

Através da biblioteca **MapKit**, é possível incorporar **mapas** junto com o restante de nossas visualizações.

Exibir um mapa implica em estabelecer um estado no programa que guarda as informações da coordenada central atual do mapa e o nível de ampliação, que é manipulado através de um tipo específico denominado MKCoordinateRegion.





```
import Foundation
import MapKit

struct Location: Identifiable {
    let id = UUID()
    let name: String
    let coordinate: CLLocationCoordinate2D
    let flag: String
    let description: String
}
```

<u>Identificador Universal Único</u>

O valor dessa propriedade é gerado automaticamente quando uma nova instância é criada.

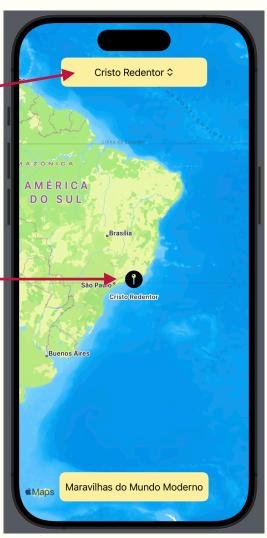
Uma estrutura que representa as coordenadas geográficas de um ponto no mapa. Usada para especificar a localização exata da instância Location no mapa.

Elemento de um array de **Location**:



Desafio:

A região do mapa é escolhida através de um **Picker**





Ao clicar na Annotation, uma Sheet deve aparecer com as informações do local:

- Foto;
- Nome;
- Descrição.



/hackatruck



@hackatruck_makerspace



HACKATRUCK MAKERSPACE



www.hackatruck.com.br