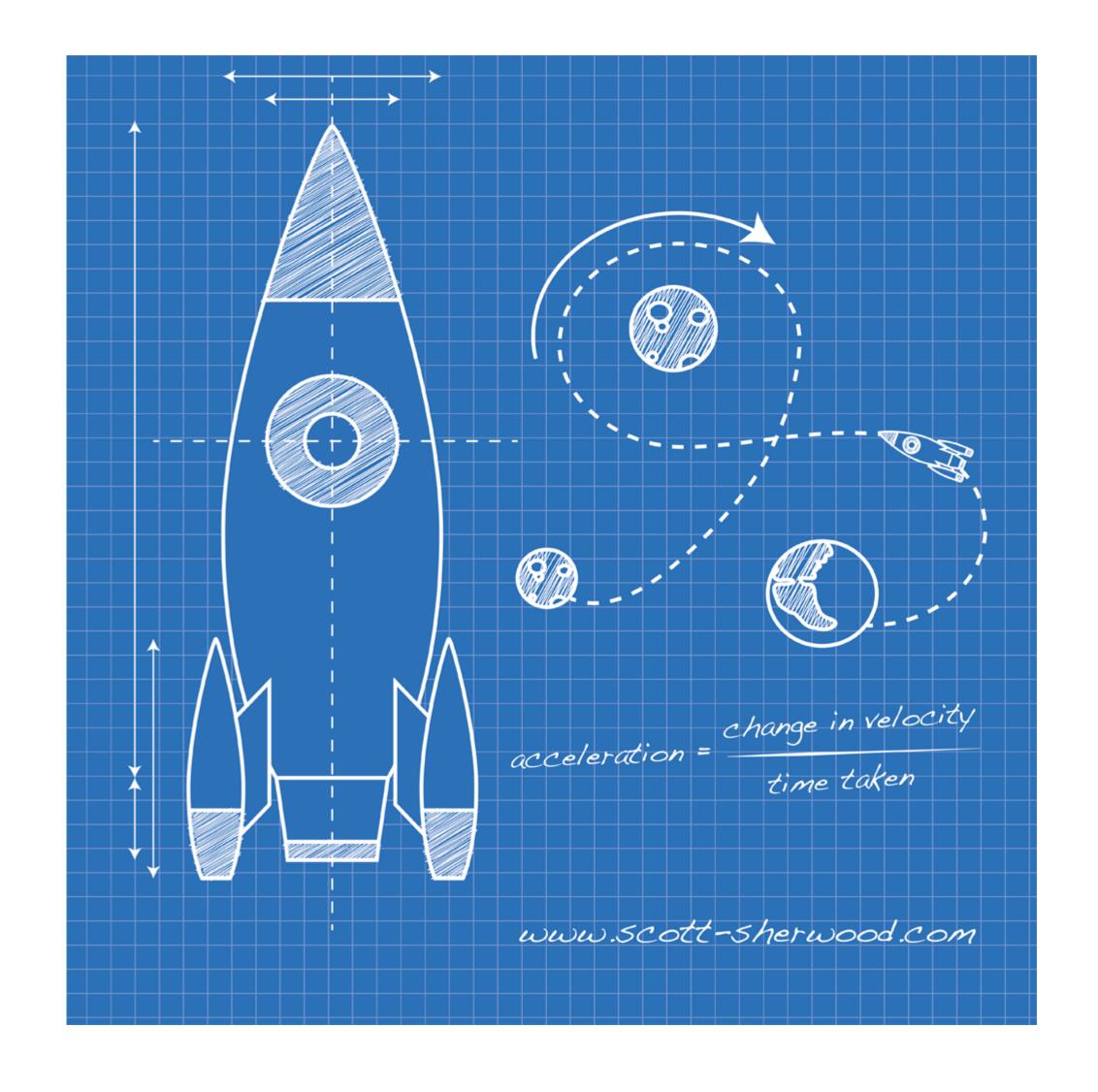
PROGIM

UIKit



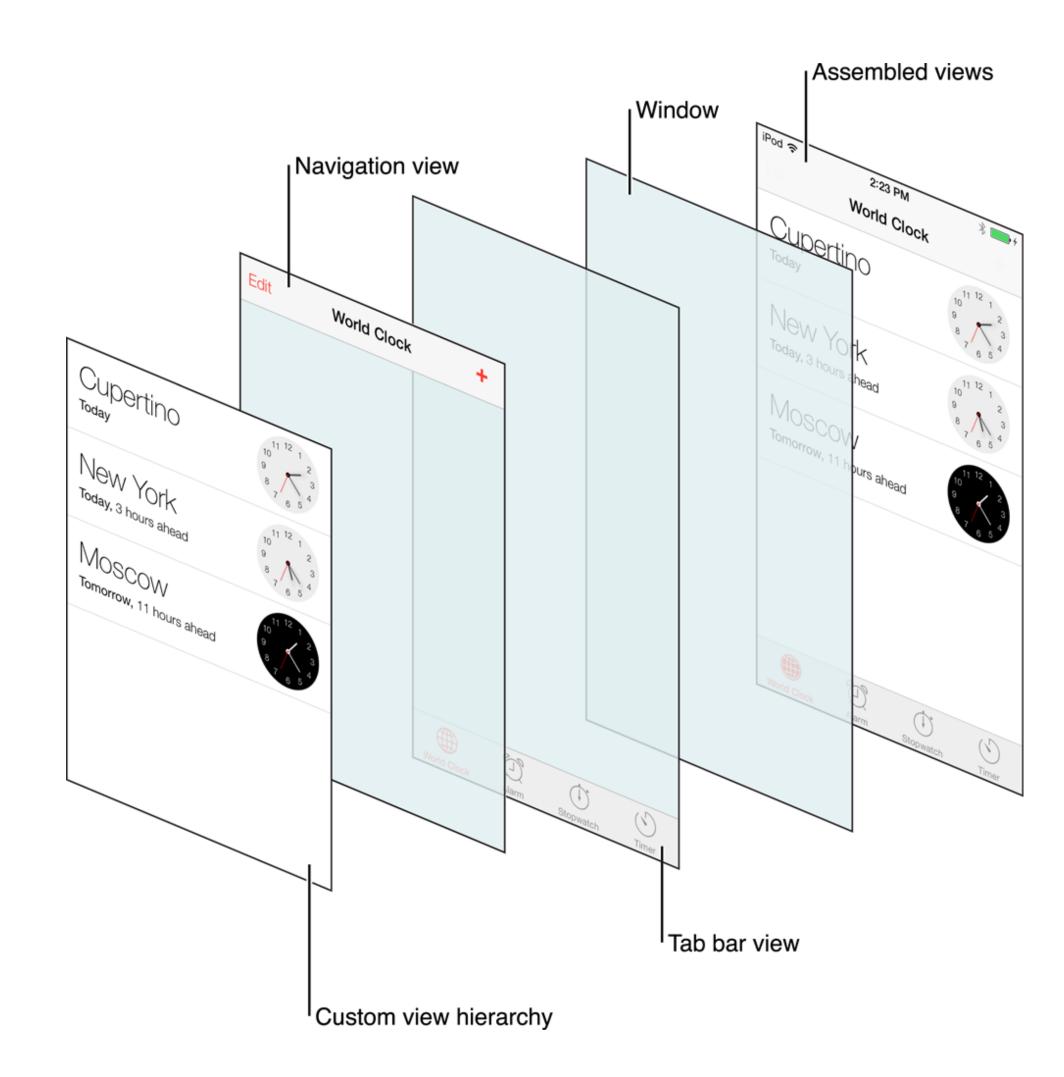
UIKit

UIKit

- Vistas
- Controles

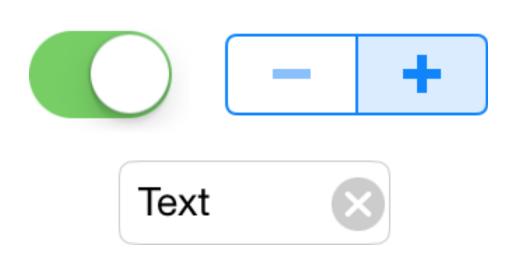
Vistas

- Organizan el contenido de la aplicación
- Gestionan la navegación



Controles

 Permiten al usuario comunicarse con la aplicación



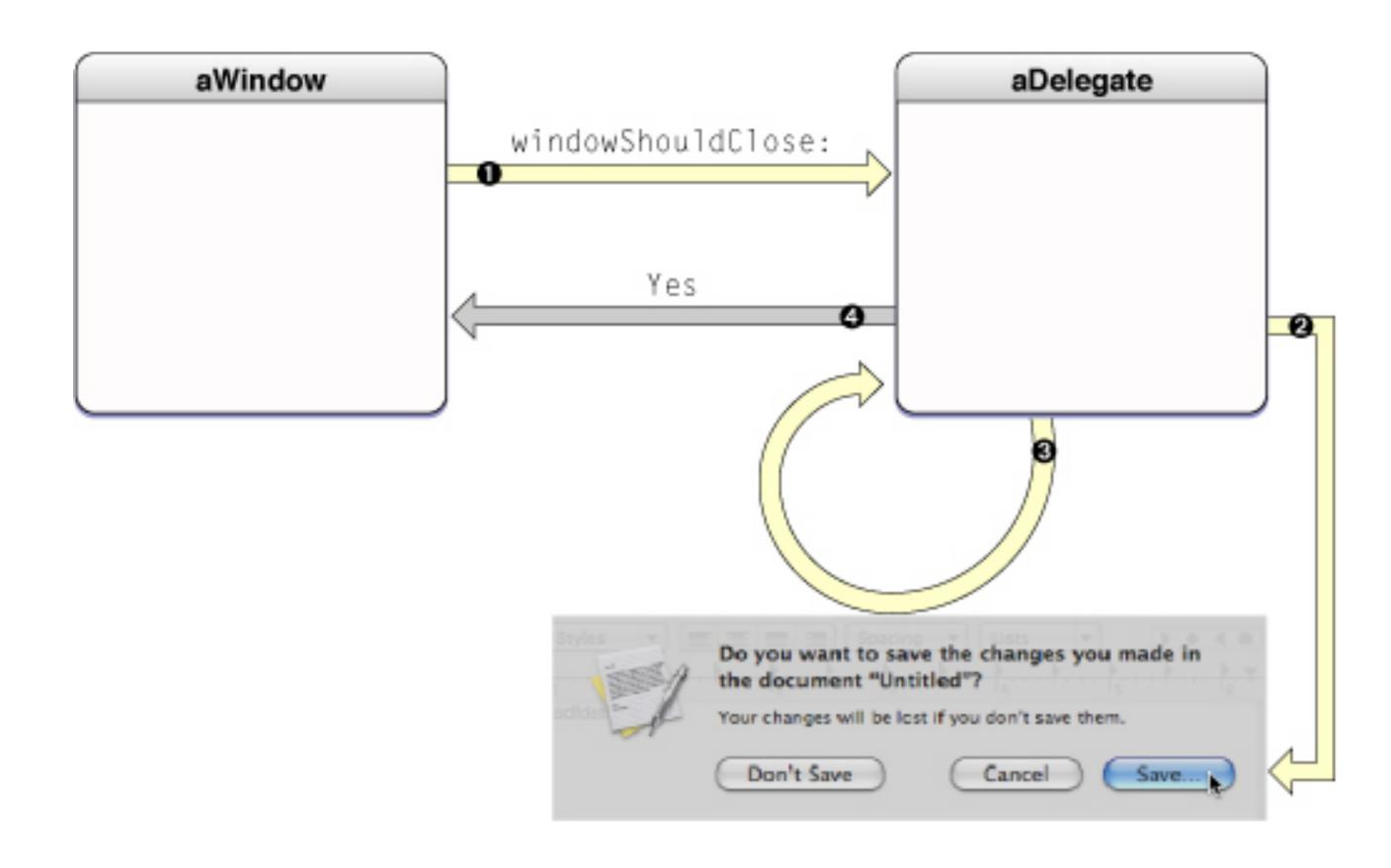
UlKit User Interface Catalog

https://goo.gl/NQqoCi

Delegación

En Ingeniería de software, el patrón de diseño de delegación es una técnica en la que un objeto de cara al exterior expresa cierto comportamiento pero en realidad delega la responsabilidad de implementar dicho comportamiento a un objeto asociado en una relación inversa de responsabilidad.

