variable -> Wert kann geändert werden

let constantDouble : Double = 20.0
// constantDouble = 30.0 // Fehler da let = Konstant

// Type Inference -> Datentyp Ableitung
var aInt = 30.0
var aString = "Ich bin ein String"
let aDouble = 40.0
```

## Schleifen

```
for number in 0...10 {
    // ich laufe in einer dauerschleife...
}
```

## Datenstrukturen

```
var arrayName = [Int]()
arrayName.append(1)
arrayName.append(10)
arrayName.append(100)
arrayName.append(1000)

for number in arrayName {
    print("Zahl \(number)")
}
```

## Funktionen

```
func doIt() {
    // ich erledige meine Aufgabe beim Aufruf
}

doIt()

func doIt(value: Int) {
    // ich erledige meine Aufgabe und erhalten dafür einen Parameter value
}

func doIt(value: Int, value2: Int) -> Int {
    return value + value2
}
```

## Kontrollstrukturen

```
var bedingung = true

if bedingung == true {
    // Falls die bedingung stimmt (true) wird
} else {
    // ansonsten stimmt die bedingung nicht
}
```