Swift & iOS Uygulama Geliştirme Eğitimi

2

Arrays

```
var boşArray = [String]()

var boşArray2 = Array<String>()

var optionalArray:Array<String>?
```

Arrays

```
var birimler = [
    "İdari ve Mali Hizmetler",
    "Bilişim Hizmetleri",
    "Ağ ve Sistem Yönetimi",
    "Teknik Hizmetler",
    "Yazılım Geliştirme"]
```

Arrays

```
var idariBirim = birimler.first

var teknikHizmetler = birimler[3]

var yazılımBirimi = birimler.last

birimler[1] = "Değişken Birim"
```

Arrays

```
birimler.append("Sürpriz Birim")

birimler.removeLast()

birimler.removeAtIndex(0)

birimler.removeAll(keepCapacity: false)

birimler = []
```

Dictionaries

```
var boşDictionary = [String,String]()

var boşDictionary2 = Dictionary<String,String>()

var optionalDictionary:Dictionary<String,String>?
```

Dictionaries

```
var öğrenciBilgileri = [
    "Ad"          : "Süleyman" ,
    "Soyad"       : "Çalık" ,
    "Numara"      : "12345" ,
    "KayıtYılı" : "2014" ]
```

Dictionaries

```
öğrenciBilgileri.updateValue("Halil", forKey: "Ad")

öğrenciBilgileri.removeValueForKey("Numara")

öğrenciBilgileri["Sınıf"] = "1"
```

Function

```swift
// Parametre almayan ve dönüş değeri olmayan fonksiyon
func merhabaDe() {
    println("Merhaba!")
}

// Bir Parametre alan ve dönüş değeri olmayan fonksiyon
func merhabaDe(isim:String) {
    println("Merhaba: \(isim)")
}
```

Function

```swift
// İki Parametre alan ve dönüş değeri olmayan fonksiyon
func birseySoyle(birsey:String , isim:String) {
    println(birsey + " " + isim)
}


// İki Parametre alan ve dönüş değeri Int olan fonksiyon
func topla(ilkSayi:Int , ikinciSayi:Int) -> Int {
    return ilkSayi + ikinciSayi
}
```

Function

```
// Int parametre alan ve Tuple dönen fonksiyon
func ikiyeBol(sayi:Int) -> (Int,Int) {
    var bolum = sayi / 2
    var kalan = sayi % 2

    return (bolum,kalan)
}
```

Class

```
class User {
    var firstName:String
    var lastName:String

    init(firstName:String, lastName:String) {
        self.firstName = firstName
        self.lastName = lastName
    }

    func fullName() -> String {
        return firstName + " " + lastName
    }
}
```

Class

```
var kullanıcı = User(firstName: "Bill", lastName: "Gates")
var kullanıcıAdı = kullanıcı.fullName()
// Bill Gates
```

Class

```
class Student : User {
    var number:Int

    init(firstName: String, lastName: String, number:Int) {
        self.number = number
        super.init(firstName:firstName, lastName:lastName)
    }
}
```

Class

```
var öğrenci =
Student(firstName:"Steve", lastName:"Jobs", number:123)

var öğrenciAdı = öğrenci.fullName()
// Steve Jobs
```

Struct

```
struct Vapur {
    var kalkış : String
    var varış : String
    var yolcuSayısı:Int
}

var kadıköyVapuru =
Vapur(kalkış: "Karaköy", varış:"Kadıköy", yolcuSayısı:200)
```

Struct vs Class

```
class User {
    var name: String
    init(name: String) {
        self.name = name
    }
}

var userA = User(name: "Steve")
var userB = userA // userA ve userB aynı adresi gösteriyor!
userB.name = "Bill"

println(userA.name) // "Bill"
println(userB.name) // "Bill"
```

Struct vs Class

```
struct User {
    var name: String
    init(name: String) {
        self.name = name
    }
}

var userA = User(name: "Steve")
var userB = userA // userA ve userB farklı 2 adresi
gösteriyor!
userB.name = "Bill"

println(userA.name) // "Steve"
println(userB.name) // "Bill"
```

Playground Zamanı

View

- “View” temelde, dörtgen bir alanı ifade eder.
- İlgili alana çizim yapar ve kullanıcı aksiyonlarını karşılar.
- Her bir view’in, tek bir superView’i vardır.
- Ancak birçok subview’i olabilir.
- Subview’lerin sırası önemlidir.
- Son eklenen en üstte görünür.

