

*cit* 

# Hilton Pintor

Desenvolvedor (iOS/tvOS/watchOS)



[hiltonpintor@gmail.com](mailto:hiltonpintor@gmail.com)

# // Aula 07




// iOS do princípio com Swift: Básico de Auto Layout

<https://code.tutsplus.com/pt/tutorials/ios-from-scratch-with-swift-auto-layout-basics--cms-25520>

// Table View

// Edições

// remoção




Jogadores		
	<b>Diego Souza</b> Meia	#87
	<b>Magrão</b> Goleiro	#1
	<b>Durval</b> Zagueiro	#4

```
// remoção
```

```
override func tableView(_ tableView: UITableView,  
    commit editingStyle: UITableViewCellStyle,  
    forRowAt indexPath: IndexPath) {  
  
    if editingStyle == .delete {  
        // Delete the row from the data source  
        self.players.remove(at: indexPath.row)  
        tableView.deleteRows(at: [indexPath], with: .fade)  
    }  
}
```



// inserção

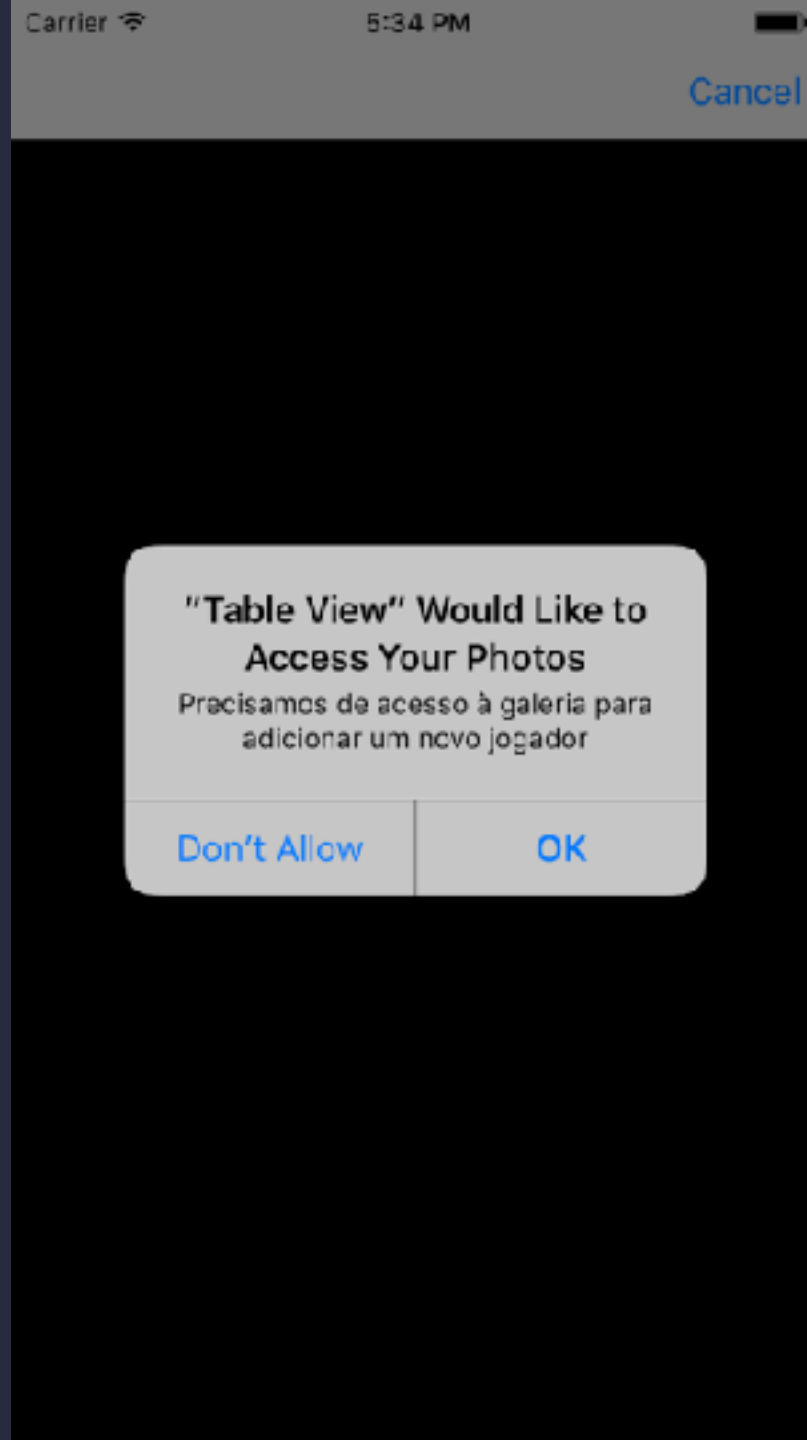
Jogadores			+
	<b>Diego Souza</b> Meia	#87	
	<b>Magrão</b> Goleiro	#1	
	<b>Durval</b> Zagueiro	#4	

// inserção

```
@IBAction func addPlayer(_ sender: Any) {  
    let newIndexPath = IndexPath(row: players.count, section: 0)  
  
    let andre = Player(nome: "André",  
                        posicao: "Atacante",  
                        numero: 90,  
                        foto: #imageLiteral(resourceName: "andre"))  
  
    players.append(andre)  
  
    self.tableView.insertRows(at: [newIndexPath], with: .automatic)  
}
```

