



부스트캠프 iOS D2팀

팀원 소개

김가온

스플래쉬 애니메이션, 메인 뷰, 페이지네이션

오재현

심볼 뷰 애니메이션, 헤더 뷰, SQLite

이병탁

탭바 애니메이션, Transition 애니메이션,
검색 뷰, 오디오

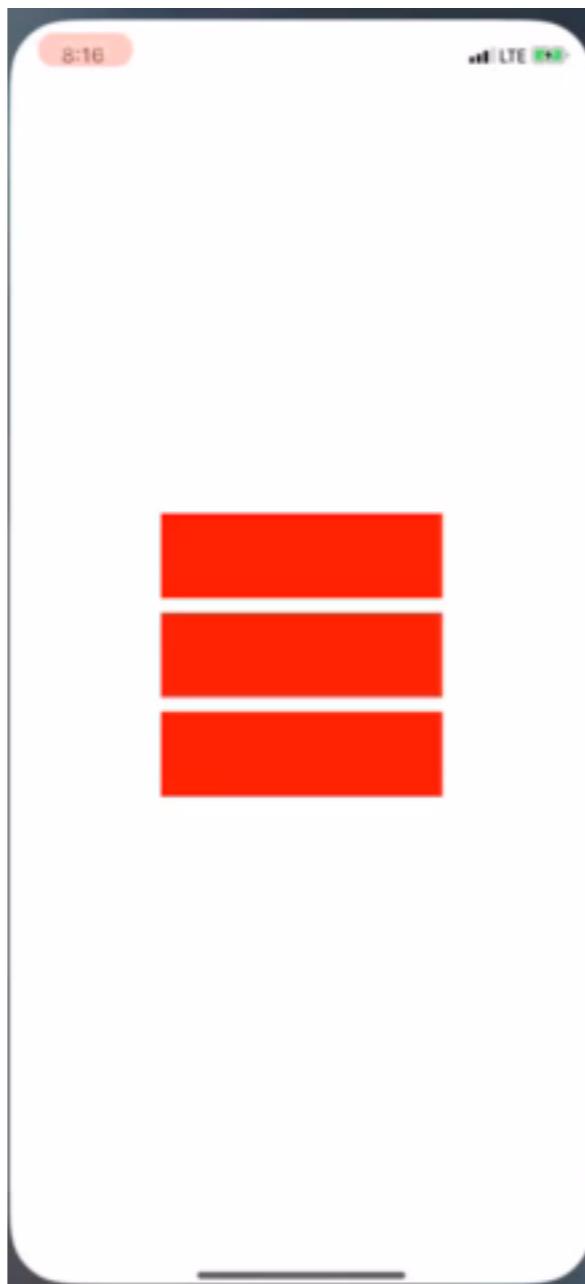


기획 의도

애니메이션과 인터렉션에 차별화 된 앱을 만들어보자

다음 웹툰의 UI/UX를 적용한 Podcast 앱

Daum Podcast



심볼 애니메이션

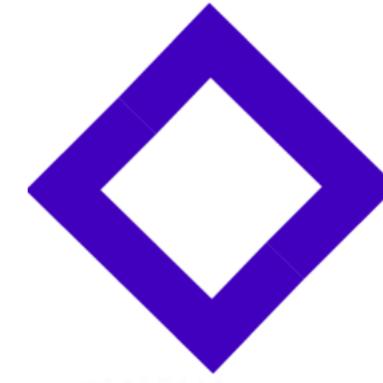
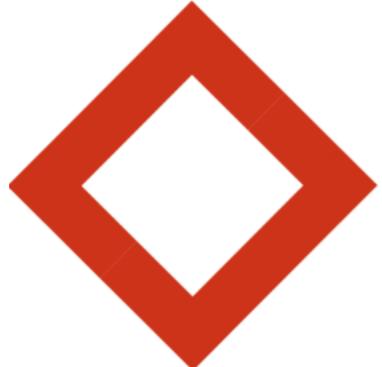
C

N

X

*

심볼 애니메이션



C

N

X

*

Core Animation

- CAShapeLayer
- CABasicAnimation
- CAKeyFrameAnimation
- UIBezierPath

UIKit

심볼 애니메이션

좌표와 UIBezierPath로 **하나의 조각**을 만들고

8개의 조각으로 **하나의 도형**을 만들고

4개의 도형과 정사각형으로 **하나의 애니메이션**을 만듭니다.

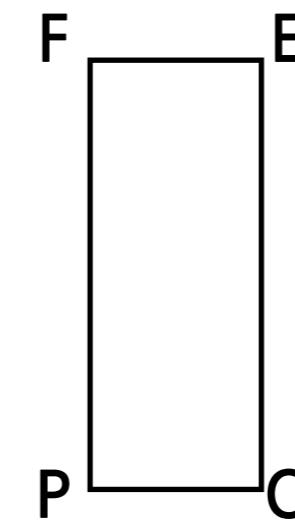
심볼 애니메이션

좌표와 UIBezierPath로 하나의 조각을 만들고

```
enum ShapeN: String, Shape {
    case a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p

    var coordinate: (CGFloat, CGFloat) {
        switch self {
            case .a: return (0, 0)
            case .b: return (0, 0.2)
            case .c: return (1, 0.2)
            case .d: return (1, 0)
            case .e: return (0, 0.8)
            case .f: return (0, 1)
            case .g: return (1, 1)
            case .h: return (1, 0.8)
            case .i: return (0.869, 0.048)
            case .j: return (0.131, 0.951)
            case .k: return (0.434, 0.424)
            case .l: return (0.565, 0.576)
            case .m: return (0.5, 0)
            case .n: return (0.5, 0.2)
            case .o: return (0.5, 0.8)
            case .p: return (0.5, 1)
        }
    }
}
```