Window

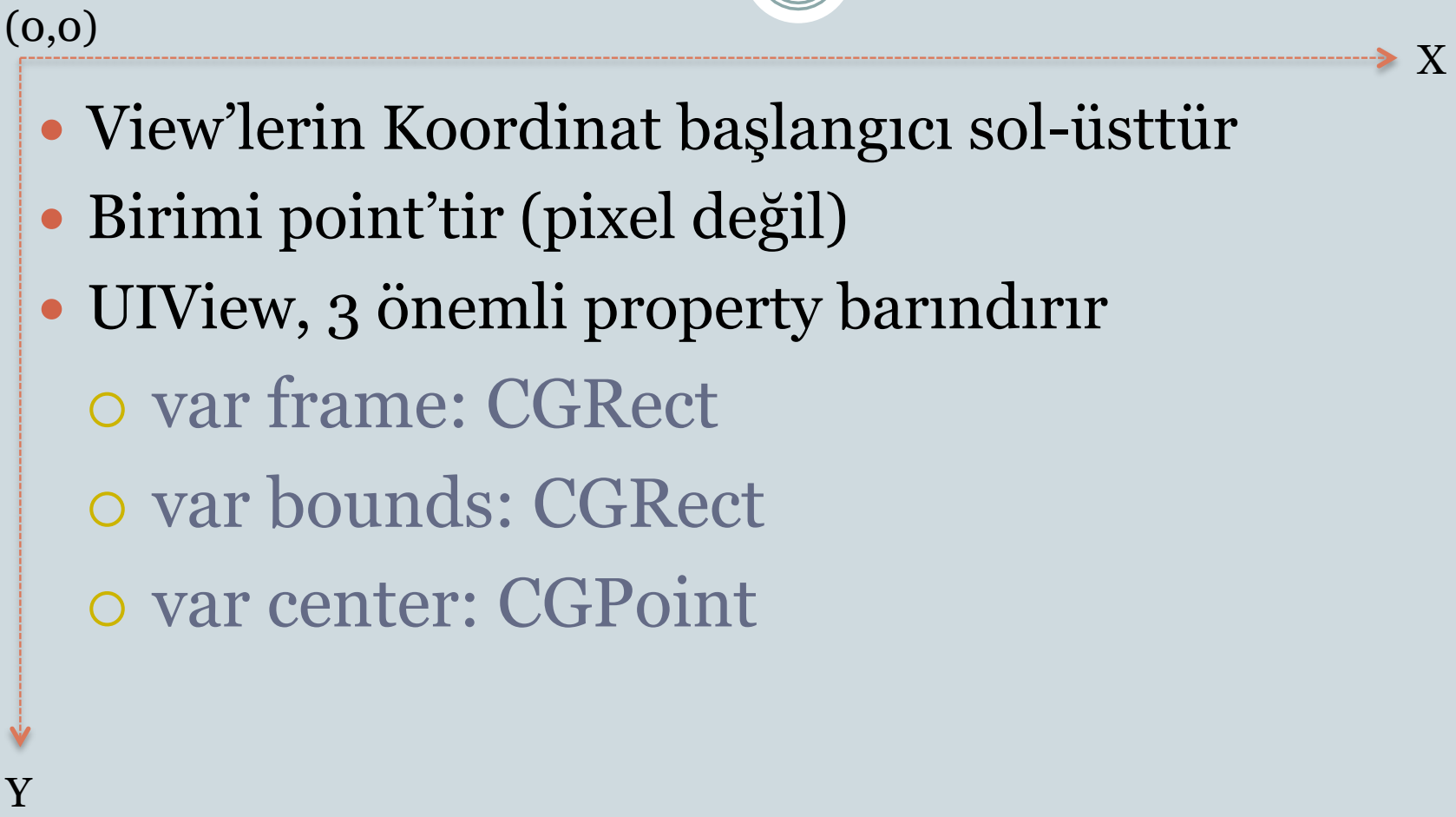
```
class UIWindow : UIView {
    ...
}
```

- View hiyerarşisinin en tepesindeki view
- Uygulamalarda tek bir window olur
- Storyboard'lardan sonra pek kullanılmıyor

View Coordinates

- CGFloat
  - Grafik kütüphanesinde kullanılan float tipi
- CGPoint
  - **x** ve **y** adında CGFloat değerleri tutan bir struct
- CGSize
  - **width** ve **height** adında CGFloat değerleri tutan bir struct
- CGRect
  - **origin** adında bir CGPoint
  - **size** adında bir CGSize tutan bir struct

