

Build a Basic UI

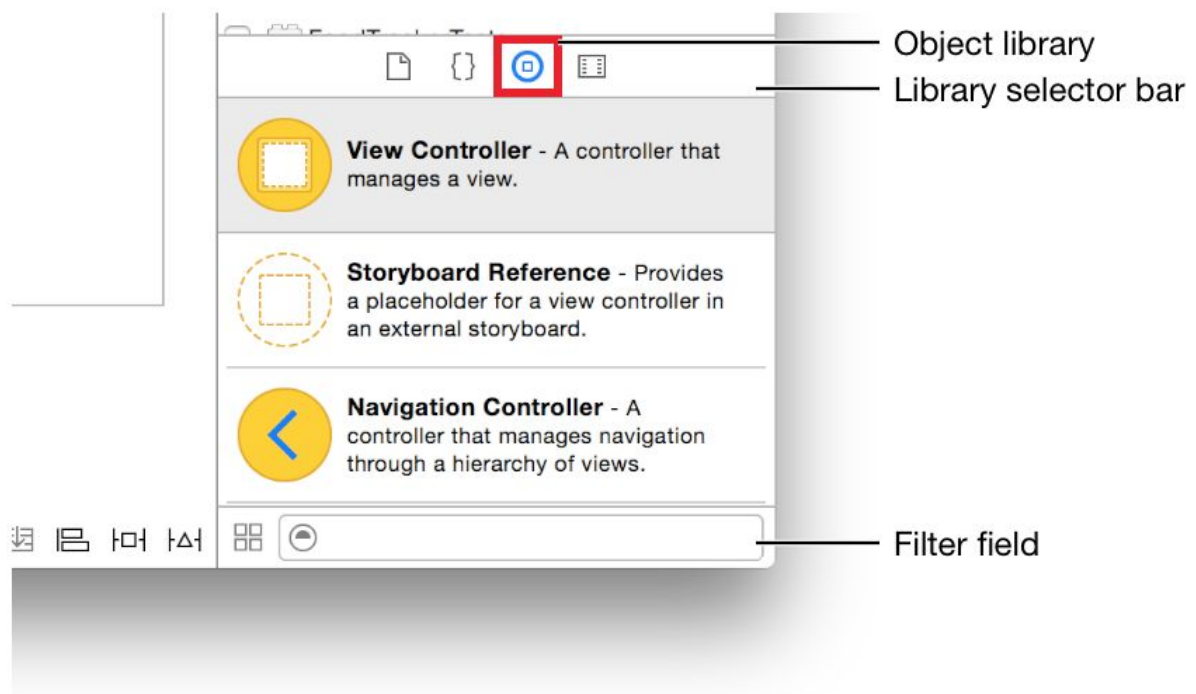
Lab-02

Objetivos:

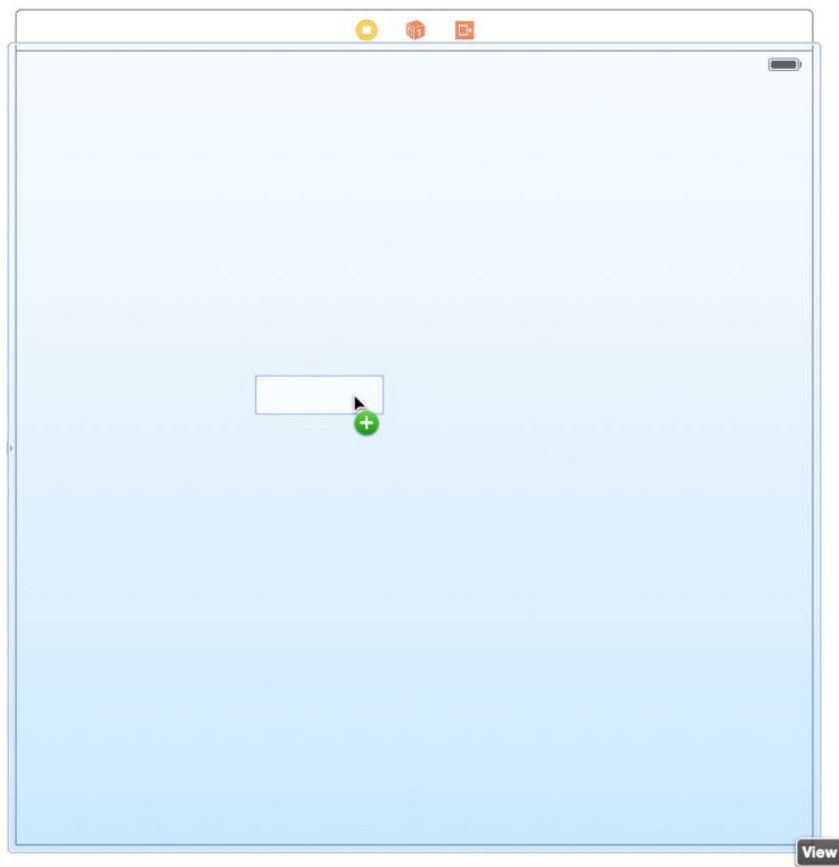
- Editar y agregar UI elements
- Introducción a los story boards
- Auto Layout

