

# iOS 개발 스쿨

## 1차 테스트

- > 별도의 샘플 영상이 있으니 참고하세요.
- > 문제가 이해 가지 않는 부분이 있으면 클래스 매니저에게 질문해서  
명확히 이해한 뒤 구현하세요.
- > 구현이 어려운 부분이 있어도 자신이 할 수 있는 최대한 구현해보세요.

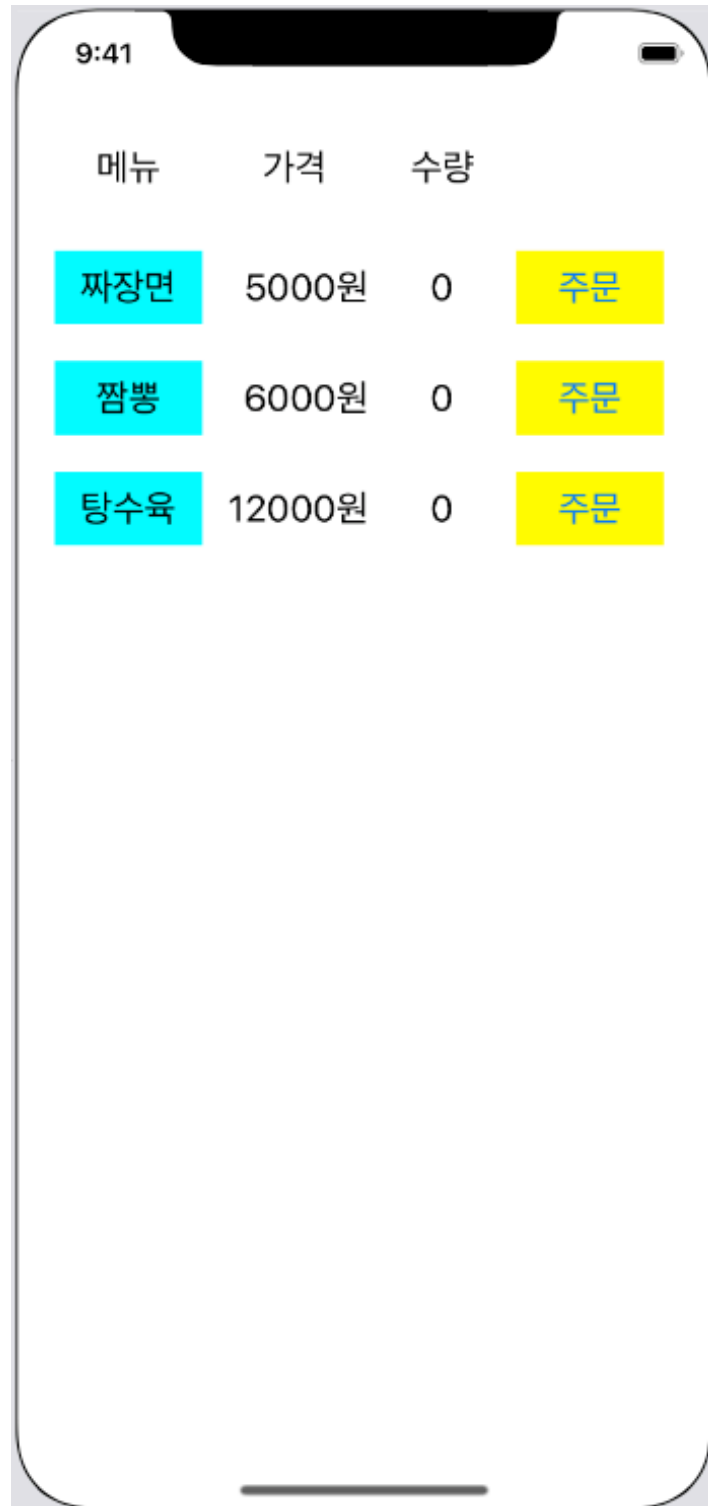
# 타자 속도 측정



<https://10fastfingers.com>

- > 타자 속도 참고용입니다.
- > 시험 시작 후 10분 이내로 타이핑 속도를 측정하세요.
- > Wrong words 가 1개 이하인 결과 중 가장 빠른 것을 스크린샷으로 찍어 제출해주세요.