// Accesso à galleria

// permissão



## // info.plist

Key		Type	Value	
▼ Information Property List		Dictionary	(15 items)	
Localization native development region	↕	String	en	↕
Executable file	↕	String	\$(EXECUTABLE_NAME)	
Bundle identifier	↕	String	\$(PRODUCT_BUNDLE_IDENTIFIER)	
InfoDictionary version	↕	String	6.0	
Bundle name	↕	String	\$(PRODUCT_NAME)	
Bundle OS Type code	↕	String	APPL	
Bundle versions string, short	↕	String	1.0	
Bundle version	↕	String	1	
Application requires iPhone environment	↕	Boolean	YES	↕
Launch screen interface file base name	↕	String	LaunchScreen	
Main storyboard file base name	↕	String	Main	
► Required device capabilities	↕	Array	(1 item)	
Status bar is initially hidden	↕	Boolean	NO	↕
Privacy - Photo Library Usage Description	↕ + -	String	↕ Precisamos de acesso à galeria para adicionar um novo jogador	
► Supported interface orientations	↕	Array	(3 items)	

// abrindo galeria

```
if UIImagePickerController.isSourceTypeAvailable(UIImagePickerControllerSourceType.photoLibrary) {  
    let imagePicker = UIImagePickerController()  
  
    imagePicker.delegate = self  
  
    imagePicker.sourceType = UIImagePickerControllerSourceType.photoLibrary  
  
    imagePicker.allowsEditing = true  
  
    self.present(imagePicker, animated: true, completion: nil)  
}
```

```
// capturando imagem selecionada
```

```
extension PlayerTableViewController: UIImagePickerControllerDelegate ,  
    UINavigationControllerDelegate {
```

```
func imagePickerController(_ picker: UIImagePickerController,  
    didFinishPickingMediaWithInfo info: [String : Any]) {
```

```
    if let pickedImage = info[UIImagePickerControllerOriginalImage] as? UIImage {
```

```
        let imagemSelecionada = pickedImage
```

```
        // adicionar na tabela
```

```
    }
```

```
    picker.dismiss(animated: true, completion: nil)
```

```
}
```

```
}
```

# // Exercício



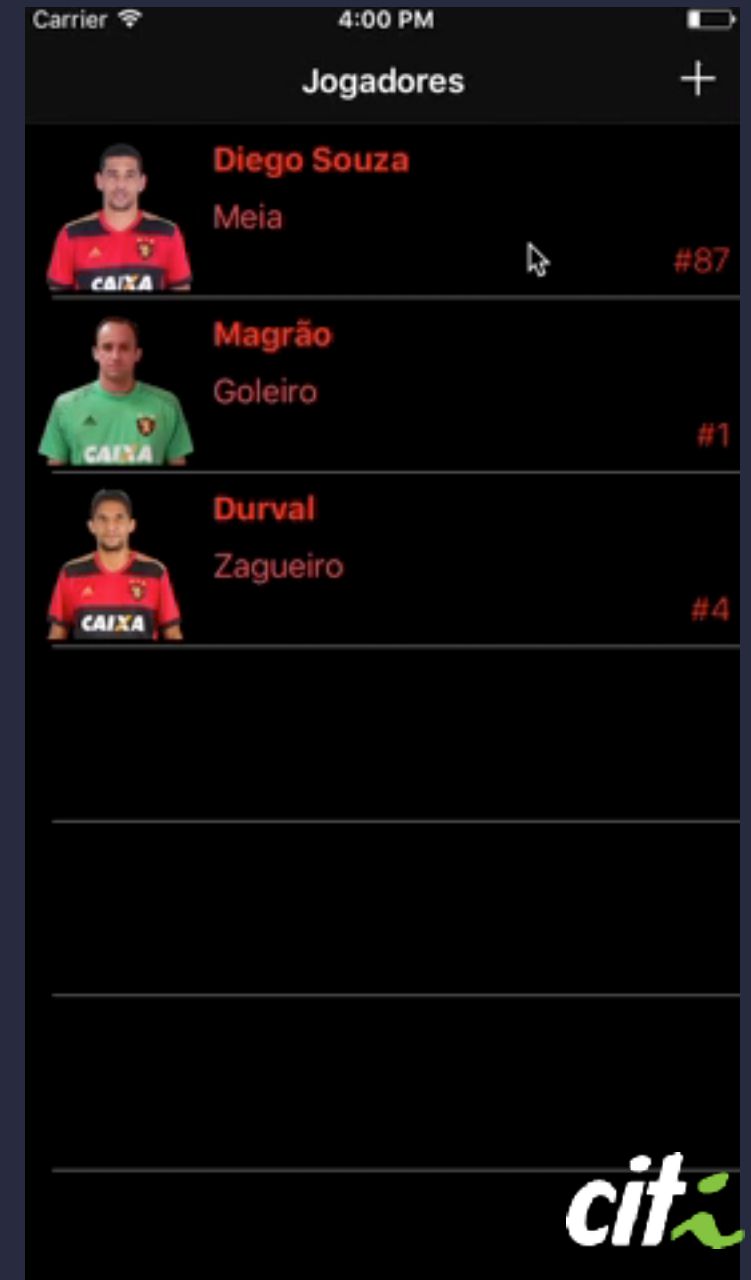
## // Exercício 14

### Lista de coisas II

1. ponha um botão de **adicionar**, que leva o usuário para uma tela onde ele escreverá um **nome**, e uma **foto** para um novo item a ser **inserido** na tabela tabela.
2. permita que o usuário possa **deletar** um item da tabela

### // Extra

3. permita que o usuário possa **editar** um item da tabela



# DÚVIDAS