Crear una primera Interfaz Gráfica

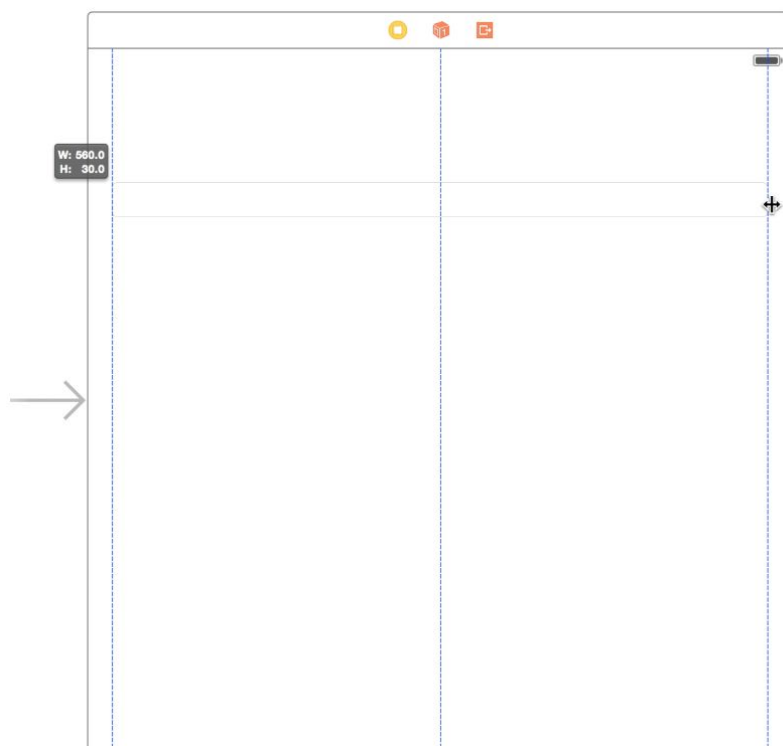
1.- Abrir Object Library el cual se encuentra en el utility are representada con el siguiente icono:



- 2.- en Object library buscar un textField
- 3.- arrastrar el componente en el lienzo