N

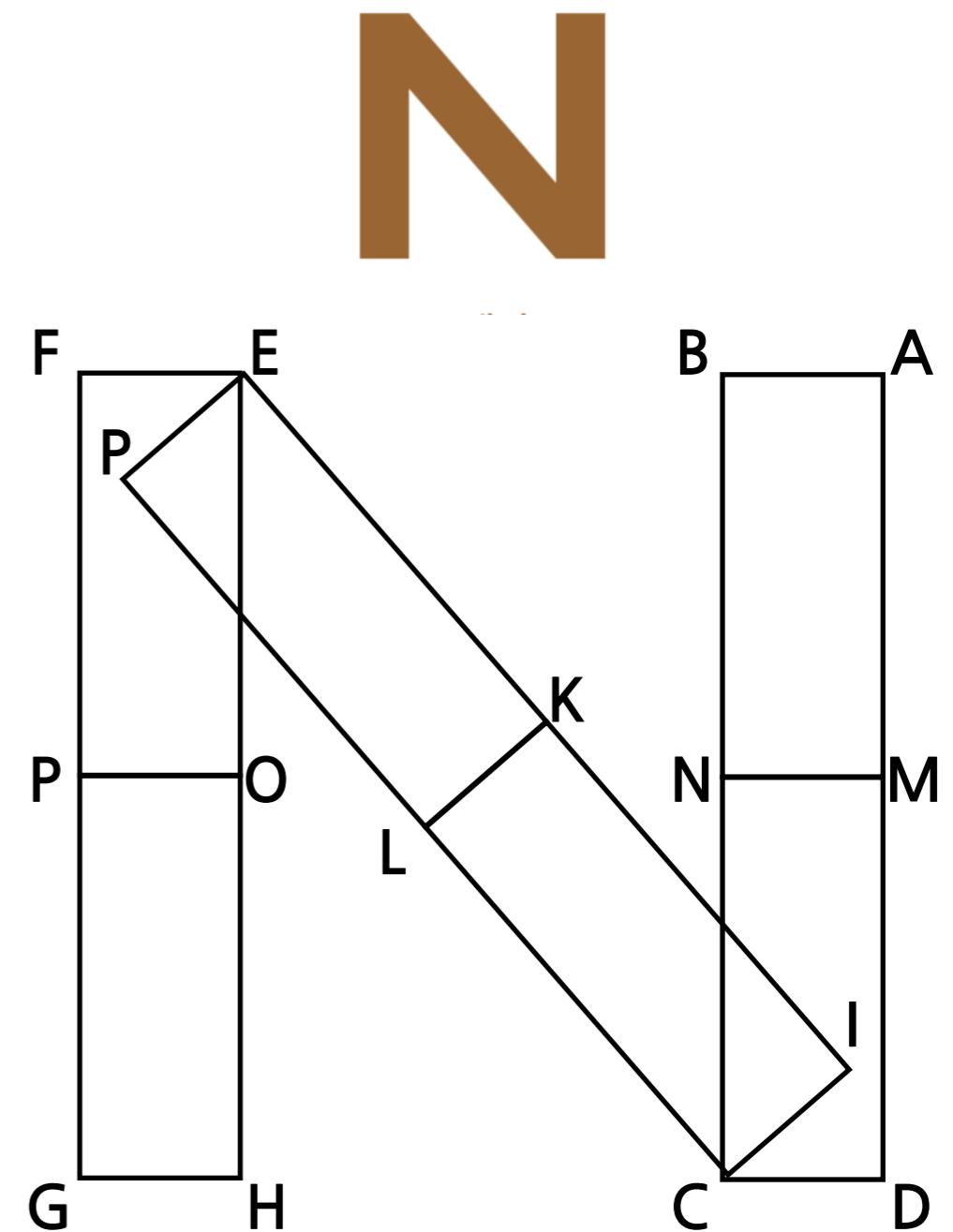


심볼 애니메이션

8개의 조각으로 하나의 도형을 만들고

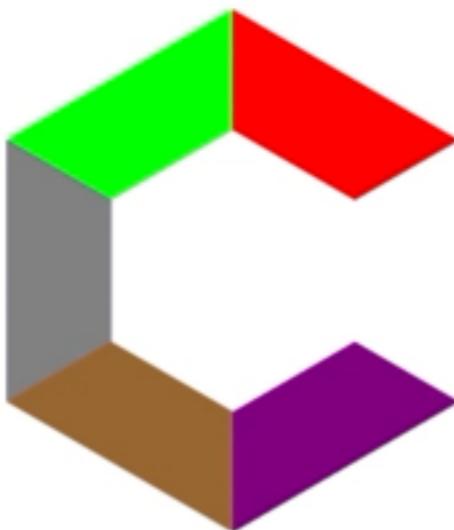
```
enum ShapeN: String, Shape {
    case a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p

    var coordinate: (CGFloat, CGFloat) {
        switch self {
            case .a: return (0, 0)
            case .b: return (0, 0.2)
            case .c: return (1, 0.2)
            case .d: return (1, 0)
            case .e: return (0, 0.8)
            case .f: return (0, 1)
            case .g: return (1, 1)
            case .h: return (1, 0.8)
            case .i: return (0.869, 0.048)
            case .j: return (0.131, 0.951)
            case .k: return (0.434, 0.424)
            case .l: return (0.565, 0.576)
            case .m: return (0.5, 0)
            case .n: return (0.5, 0.2)
            case .o: return (0.5, 0.8)
            case .p: return (0.5, 1)
        }
    }
}
```



