

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

```
struct Attendee: Identifiable {  
    let id: UUID  
    var name: String  
    var role: String  
    ...  
}
```

NEW ATTENDEE

 Add attendee

ATTENDEES

-  Katie (iOS)
-  Katie (Developer)
-  Gray (Designer)

ATTENDEES

- | | |
|-------|-----------|
| Katie | iOS |
| Katie | Developer |
| Gray | Designer |

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?