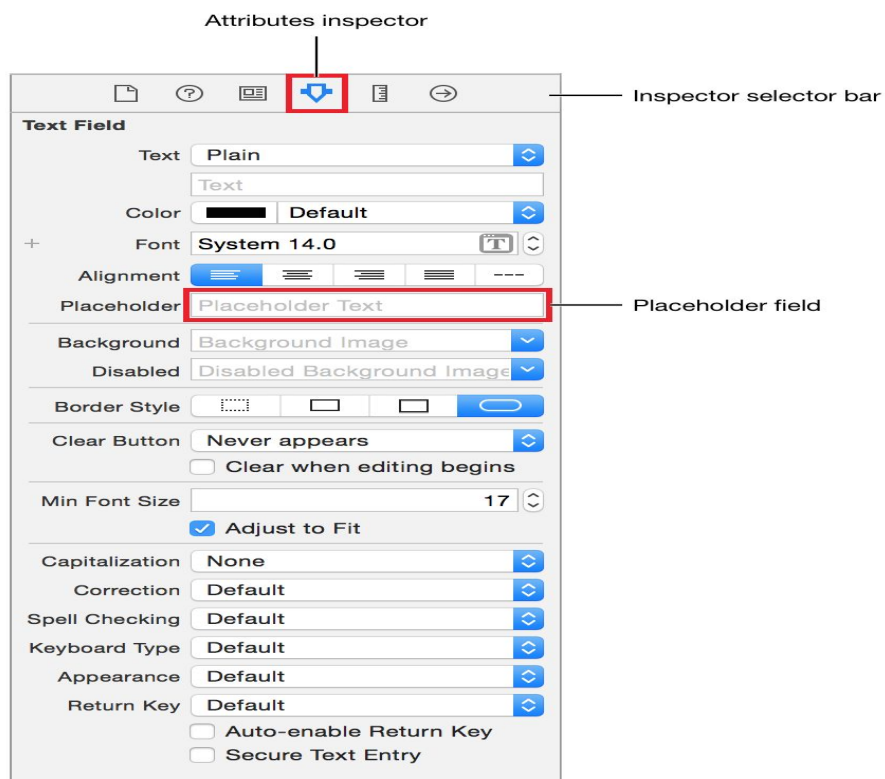


3.- Cambiar de tamaño el text field de tal forma que ocupe todo el ancho de la pantalla