View Coordinates

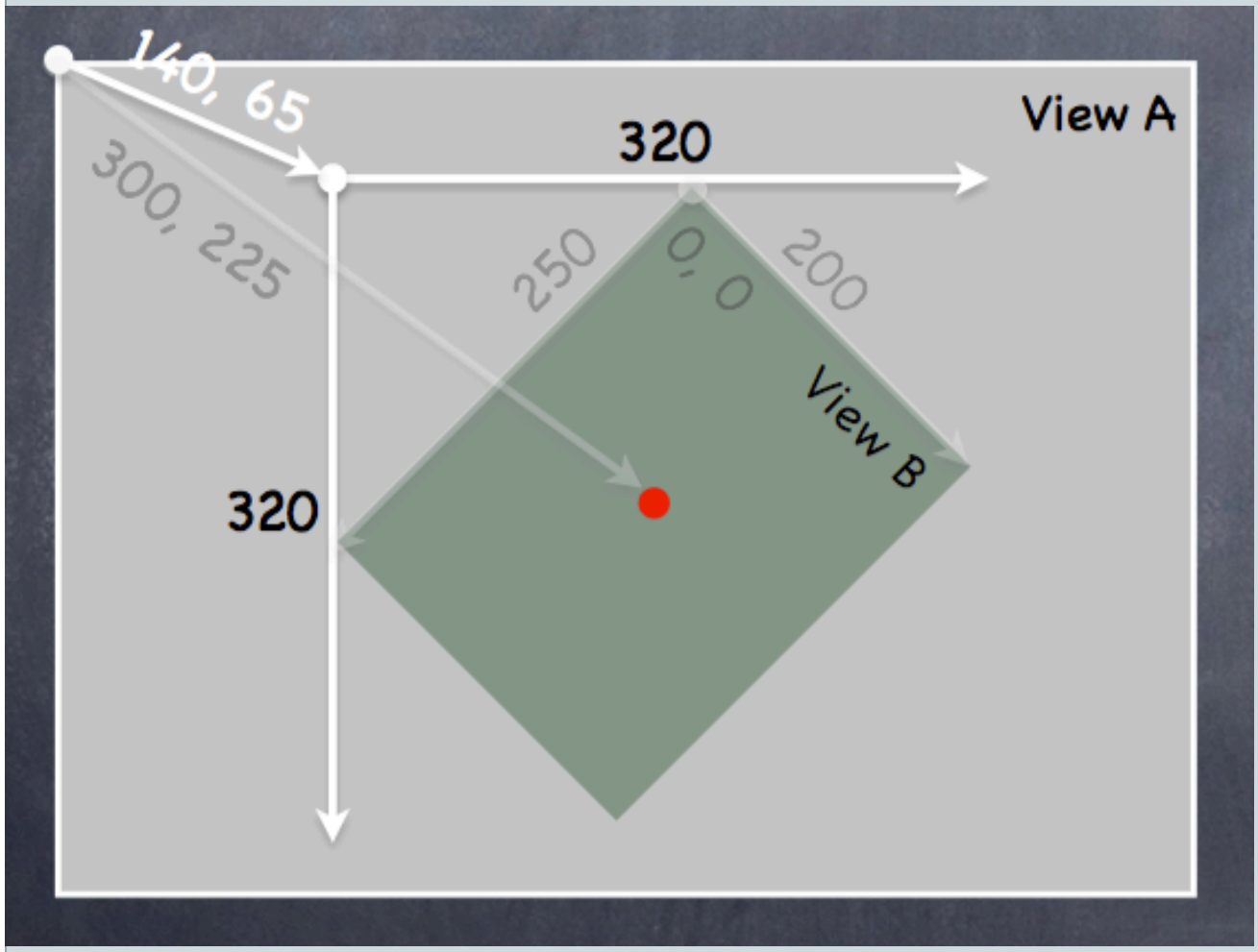


- View'lerin Koordinat başlangıcı sol-üsttür
- Birimi point'tir (pixel değil)
- UIView, 3 önemli property barındırır
  - var frame: CGRect
  - var bounds: CGRect
  - var center: CGPoint

