

swiftkodlamadersleri.com

Tuple

Tuple

YAPILACAKLAR :

Tuple nedir?

Sabit veya Değişken tanımlamadan farkı nedir?

Nasıl tanımlanır?

Değerlere nasıl ulaşılır?

Değerler nasıl değiştirilir?

Tuple nedir?

- **Tuple** = Tanımlama grubudur.
- Tuple, sabit veya değişken tanımlamanın biraz daha gelişmiş bir versiyonudur.
- Tipleri farklı bile olsa, değerleri bir arada tanımlamayı amaçlar.
- Tuple boş olarak atanabileceği gibi, virgül ile ayrılmak kaydıyla daha fazla da atanabilir.
- Tuple değerlerine, index numaralarını veya element adlarını kullanarak ulaşabiliriz.
- Tanımlanmış gruba yeni bir ekleme (**append** veya **insert** ile) veya silme (**remove** ile) yapılamaz, sadece yapılmış olan atamaları değiştirebilirsiniz.

Sabit veya Değişken tanımlamadan farkı nedir?

- Tek satırda veya bir seferde tanımlama yapmaya yarar.

Nasıl Tanımlanır?

Klasik tanımlama ile;

```
var kullanıcıAdı = "Aydın"  
var kullanıcıSoyadı = "CAN"  
var kullanıcıYaşı = 40  
var kullanıcıMesleği = "iOS Geliştirici"
```

Tuple ile;

```
// indexler      0      1      2      3  
var kullanıcı = ("Aydın", "CAN", 40, "iOS Geliştirici")
```

veya

```
var kullanıcı = (Adı : "Aydın", Soyadı : "CAN", Yaşı : 40, Mesleği : "iOS Geliştirici")
```

Değerlere nasıl ulaşılır?

İndex değeri kullanılarak ulaşır.

```
// indexler      0      1      2      3  
var kullanıcı = ("Aydın", "CAN", 40, "iOS Geliştirici")
```

```
print(kullanıcı.0)    // Konsol Çıktısı : Aydın  
print(kullanıcı.1)    // Konsol Çıktısı : CAN  
print(kullanıcı.2)    // Konsol Çıktısı : 40  
print(kullanıcı.3)    // Konsol Çıktısı : iOS Geliştirici
```

```
print(kullanıcı.0, kullanıcı.1, kullanıcı.2, kullanıcı.3)  
// Konsol Çıktısı : Aydın CAN 40 iOS Geliştirici
```

Değerlere nasıl ulaşılır?

İndex değeri kullanılarak ulaşır. Tip tanımlama isteğe bağlıdır.

```
// indexler      0      1
let bar: (Int, (Bool, String)) = (1, (false, "Hello"))
// indexler      0    1.0    1.1

print(bar.0)      // Konsol Çıktısı : 1
print(bar.1)      // Konsol Çıktısı : (false, "Hello")
print(bar.1.0)    // Konsol Çıktısı : false
print(bar.1.1)    // Konsol Çıktısı : Hello
```

Değerlere nasıl ulaşılır?

Element adı kullanılarak ulaşılır.

```
var kullanıcı = (Adı : "Aydın", Soyadı : "CAN", Yaşı : 40, Mesleği : "iOS Geliştirici")
```

```
print(kullanıcı.Adı)           // Konsol Çıktısı : Aydın  
print(kullanıcı.Soyadı)        // Konsol Çıktısı : Can  
print(kullanıcı.Yaşı)          // Konsol Çıktısı : 40  
print(kullanıcı.Mesleği)       // Konsol Çıktısı : iOS Geliştirici
```

```
print(kullanıcı.Adı, kullanıcı.Soyadı, kullanıcı.Yaşı, kullanıcı.Mesleği)  
// Konsol Çıktısı : Aydın CAN 40 iOS Geliştirici
```


Değerlere nasıl ulaşılır?

Element içinde Element. Element adı kullanılarak ulaşılır.

```
let meyve = (Adı : "Elma", Özelliği : (Menşei : "Amasya", Rengi : "Kırmızı"))
```

```
print(meyve.Adı)           // Konsol Çıktısı : Elma
print(meyve.Özelliği)      // Konsol Çıktısı : (Menşei: "Amasya", Rengi: "Kırmızı")
print(meyve.Özelliği.Menşei) // Konsol Çıktısı : Amasya
print(meyve.Özelliği.Rengi) // Konsol Çıktısı : Kırmızı
```

Değerler nasıl değiştirilir?

```
// indexler      0      1      2      3  
var kullanıcı = ("Aydın", "CAN", 40, "iOS Geliştirici")  
kullanıcı.2 = 39
```

```
print(kullanıcı.2)           // Sonuç : 39
```

veya

```
var kullanıcı = (Adı: "Aydın", Soyadı: "CAN", Yaşı: 40, Mesleği: "iOS Geliştirici")  
kullanıcı.Mesleği = "Doktor"
```

```
print(kullanıcı.Mesleği)     // Sonuç : Doktor
```