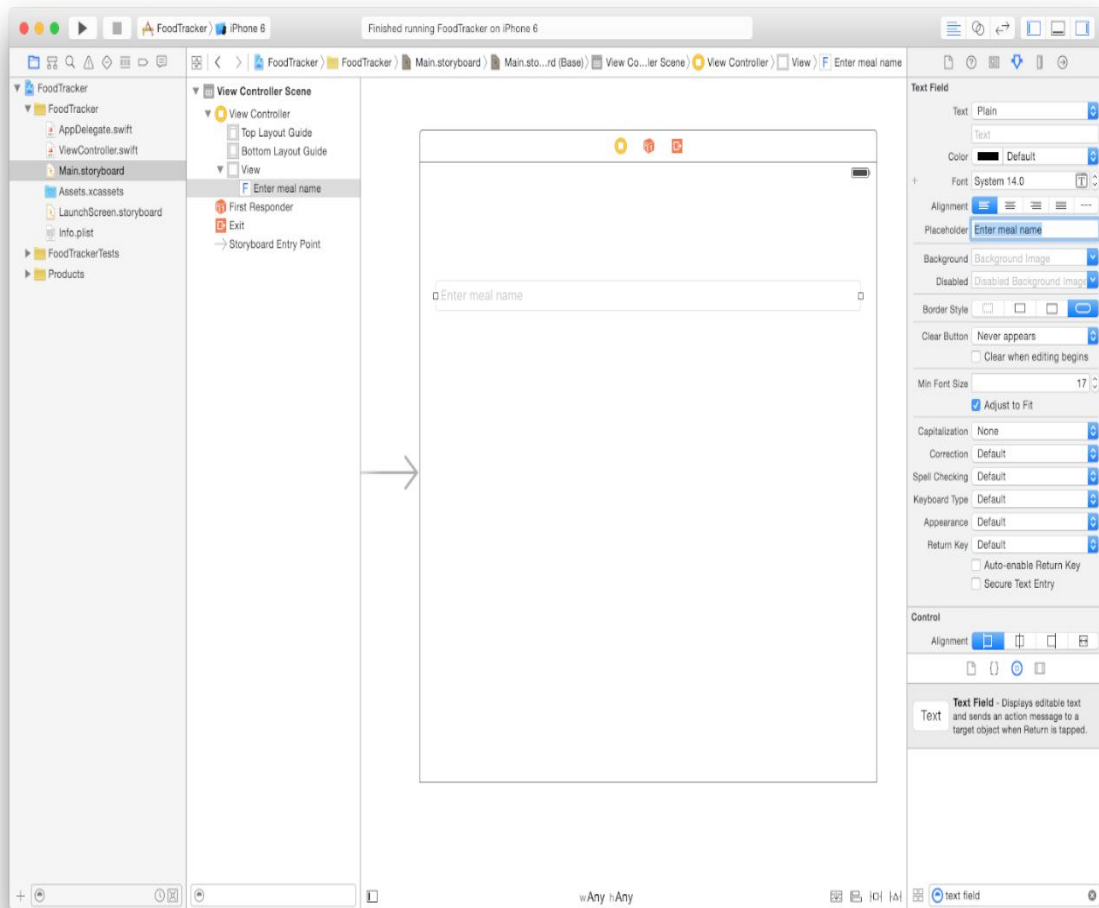


Configurar los atributos del text field

1.- Seleccionar el **Attribute Inspector** que se encuentra en el utility area:



2.- Dentro de Attribute inspector cambiar el PlaceHolder del texto a ""Enter meal name""

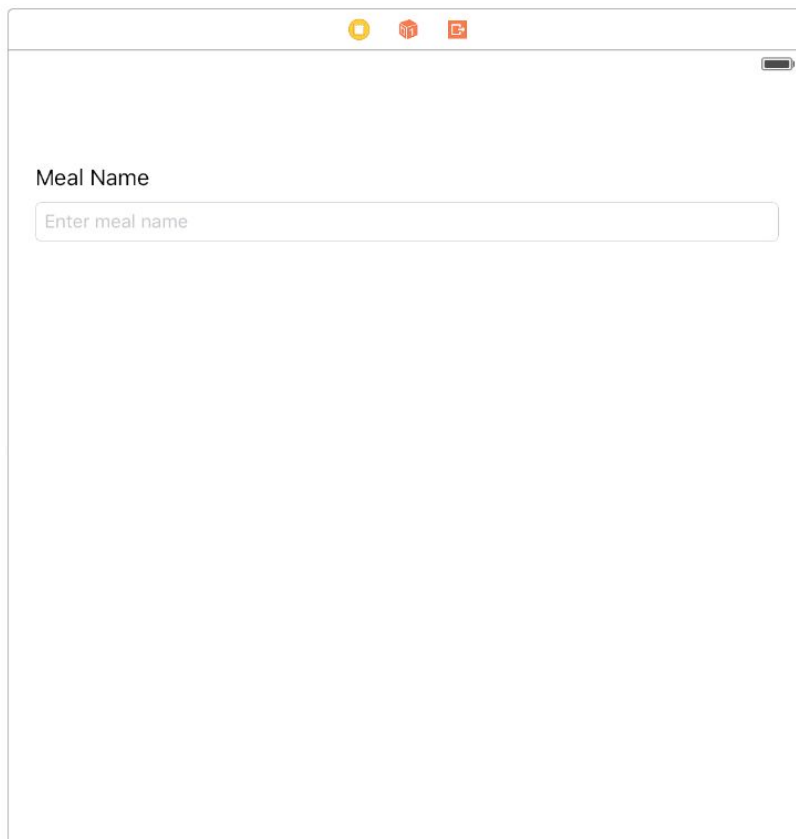


Agregar un Label al Textfield:

- 1.- Dentro de Object Library buscar el Ui Component Label
- 2.- Arrastrar hasta el lienzo
- 3.- Alinear el Label sobre el TextField