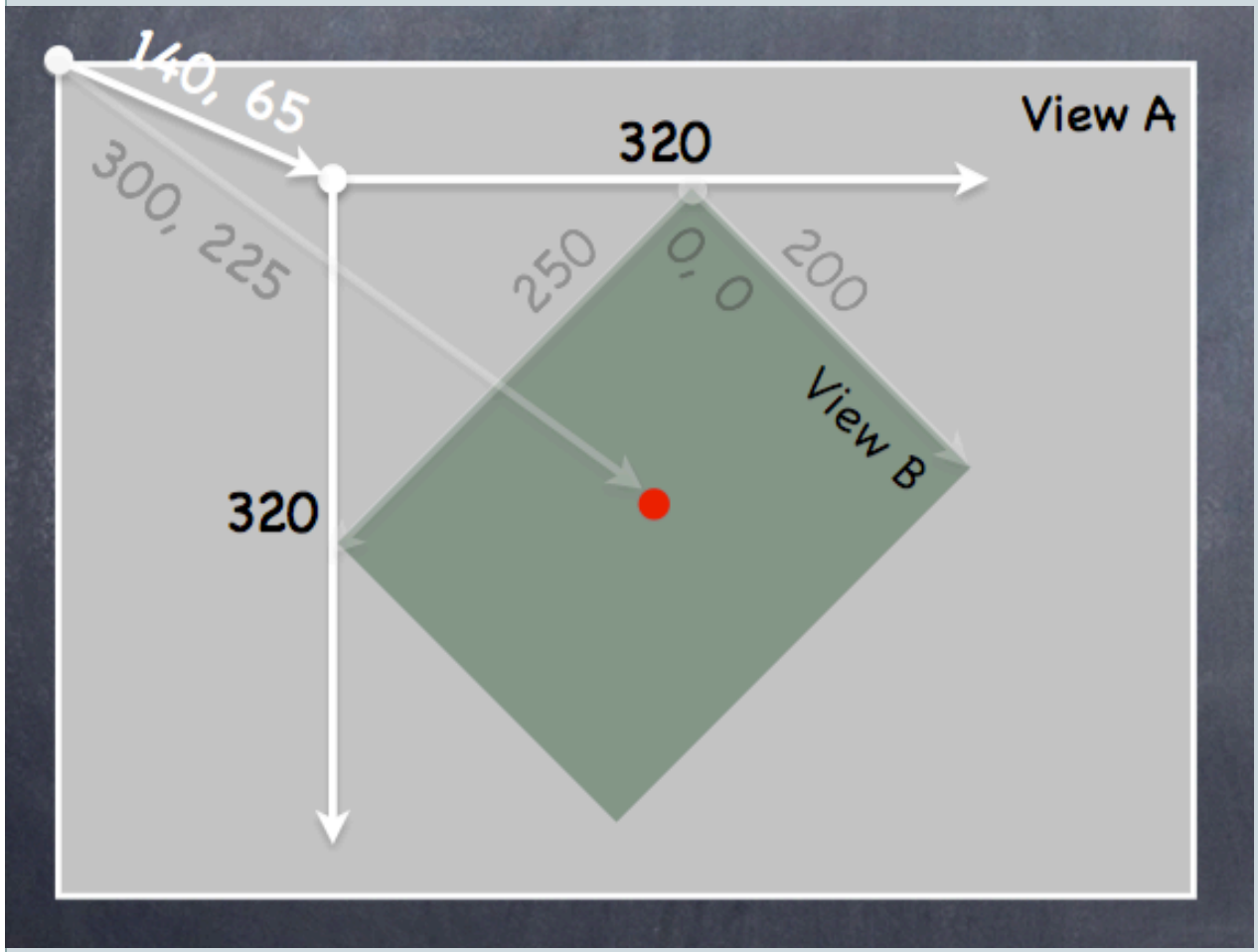
View Coordinates

- bounds
  - Bir view'in kendisine göre koordinat durumu
- frame
  - Bir view'in superView'ine göre olan koordinat durumu
- center
  - Bir view'in superView'e göre merkez noktası