심볼 애니메이션

4개의 도형으로 **하나의 애니메이션을 만듭니다.**



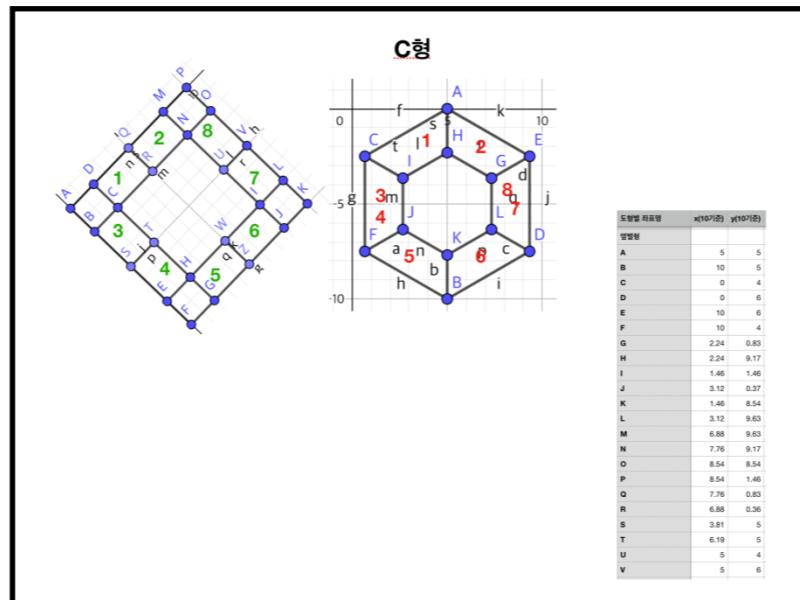
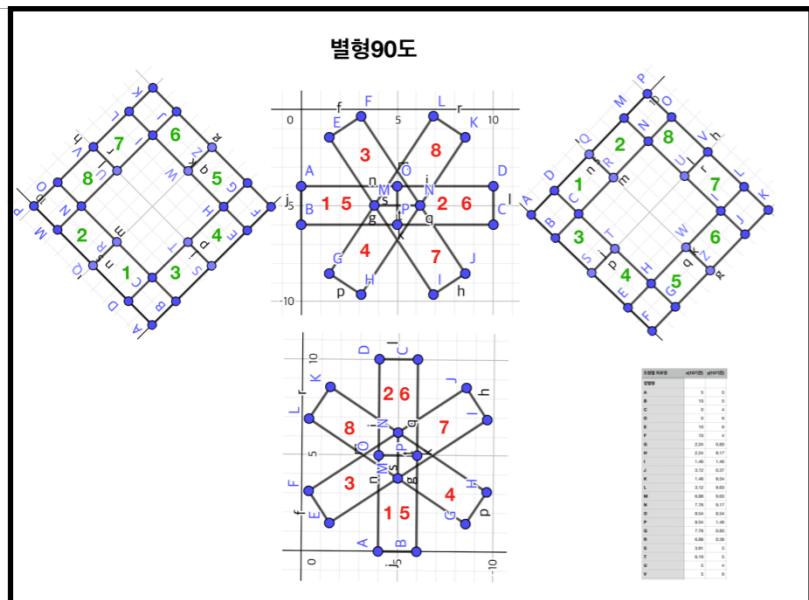
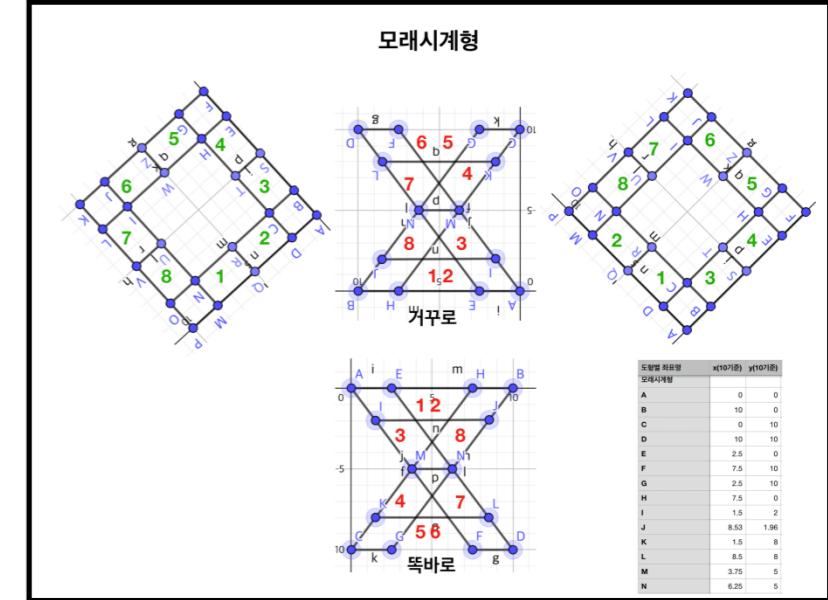
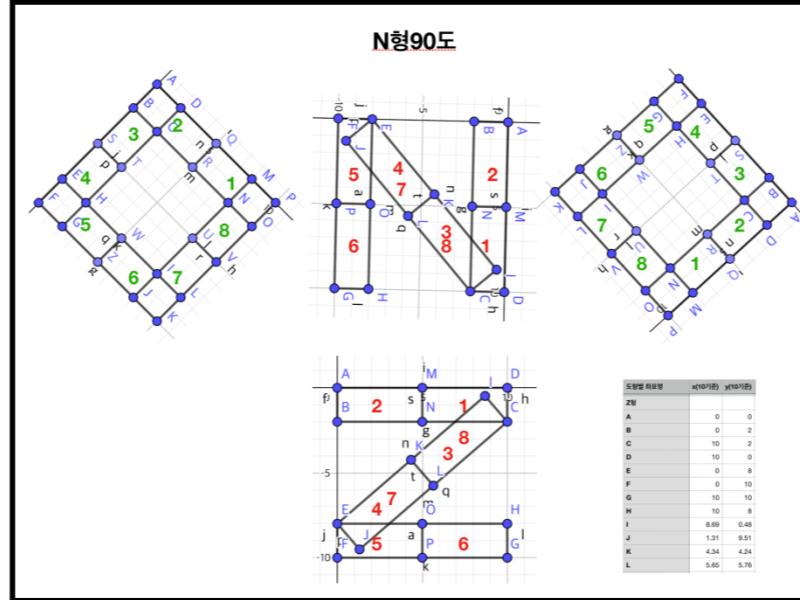
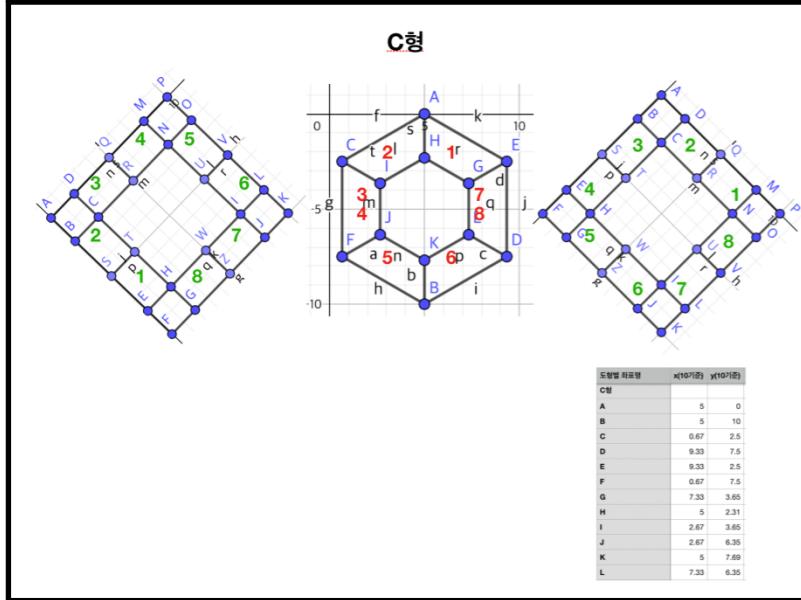
C