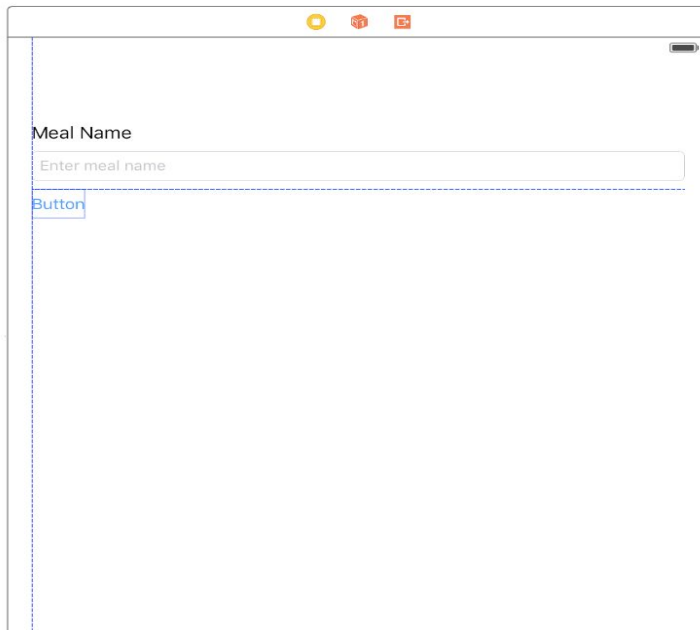


4.- Cambiar el nombre del Label en el Inspector de propiedades, el nombre del label debería ser: "Meal Name"

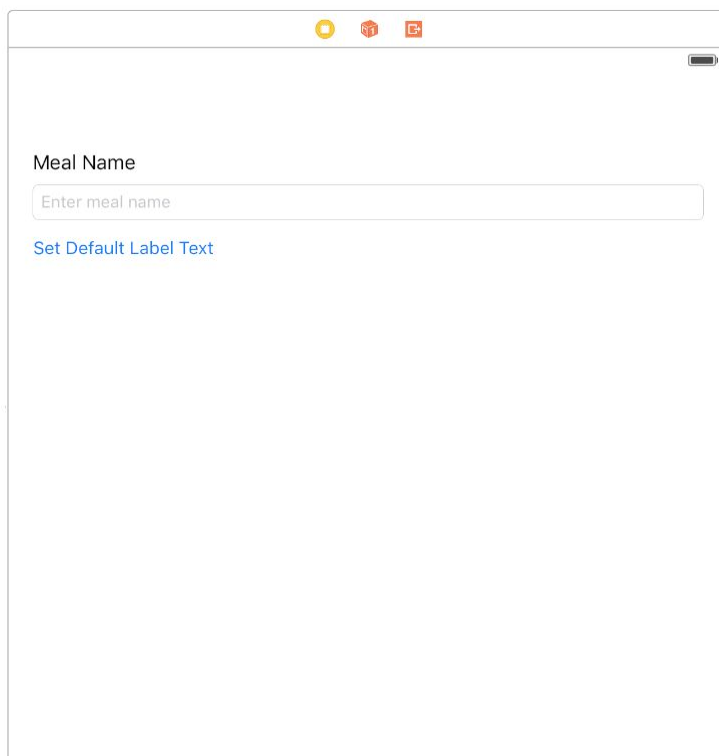


Agregar un Botón a la interfaz principal

- 1.- Dentro de Object Library buscar “Button”
- 2.- Arrastrar el Botón desde el Object Library al Story board
- 3.- Colocar el Botón al inferior del TextField



- 4.-Cambiar el label del Botón a “Set Default Label Text”