# 문제



Storyboard UI



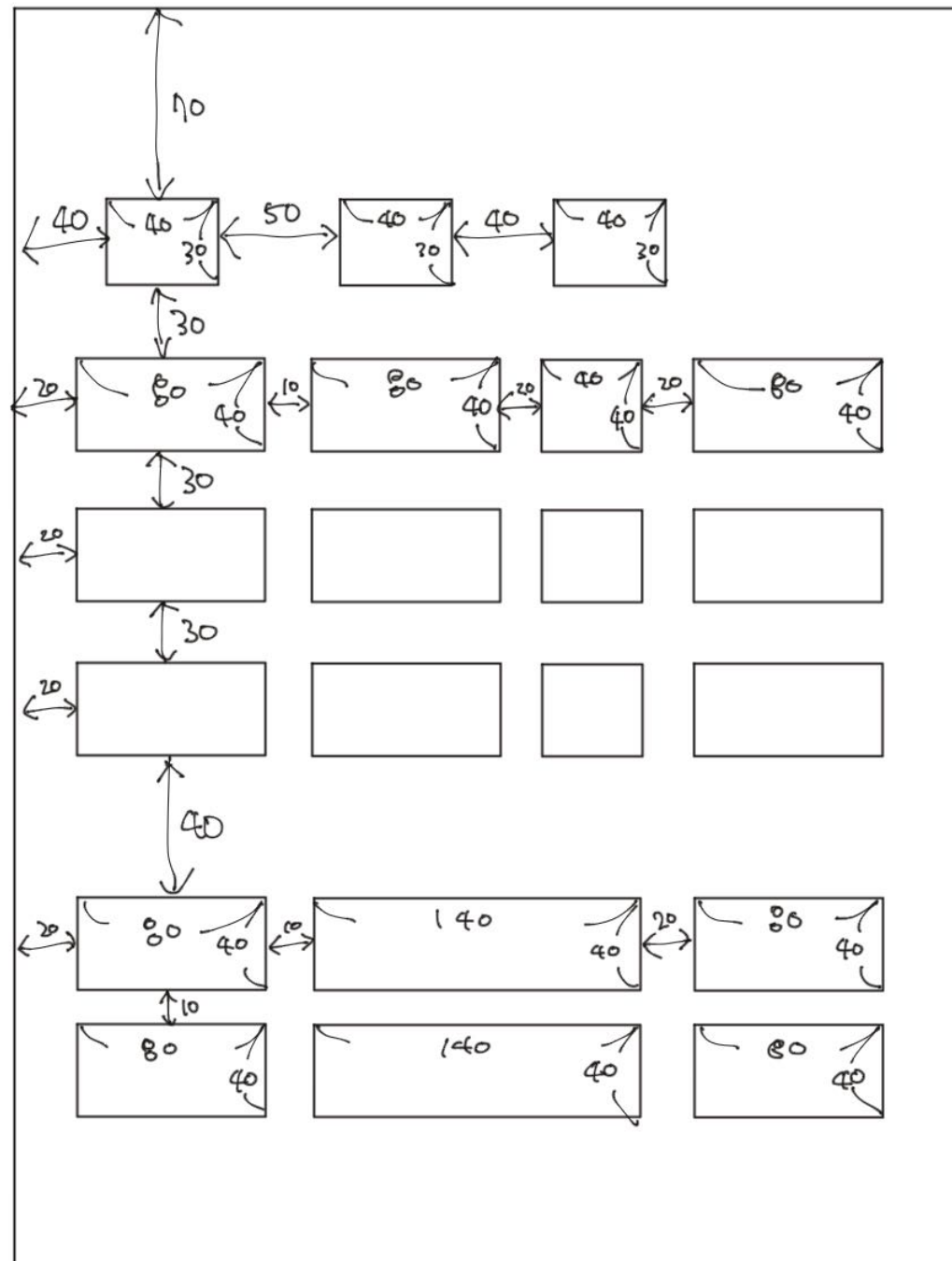
스토리보드로 구현

코드로 구현

최종 UI

# UI Frame 구성 기본안

문제와 동일한 역할을 하는 뷰라는 것만 인지할 수 있다면 원하는 UI로 수정 가능



## > 샘플 영상 참고할 것

## > 구현사항

- ✓ 주문 버튼 터치 시 각 아이템에 대한 수량 증가
- ✓ 각 아이템별 주문 수량 증가에 따른 결제금액 증가
- ✓ 결제 진행 시 소지금액에서 결제금액만큼 차감 및 주문수량 초기화
- ✓ 소지금액이 결제금액보다 적은 경우 결제 불가 메시지 Alert 띄우기
- ✓ 초기화 버튼은 주문수량, 결제금액, 소지금액을 모두 초기화
- ✓ 초기화 버튼 이외에 한 번 올린 주문수량을 내리는 기능은 없음



## 1. 짜장면 주문 버튼 클릭

- 짜장면 수량 : 1 증가
- 결제금액 : 5000원

## 2. 탕수육 주문 버튼 클릭

- 탕수육 수량 : 1 증가
- 결제금액 : 17000원 (5000 + 12000원)

## 3. 결제 버튼 클릭

- 취소, 확인 버튼을 가진 `AlertController` 띄우기 (메시지 - 총 결제금액은 17000원입니다.)
- 확인 버튼 클릭 시 70,000원에서 17,000원 차감해 소지금액을 53,000원으로 변경하고  
각 메뉴아이템 주문 수량과 결제금액을 0으로 초기화
- 결제액이 소지금을 초과할 경우, 자동으로 결제를 취소하고  
`Alert`을 이용해 "소지금이 부족합니다" 오류메시지 띄우기