N

X

*

심볼 애니메이션



	C	정사각형	N	정사각형	모래시계	정사각형	ice	정사각형	C
1	AEGH	QPOR	MDCN	QPOR	ABJI	QPOR	ODCP	QPOR	AEGH
2	CAHI	AQRB	AMNB	AQRB	ABJI	AQRB	AOPB	AQRB	CAHI
3	CIJF	ADTS	ICLK	ADTS	AENM	ADTS	EFNM	ADTS	CIJF
4	CIJF	STGF	KLJE	STGF	MNGC	STGF	MNHG	STGF	CIJF
5	JKBF	EWZF	EOPF	EWZF	KLDC	EWZF	AOPB	EWZF	JKBF
6	KLDB	WLKZ	OHGP	WLKZ	KLDC	WLKZ	ODCP	WLKZ	KLDB
7	GEDL	UVKJ	KLJE	UVKJ	MNDF	UVKJ	MNJI	UVKJ	GEDL
8	GEDL	MPVU	ICLK	MPVU	HBNM	MPVU	LKNM	MPVU	GEDL

성장한 포인트

원하는 기능에 대해 단계별로 나누고 생각의 넓이를 줄이자

메인 화면

메인화면
헤더



메인 화면

메인화면
탭바

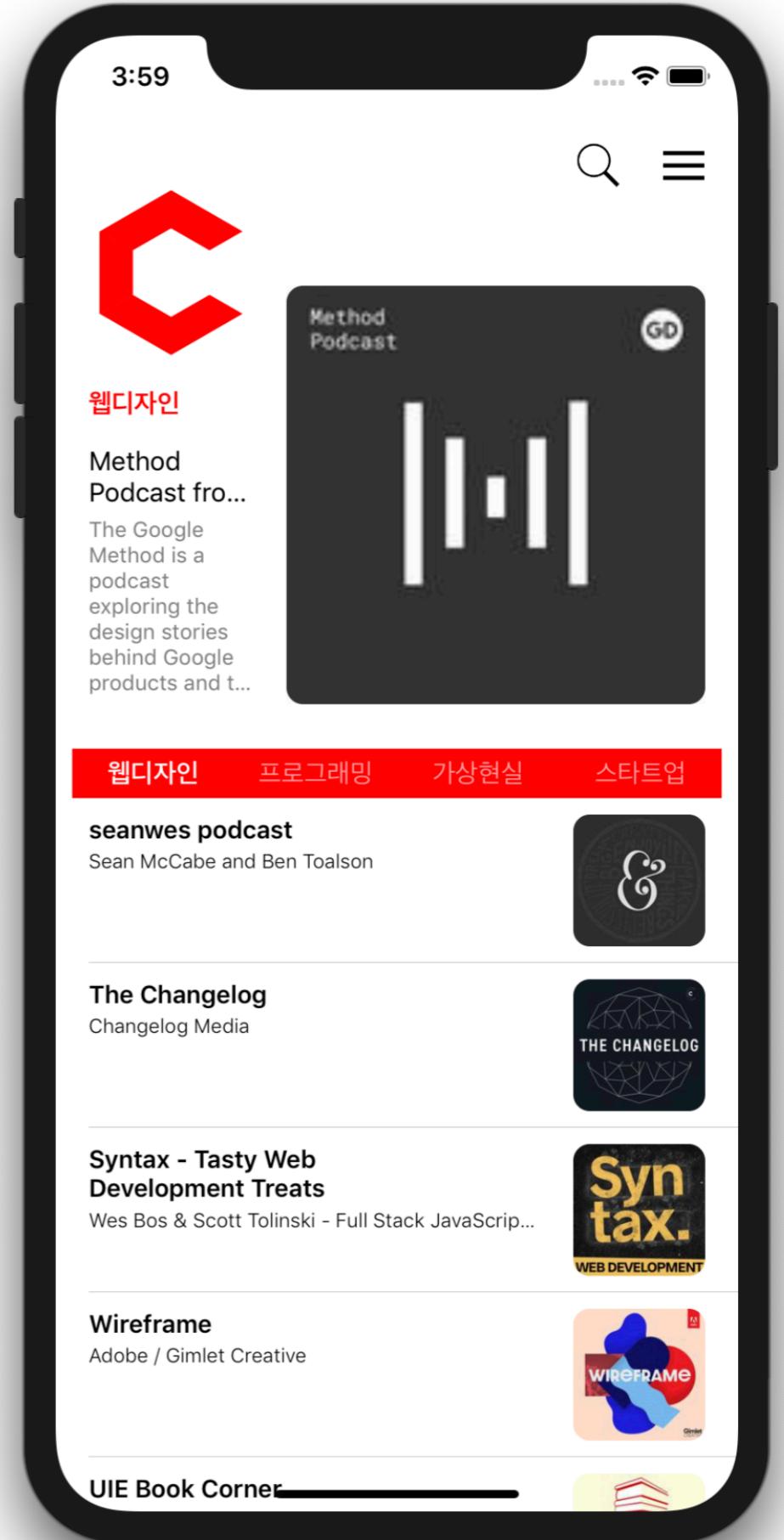


메인 화면

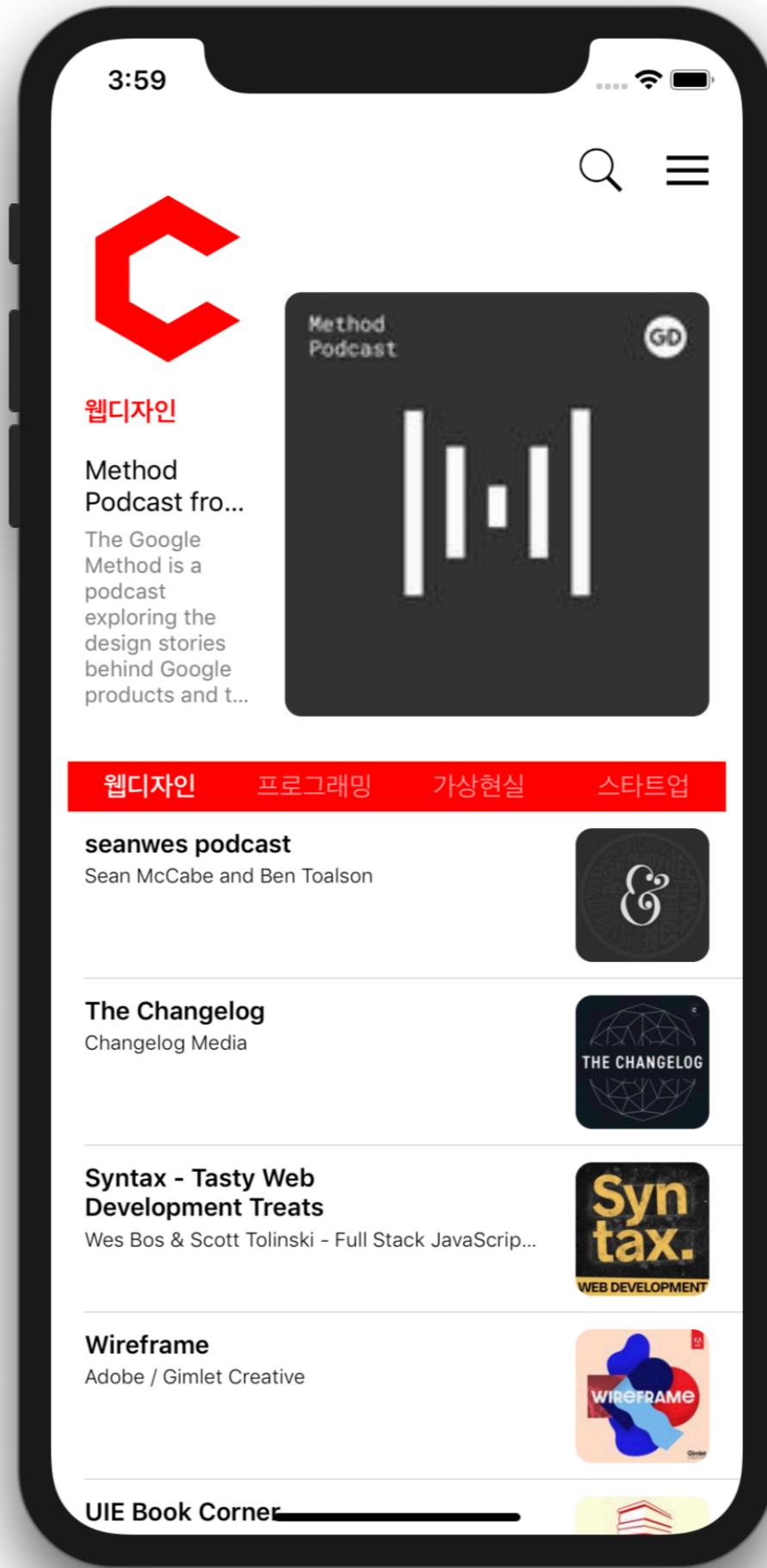