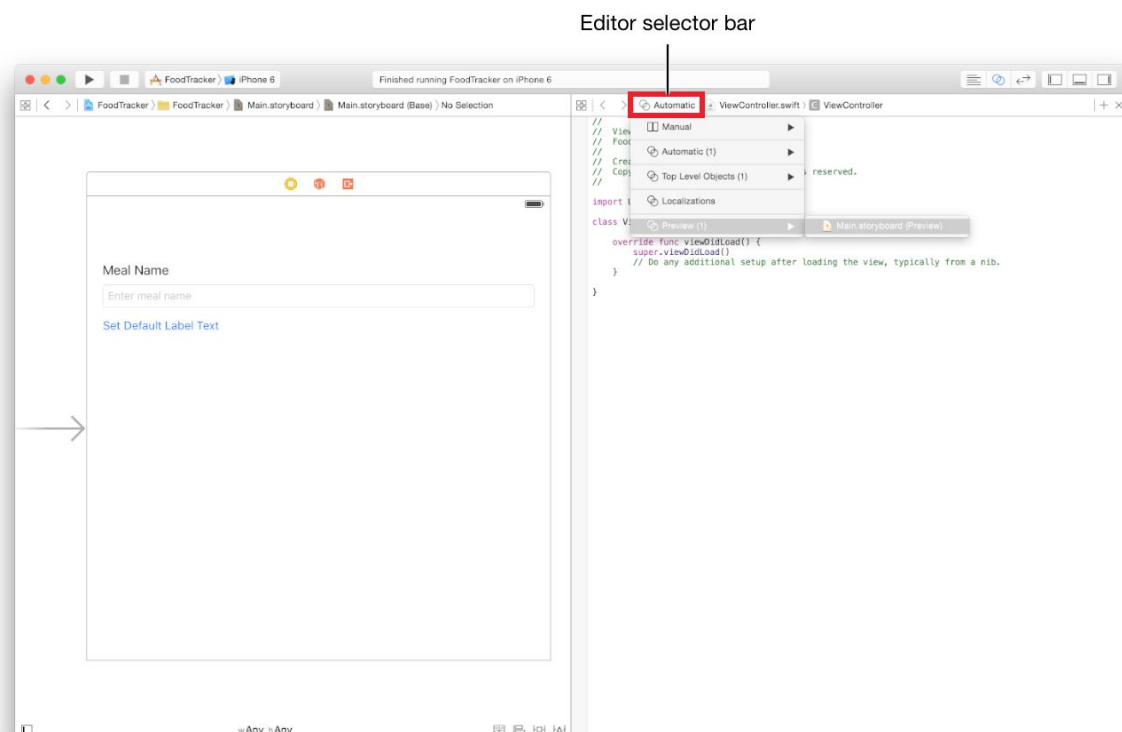
Previsualizar su interfaz

Con Xcode se puede previsualizar como va quedando la interfaz de usuario en el Story Board

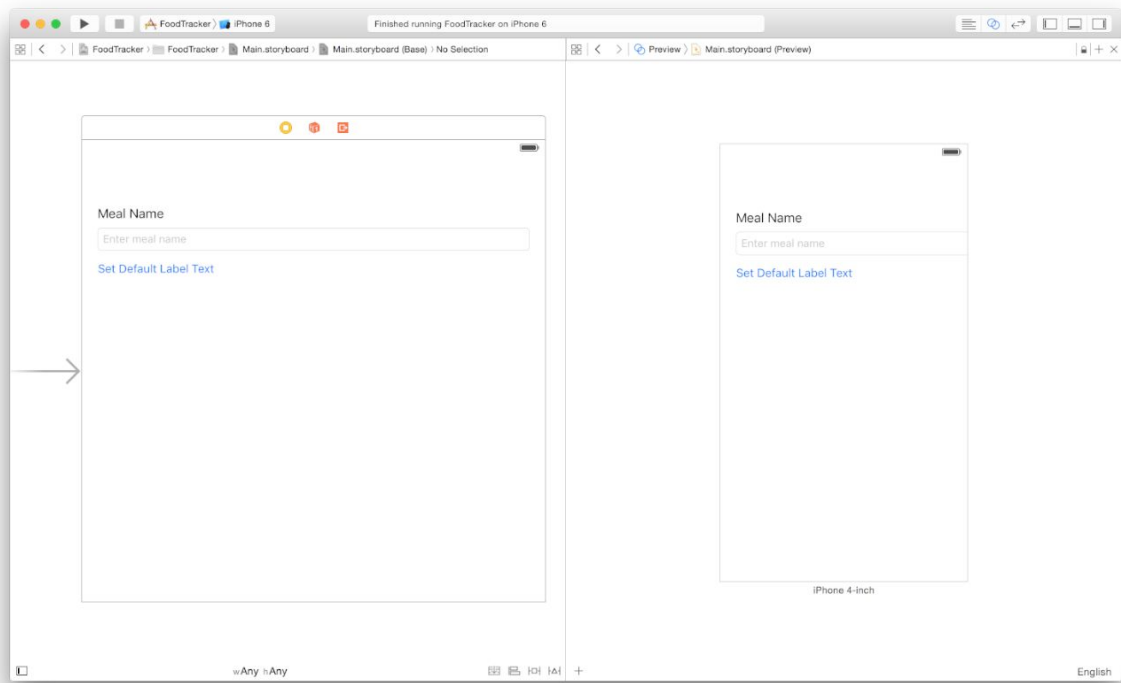
1.- Click en el Boton Asister editor:



