

Cómo presentar una nueva pantalla pasando información?

1) Segue desde el elemento

- Se hace un segue desde el elemento (en el storyboard). Este segue se va a ejecutar automáticamente al reconocer un evento de interacción del usuario.
- Antes de que se ejecute el segue, automáticamente se va a invocar el método **prepareForSegue**, permitiendo al controller prepararse para la transición. Dentro de ese método se obtiene el destino del segue (con el atributo **destination** del parámetro **segue**), de tipo **UIViewController**. Se necesita hacer **if let + as?** para "entender" el destino con la clase custom que se haya definido.
- Teniendo la referencia al controller de destino se puede configurar la información necesaria en el mismo.
- Si el elemento que origina el segue (sender) es la celda de una tabla:
 - En el método **prepareForSegue** se obtiene la posición de la celda en cuestión (aquella con la que el usuario interactuó) con el atributo **indexPathForSelectedRow** de la tabla.
 - Usando ese indexPath, se accede al elemento correspondiente en el array de los elementos y se configura la información correspondiente en el controller de destino.

2) Action asociado al elemento + segue desde el controller

- Se hace un segue desde el viewController (en el storyboard).
De este modo, el segue no se ejecuta por defecto al reconocer un evento y debe ser ejecutado a mano.
- Se agrega un IBAction en el controller y se asocia al evento correspondiente del elemento (generalmente **TouchUpInside**).
- Dentro del IBAction se ejecuta el segue manualmente usando **performSegue**.
Para ello, el segue definido en el storyboard debe tener un **'identifier'** asociado.
- Se procede con la misma lógica del **prepareForSegue** mencionada previamente.
- Si el elemento con el que el usuario interactúa es la celda de una tabla:
 - En lugar de definir un IBAction, se agrega el método **didSelectRowAtIndexPath** en el controller (por defecto no está).
Este método se ejecutará automáticamente al reconocer que el usuario "tocó" una celda (al igual que como funciona el IBAction).
 - Mediante el parámetro **indexPath** se puede validar la celda o el elemento y ejecutar el segue que corresponda manualmente usando **performSegue**. Para ello, el segue definido en el storyboard debe tener un **'identifier'** asociado.
 - En el método **prepareForSegue** se obtiene la posición de la celda en cuestión (aquella con la que el usuario interactuó) con el atributo **indexPathForSelectedRow** de la tabla.
 - Usando ese indexPath, se accede al elemento correspondiente en el array de los elementos y se configura la información correspondiente en el controller de destino.

3) Action asociado al elemento (sin segue)

- En este caso, en lugar de definir un segue, se instancian y presentan los controllers a mano. Es decir, que no se usa ningún segue, y por lo tanto no se usa el método **prepareForSegue**.
Los tres pasos requeridos de este mecanismo (instanciar, configurar, presentar) se realizan generalmente en el IBAction del elemento que genera la transición.
- Para instanciar un controller a partir del storyboard se utiliza el método **instantiateViewController** del atributo **storyboard** del viewController.
Para ello, el viewController debe tener un **'storyboardID'** asociado que se usa para identificarlo.
Además, como el atributo storyboard es opcional, se necesita hacer **if let + as?** para entender el controller con la clase custom que se haya definido.
- Luego se configura el controller destino con los atributos necesarios.
- Por último se determina la forma en que se va a presentar el nuevo controller:
 - Si se desea presentar el nuevo controller de forma modal se usa el método **present**.
 - Si se desea presentar el nuevo controller de forma push (y el flujo está encapsulado en un UINavigationController), se puede usar el método **showViewController** del navigationController.