메인화면
콘텐츠



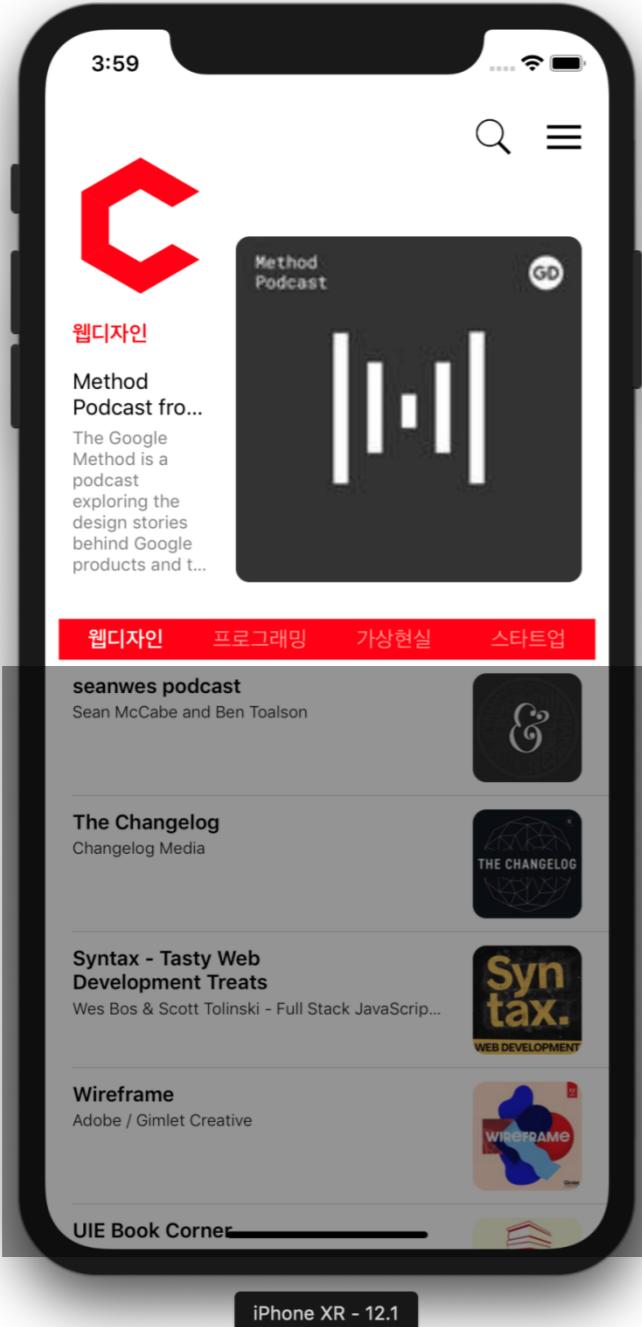
메인 화면



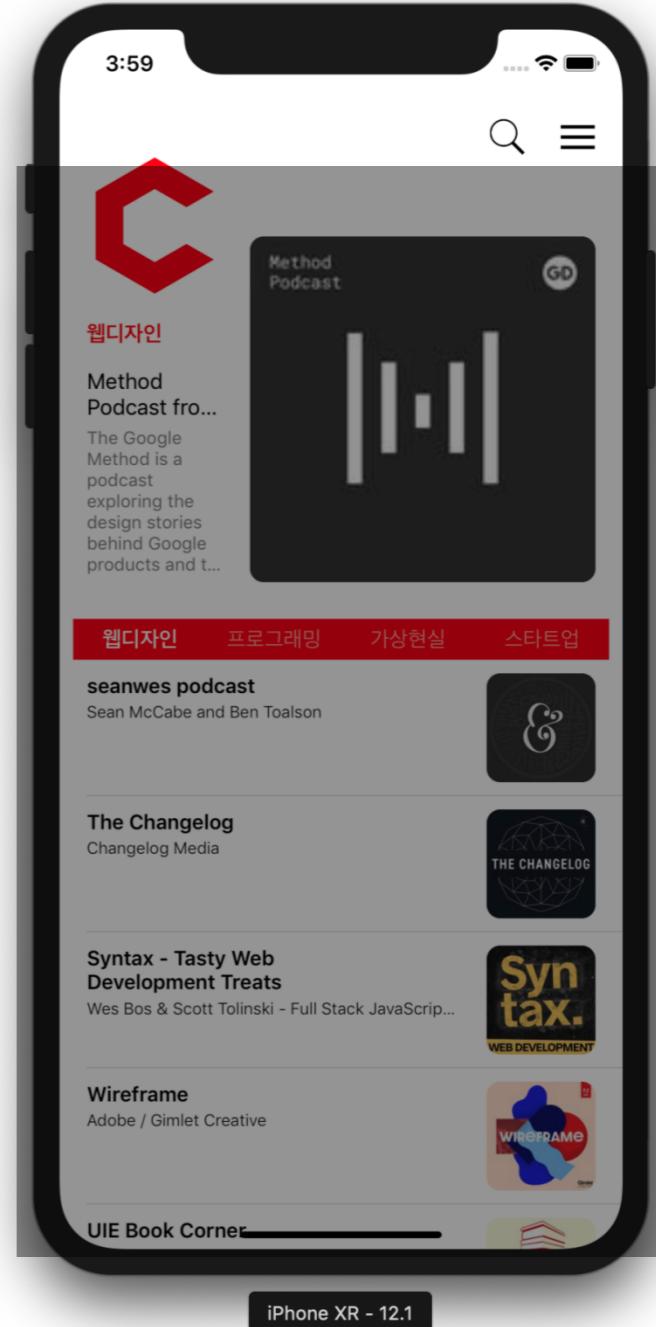
메인 화면



메인 화면



기존의 테이블뷰 범위

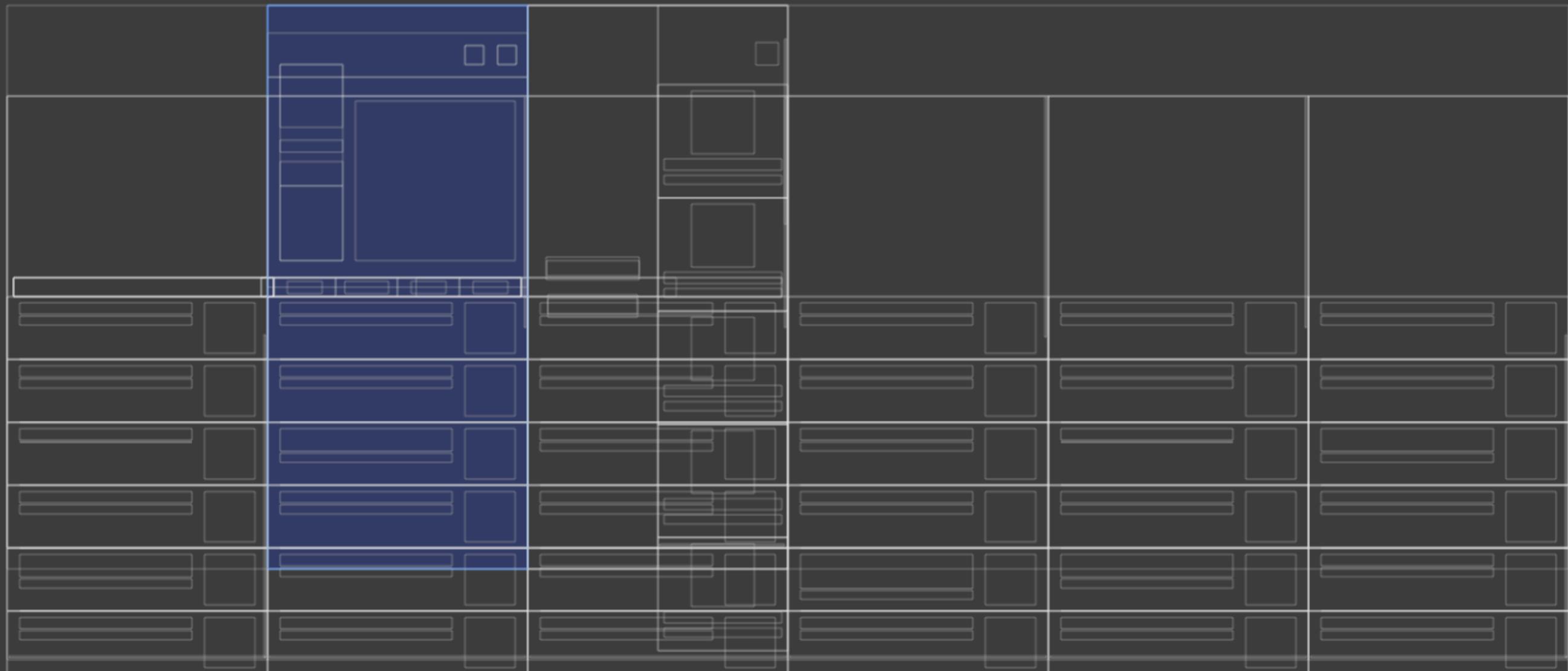