Delegación



Delegación

- La clase que delega tendrá una propiedad en la cual conectaremos la clase delegada
- La clase delegada, implementará un protocolo con los métodos necesarios para que la delegación sea posible

Delegación en iOS

- Delegate → Se delega el control del interfaz de usuario
- DataSource → Se delega el control de los datos

Ejemplo: UITableView

Pasos

- Proyecto tipo Single View
- Añadir el TableViewController y su clase asociada
- Añadir el NavigationController y convertirlo en inicial
- Poner identificador al prototipo de celda y añadirle clase asociada
- Enlazar los outlets de la celda prototipo
- Implementar los métodos del delegado y el datasource

Implementar el Delegate

```
override func numberOfSections(in tableView: UITableView) -> Int {
    return 0
}

override func tableView(_ tableView: UITableView, numberOfRowsInSection section: Int) -> Int {
    return 0
}

override func tableView(_ tableView: UITableView, cellForRowAt indexPath: IndexPath) -> UITableViewCell {
    let cell = tableView.dequeueReusableCell(withIdentifier: "Celda", for: indexPath)

    // Configure the cell...
    return cell
}
```

Añadir el Segue

- Crear el segue de tipo show desde la celda prototipo al ViewController de detalle
- Implementar el prepareForSegue () y pasar los datos
- Implementar el botón de volver mediante una segue de tipo unwind

Unwind Segue

https://goo.gl/NSo7kl