

Ejercicios de controladores

Índice

1 Creación de un controlador propio.....	2
2 Edición de tablas.....	3
3 Búsqueda (*).....	4

1. Creación de un controlador propio

Vamos a hacer que la pantalla con la imagen del cartel de la película pase a estar gestionada por un controlador. Se pide:

a) Crea un controlador `UACartelViewController`, y haz que aparezca mediante una animación desde la parte inferior de la pantalla cuando pulsemos sobre el botón *Ver Cartel*. Para hacer esto, en el evento del botón podemos introducir el siguiente código:

```
[self presentViewController:cartelController animated:YES];
```

b) La pantalla del nuevo controlador debe tener:

- Una barra de navegación que incluirá como elemento derecho un botón para cerrar la vista modal y como título el título de la película.
- Una imagen centrada en la pantalla como único contenido, en la que mostraremos el cartel de la película.

Introduce los elementos anteriores mediante Interface Builder, y conéctalos con el código mediante *outlets*.

c) Haz que al pulsar el botón *Cerrar* se oculte la pantalla mediante una animación. El código para cerrar el controlador será el siguiente:

```
[self dismissModalViewControllerAnimated: YES];
```

d) Permitir que se gire la pantalla, al menos en vertical y horizontal. Adaptar la imagen de forma que siempre aparezcan de forma correcta (debe aparecer centrada en la horizontal, y no debe salirse de la pantalla).



Vista modal en horizontal



Vista modal en vertical

Ayuda

Para que el giro se realice de forma correcta, en primer lugar deberemos permitir distintas orientaciones desde el controlador (modificar para ello el método adecuado de `UACartelViewController`). También deberemos configurar la opciones de autoredimensionamiento de la vista de la imagen (`UIImageView`), para que se adapte al tamaño de la pantalla en la horizontal y en la vertical, y por último deberemos configurar esta vista para que la imagen se muestre con la relación de aspecto adecuada, sin recortar la imagen ni deformarla. Toda la configuración de la vista de la imagen la podremos hacer desde Interface Builder, mediante los atributos que encontraremos en el panel derecho.

2. Edición de tablas

Vamos a permitir que el usuario edite la lista de películas, pudiendo borrar las películas existentes, añadir nuevas, o reordenarlas. Para ello deberemos:

- a) Cambiar la propiedad con la lista de películas de tipo `NSArray` a `NSMutableArray`.
- b) Añadir el botón de edición del sistema como botón derecho a la barra de navegación (añadir la línea adecuada en el método `viewDidLoad`).
- c) Permitir borrar películas. Cuando se realice la acción de borrado deberemos borrar la película del `array` y eliminarla de la lista mediante una animación.
- d) Permitir reordenar las películas.
- e) Cuando entremos en modo de edición, añadir una fila adicional para insertar una nueva película. El icono de acción de la fila debe ser *insertar* en lugar de *borrar*.
- f) Hacer que al realizar la acción de inserción se inserte una nueva película vacía en la última posición de la lista.
- g) Haz que la fila de inserción no pueda reordenarse (debe estar siempre en la última

posición). Consigue también que esta fila no aparezca en el modo *swipe to delete*.

3. Búsqueda (*)

Implementar una pantalla de búsqueda de películas. Por defecto nos mostrará una lista con todas las películas. Al introducir texto en el cuadro de búsqueda nos aparecerá una lista filtrada por título. Se pide:

a) Crear un controlador `UABusquedaViewController` de tipo `UITableViewController`. En el *app delegate* haremos que sea este el controlador a cargar como controlador inicial, en lugar de `UAMasterViewController`.

b) Crear dos propiedades en el controlador `UABusquedaViewController`: `peliculas` y `peliculasFiltradas`, donde tendremos una lista completa de películas, y la lista de películas filtrada según el criterio de búsqueda, respectivamente. Puedes inicializar la lista de películas de la misma forma que en el controlador `UAMasterViewController`.

c) Muestra la lista de películas anterior en la tabla de `UABusquedaViewController`, igual que hemos hecho anteriormente para `UAMasterViewController`. Comprueba que la lista se visualiza correctamente.

d) Añade un *search bar* con *search controller* desde Interfaz Builder, y comprueba que el campo de búsqueda aparece correctamente.

Cuidado

Si se inicializa el controlador de la tabla con `initWithStyle:` no cargará los componentes del NIB, sino que creará un `UITableView` de forma automática, por lo que en ese caso no veremos el controlador de búsqueda definido en el NIB. Utiliza el inicializador `initWithNibName:bundle:` para evitar este problema

e) Haz que en el caso de estar mostrando la tabla de resultados de la búsqueda muestre una única fila con el texto *Buscando*

f) Haz que al introducir texto en el cuadro de búsqueda se obtenga un listado de las películas filtradas según la cadena de búsqueda indicada. Podemos utilizar el siguiente código:

```
NSMutableArray *seleccionadas = [NSMutableArray
                                arrayWithCapacity: [self.peliculas count]];

for(UAPelicula *pelicula in self.peliculas) {
    NSRange rango = [pelicula.titulo rangeOfString: searchString
                                                options:NSCaseInsensitiveSearch];

    if(rango.location != NSNotFound) {
        [seleccionadas addObject: pelicula];
    }
}
```

```
self.peliculasFiltradas = seleccionadas;
```

g) Para terminar, haz que en caso de estar en modo de búsqueda, en lugar de mostrar la fila *Buscando ...*, se muestre la lista de películas filtradas obtenida en el paso anterior. Comprueba que el filtrado funciona correctamente.