View Coordinates

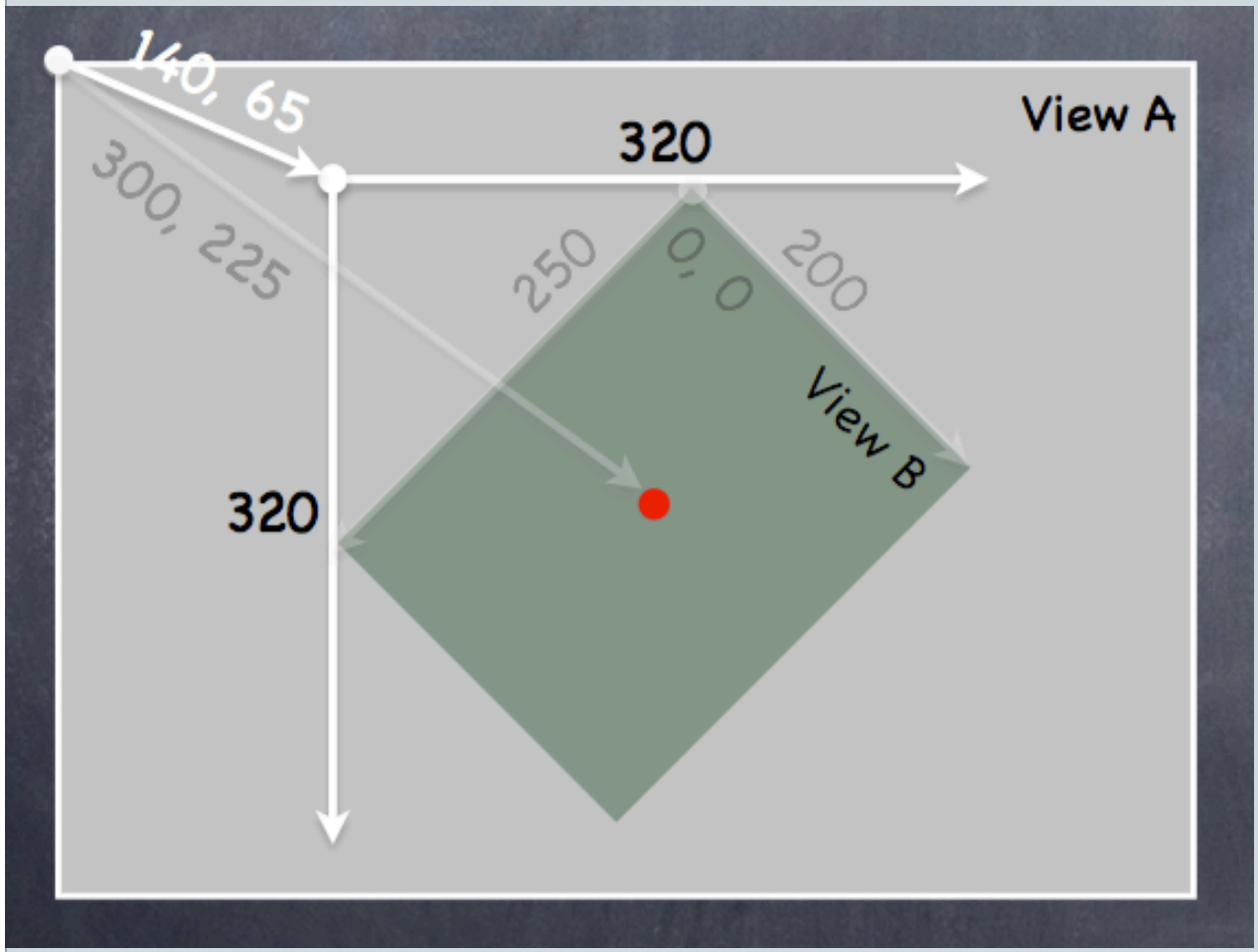


View Coordinates



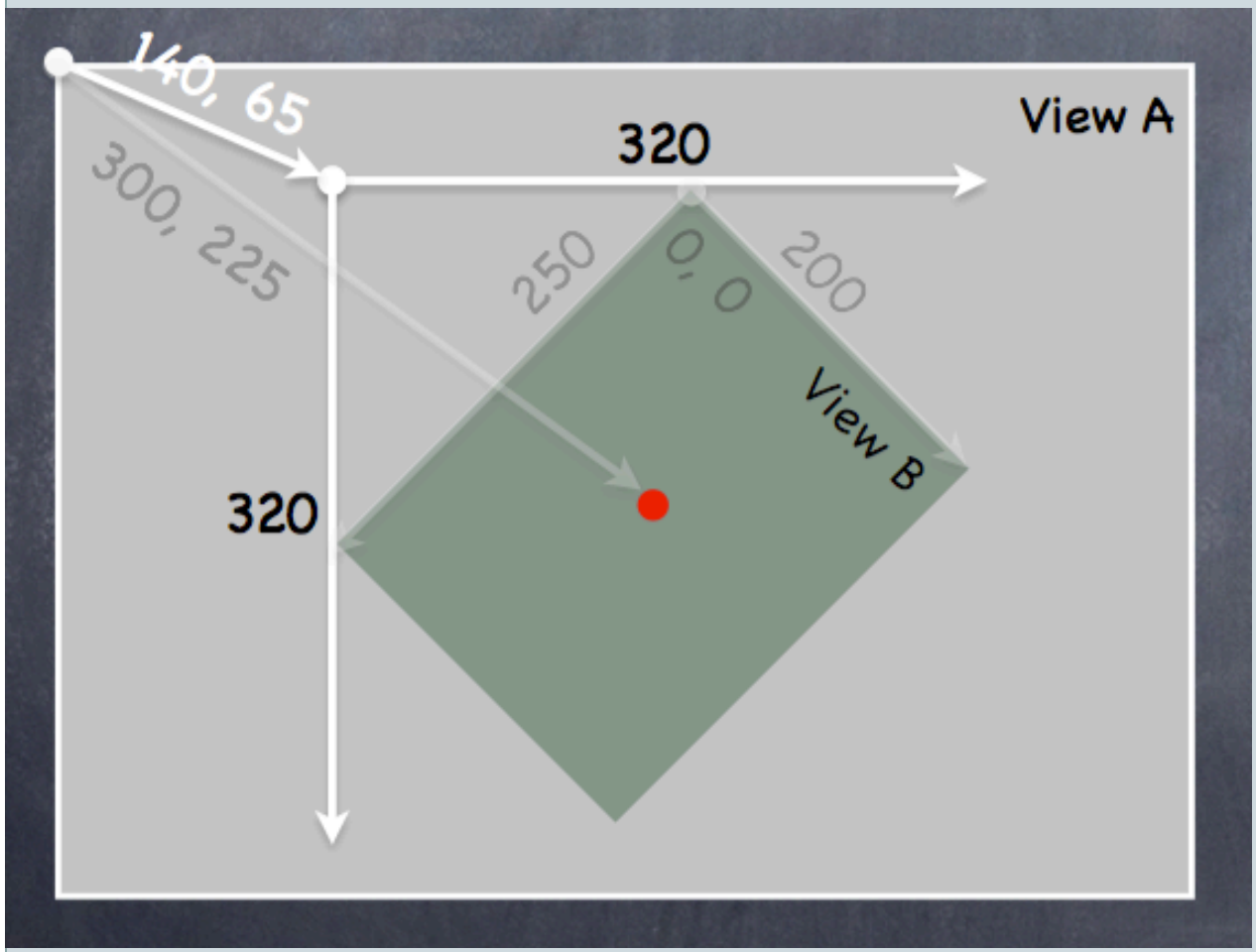
B'nin **bounds** değeri ?

