

1:

Tänka hem startprojektet och öppna det i Xcode.

Skapa en IBAction från den röda (största) knappen. Döp den till `keyPressed`.

Gör ett printstatement för att kolla att knappen funkar.

2:

För att implementera nya (eller glömda) funktioner som att vi vill spela ljud med vår app, måste man hitta hur man gör detta.

En bra hjälp är att göra som nästan alla utvecklare gör.

1. Google
2. StackOverFlow
3. Implementera koden (du hittade) till ditt projekt
4. Gå till Documentationen (Apple Docs) för den koden du tänker använda
5. Lär dig hur du förändrar koden som du vill att din app ska göra

För att googla effektivare kan man använda denna formeln

<Vad jag vill att min app ska göra>+
<Vilket programspråk>+
<Vilken resurs>

I vårt fall: Play Sound+Swift+StackOverflow

Då kommer vi högst troligt att få en massa toppsvar från google. Väljer man det översta så går man in och kollar om det var vad man sökte. Om inte backa och fortsätt i svaren längre ner.

Om svaret verkar bra så kan man kolla om det har en grön checkmark. I stackoverflow menas det att det är ett accepterat och relevant svar.

Nu ska ni alltså implementera koden i er app som en hint: För att ni ska kunna spela ljud så måste ni importera AVFoundation.

3:

Om ni nu har fått ljud i den röda knappen så ta och länka upp alla de andra till samma IBAction som den röda.

Hint: Hoovra över den lilla pricken i progamfilen intill IBAction
Då ser ni ett + i pricken, klicka och håll ner, dra sen ut en ny länk till alla knapparna.

Testa att länknigen funkar (Alla spelar samma ljud).

4:

Modifiera er playSound() till att ta ett argument som kallas soundName och är av typ String.

I er url där det står "c" där skriver ni argumentet soundName

Nu när ni kallar på playSound i keyPressed()-action så måste ni ge den funktionen argumentet som ni gav och tilldela rätt property av knappen. Hint: sender är knappens action och det ni letar efter är currentTitle.

5.

Nu så klagar Xcode med rött. Det är för att currentTitle är en optional. Om ni klickar på det röda så kommer den att fråga vad ni vill göra för att fixa det. Välj det som heter forceUnwrapping. Det som händer är att ett utropstecken läggs till efter currentTitle! <- sådär.

Testa appen och om ni löst det såhär långt så kan ni nu spela olika ljud på deran xylofone.

6:

Luska nu ut hur ni kan få knappen ni trycke på att dimma ner till opacity 0.5.

Samt att klura ut hur ni får koden att "försenas" så att opaciteten varar i 0.2 sekunder