변경된 테이블뷰 범위

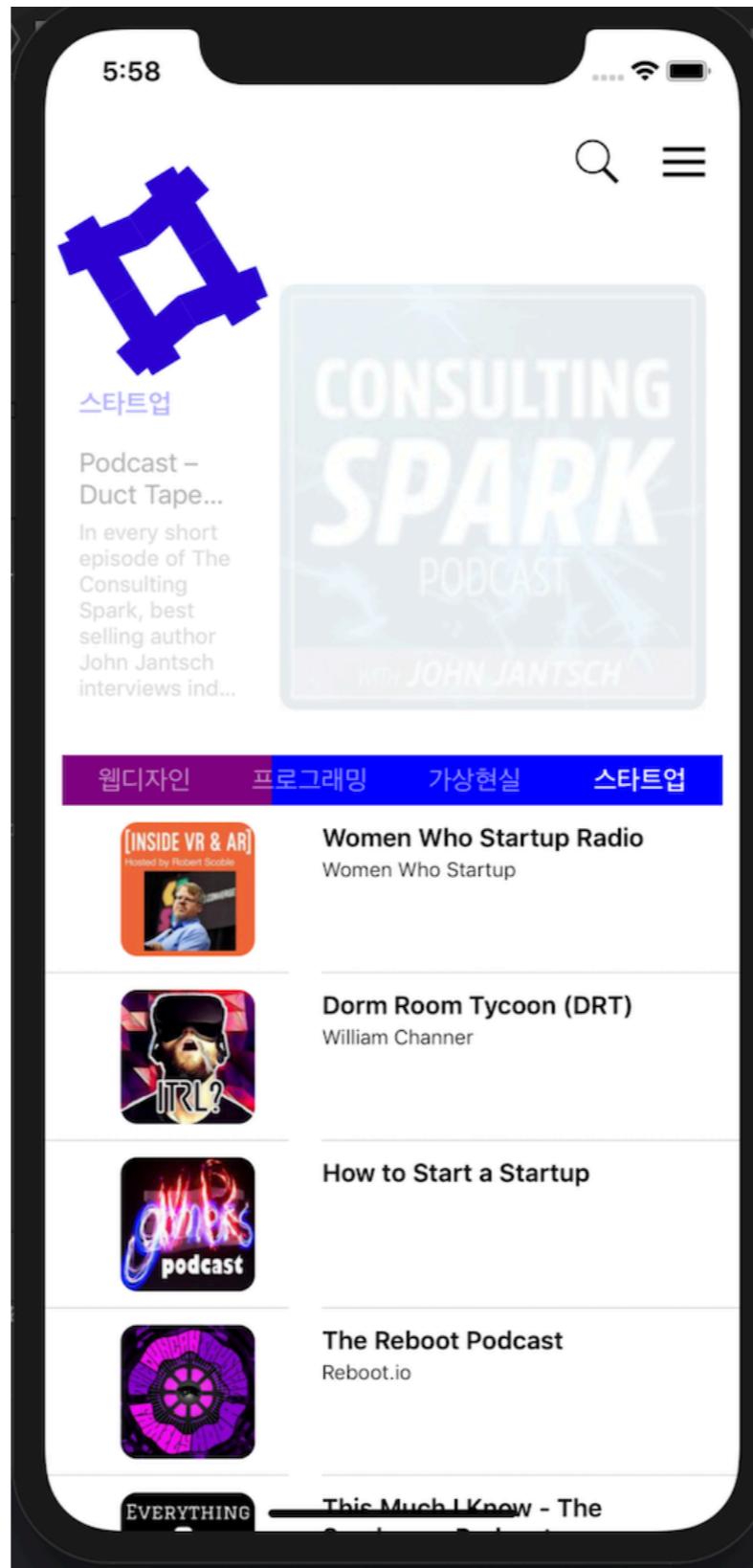
성장한 포인트

개발은 고민의 흔적이다

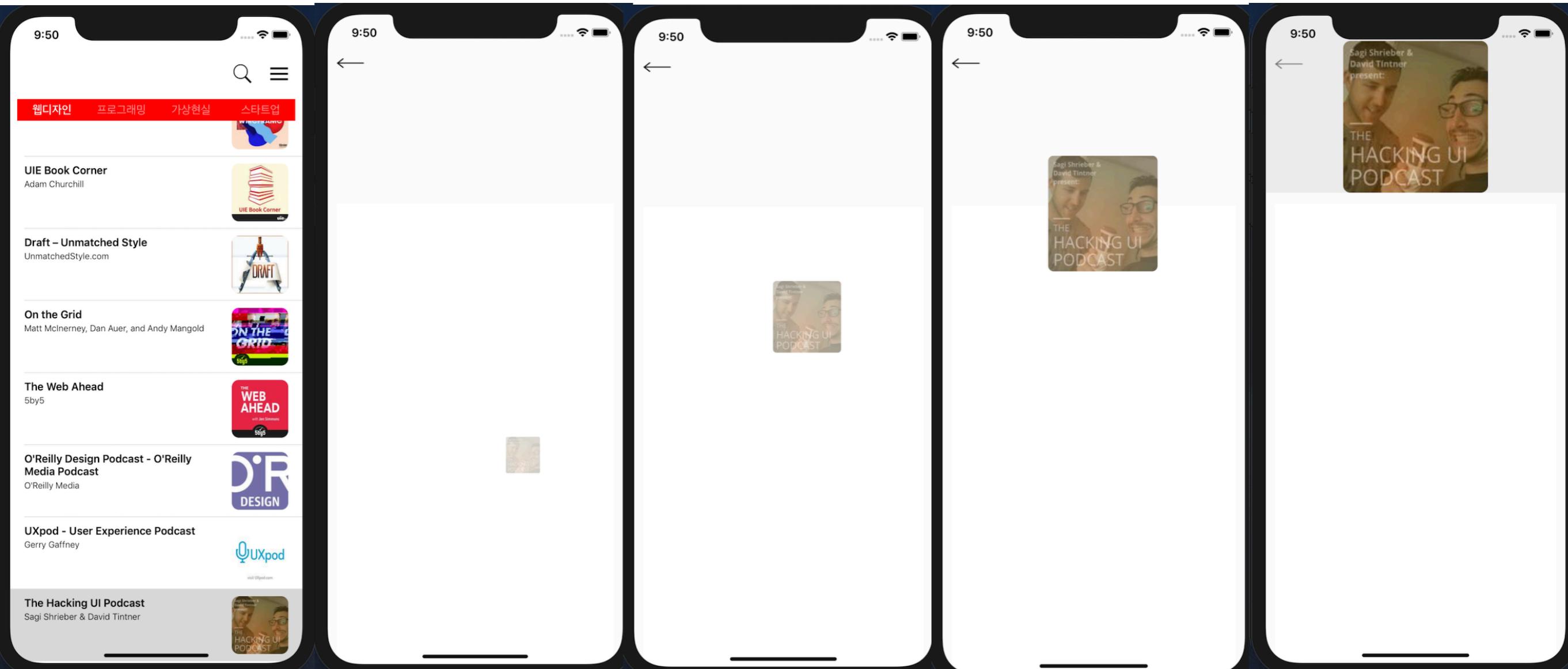
탭바 애니메이션



탭바 애니메이션



Transition 애니메이션



도전과 성장

커스텀 뷰 및 애니메이션 활용 능력

Q & A