## 4. 초기화 버튼 클릭

- 각 아이템 수량 및 결제금액 0원으로 초기화, 소지금 70,000원으로 초기화

> 다음의 다섯가지 상황을 각각 체크해보고 구현한 기능과 그렇지 못한 기능이 어느 부분인지 빠르게 확인할 수 있도록 AppDelegate 파일 상단에 주석 또는 별도 텍스트로 작성해서 함께 전달해주세요.

✓ UI 구현 : 스토리보드와 코드를 이용해 정확한 UI 구현

✓ 주문하기 기능 : 특정 아이템의 수량이 1씩 증가하며, 결제금액에 반영

✓ 결제하기 기능

- 소지금에서 결제금액이 정확히 차감. 소지금은 -가 될 수 없음
- 소지금이 결제금액보다 작을때, 같을 때, 클 때 각각의 상황 모두 체크

✓ 초기화하기 기능 : 소지금, 결제금액, 주문수량의 정보가 모두 정확히 0으로 초기화

✓ UIAlertController 동작

- 결제 성공 : "총 결제금액은 \*\*\*\*원입니다.". 버튼 종류는 확인, 취소 버튼 2개
- 결제 실패 : "소지금액이 부족합니다"메시지. 버튼 종류는 확인 버튼 하나

- > 시험 시작 2시간이 지난 시점부터 오픈북 형태로 이전 프로젝트 참고 가능
- > 배경색과 글자 색상은 임의 변경 가능
- > 디자인보다 기능 구현에 집중
- > 변수 및 메서드 네이밍이 어려울 경우 고민하지 말고 그냥 한글 변수명 사용 또는 혼합

e.g.

**@IBOutlet weak var 짜장면amountLabel: UILabel!**

**let 소지금displayLabel: UILabel**

**let 결제버튼: UIButton**