View Coordinates



B'nin **bounds** değeri **((0,0) , (200,250))**

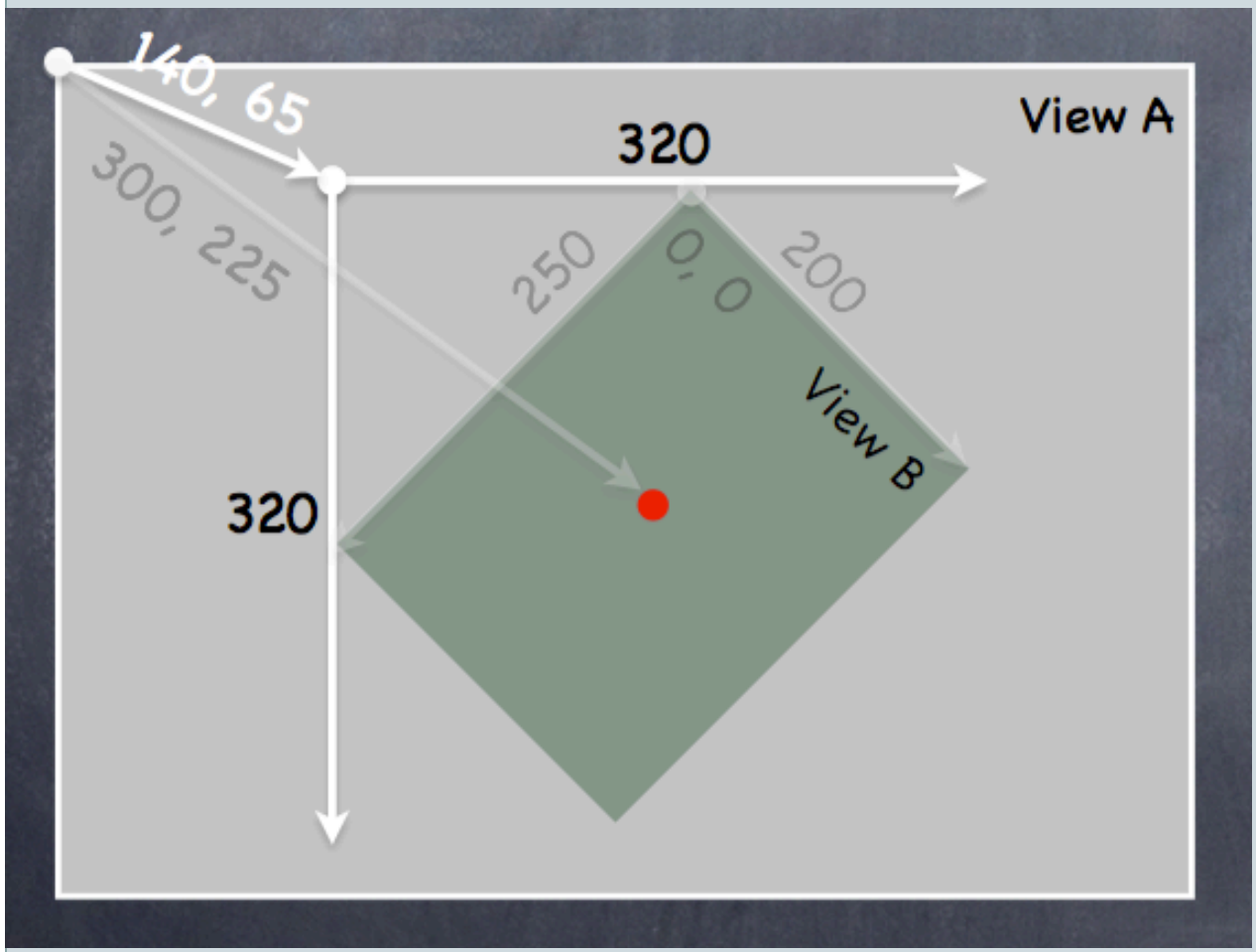
View Coordinates



B'nin **bounds** değeri **((0,0) , (200,250))**

B'nin **frame** değeri ?

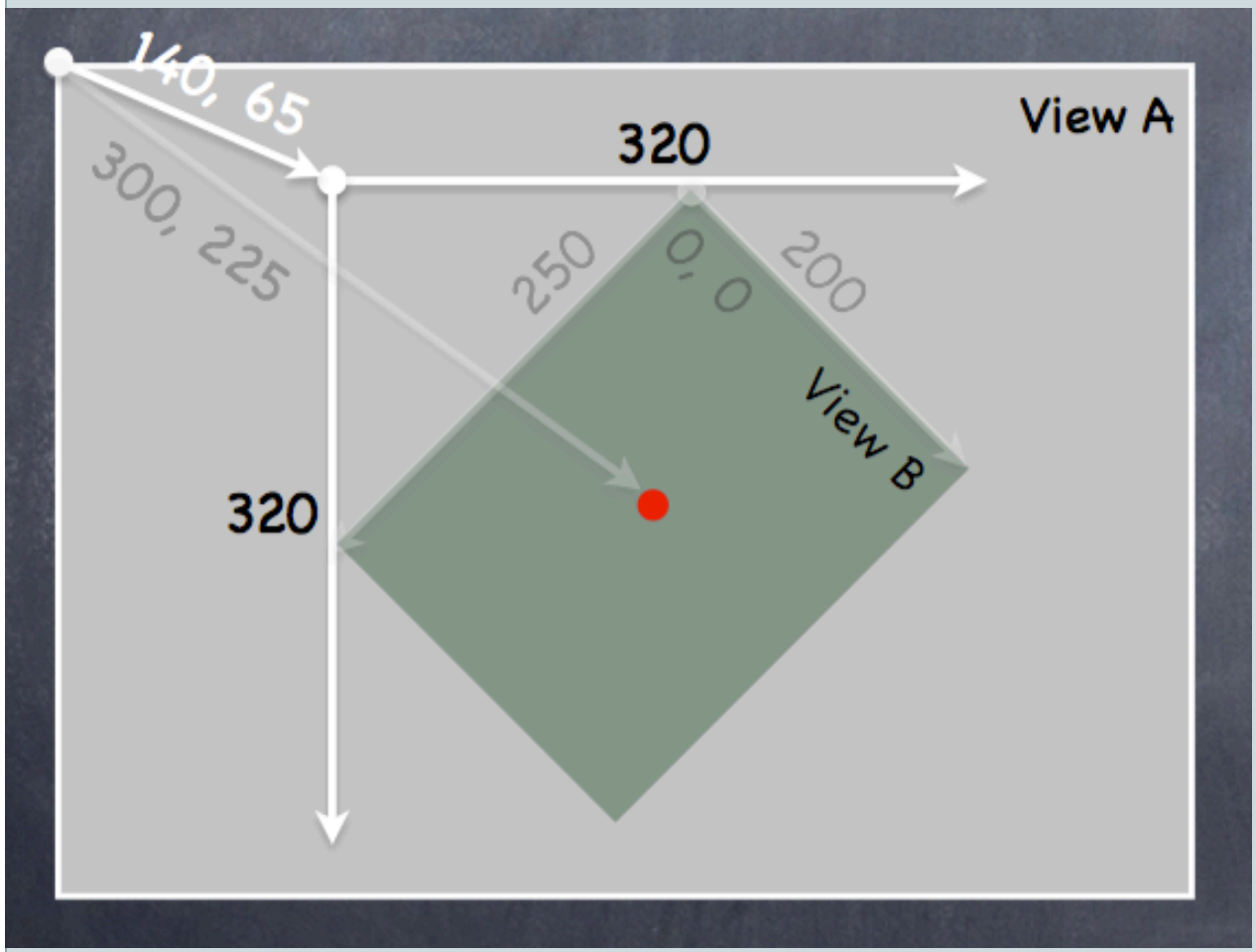
View Coordinates



B'nin **bounds** değeri
((0,0) , (200,250))

