Übung 2

- Lesen Sie alle Instruktionen zur Übung und danach die Einführung von "Scrumdinger"
 - https://developer.apple.com/tutorials/app-dev-training/getting-started-with-scrumdinger
- Folgen Sie die ersten vier Kapitel des Kurses
 - SwiftUI essentials
 - Views
 - Navigation and modal presentation
 - Passing data
- Setzen Sie die Vorlesungs-spezifischen Anpassungen um
- Überlegen Sie sich (mündlich oder schriftlich) eine Antwort zu den Kontrollfragen



Regeln

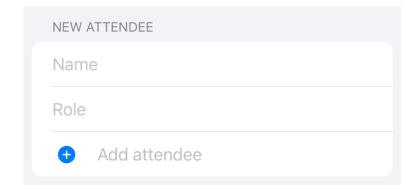
- Verwenden Sie nicht die Starting-Projekte der einzelnen Kapitel sondern erstellen ein neues Projekt, dass Sie in jedem Kapitel ergänzen
- Sie dürfen die Musterlösungen als Hilfestellung verwenden und Assets daraus kopieren
 - In dieser Übung werden die Theme-Colors aus dem Asset Catalog benötigt, welche Sie im Starter Projekt finden
- Sie können das Interface exakt nachbilden, dürfen aber auch spielen und von den Vorgaben abweichen
 - Erstellen Sie mindestens Ihre eigene Sample-Daten



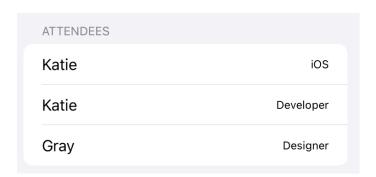
Anpassungen

- Ergänzen Sie das Attendee-Model mit einer Property "Rolle" und passen den Code an, sodass das Projekt wieder kompiliert
 - Verwenden Sie im Initializer von DailyScrum am besten direkt ein Attendee-Array
- Ermöglichen Sie beim Erstellen einer Teilnehmer:in die Eingabe der Rolle und zeigen diese auf allen Screens an











Kontrollfragen

- Mit welchen Anpassungen kann die Accessibility einer SwiftUI-View verbessert werden? Was ist in der Regel nicht nötig?
- Welche Inhalte hat ein Label und wie werden diese dargestellt?
- Was bedeutet Identifiable und welche Bedeutung hat dies in SwiftUI?