B'nin **frame** değeri
((140,65),(320,320))

View Coordinates

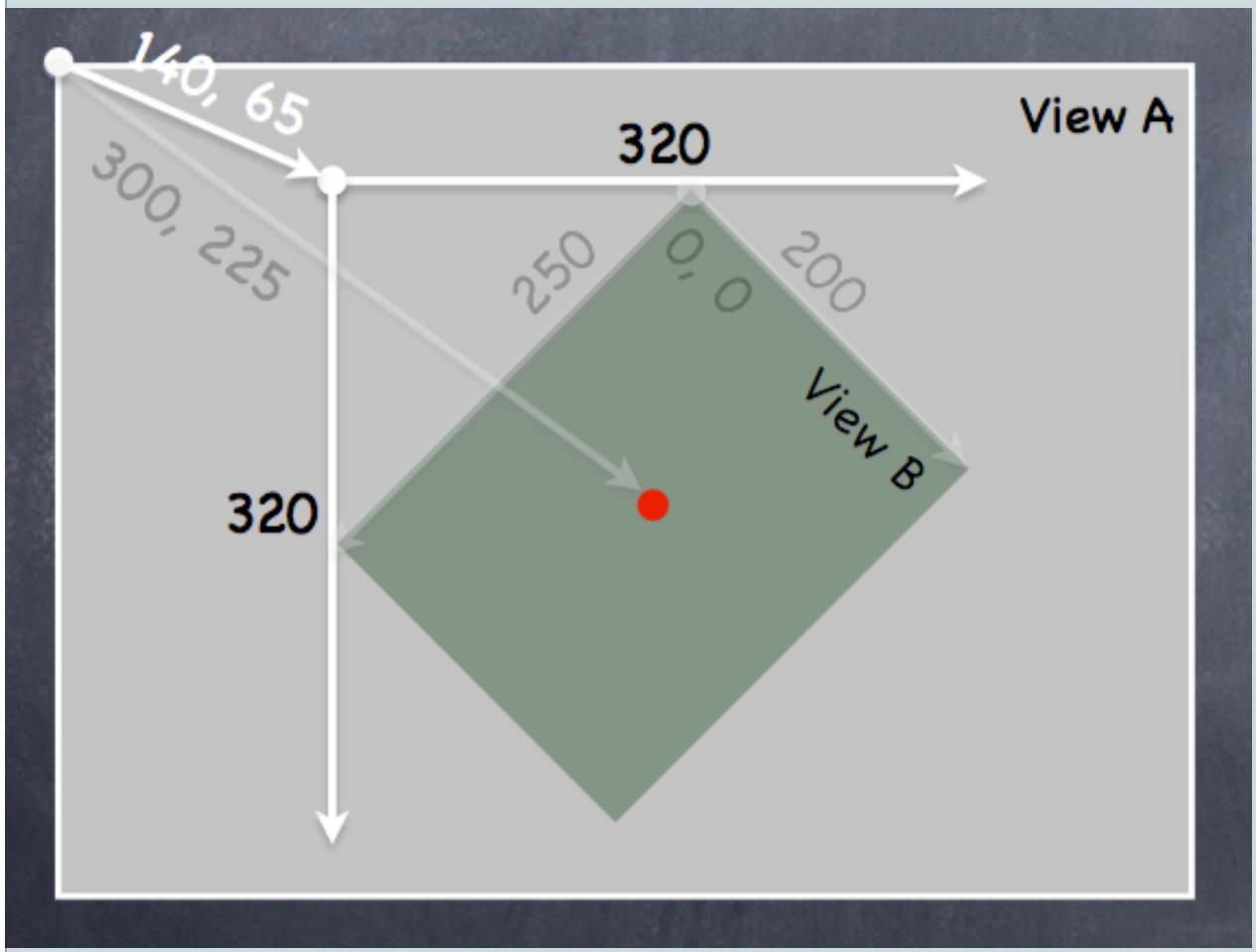


B'nin **bounds** değeri
((0,0) , (200,250))

B'nin **frame** değeri
((140,65),(320,320))

B'nin **center** değeri ?

View Coordinates



B'nin **bounds** değeri
((0,0) , (200,250))

B'nin **frame** değeri
((140,65),(320,320))

B'nin **center** değeri
(300,225)

View Coordinates

- self.frame = self.superView.frame
  yerine
- self.frame = self.superView.bounds
  kullanın