2.- En “Selector Bar” el cual aparece al superior del assistant editor, seleccionar Automatic to Preview > Main.storyboard (Preview)



Esta opción abrirá otra ventana con el estado actual de la interfaz:

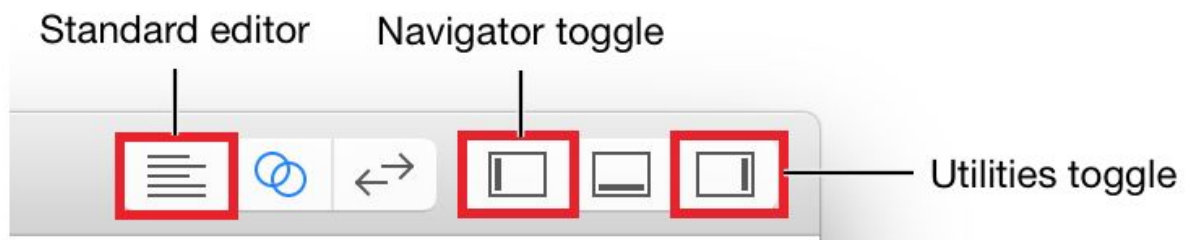


Como usted puede ver la interfaz y los components de UI que acabamos de agregar no se ven del todo bien, se corregira este en la siguiente seccion.

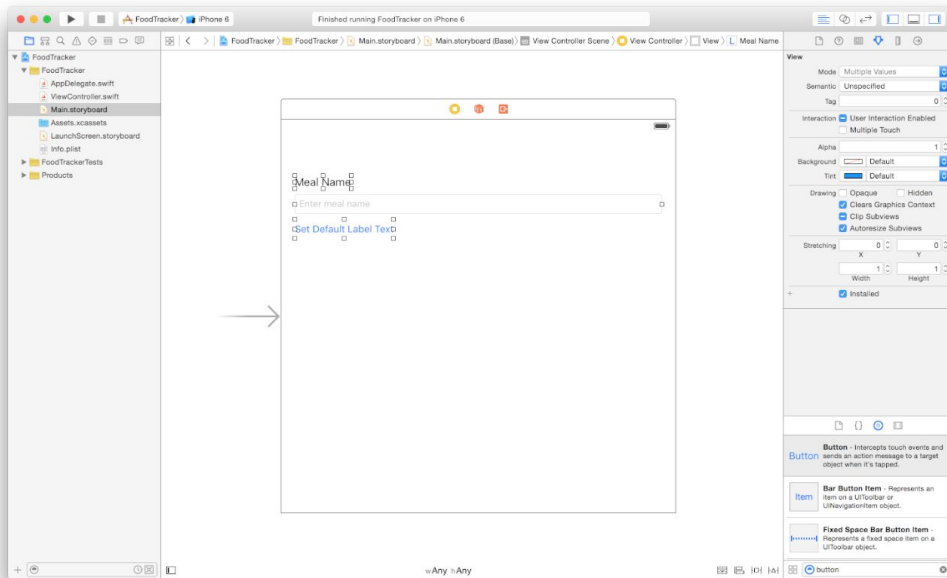
Auto Layout

Agregar auto layout Meal Scene

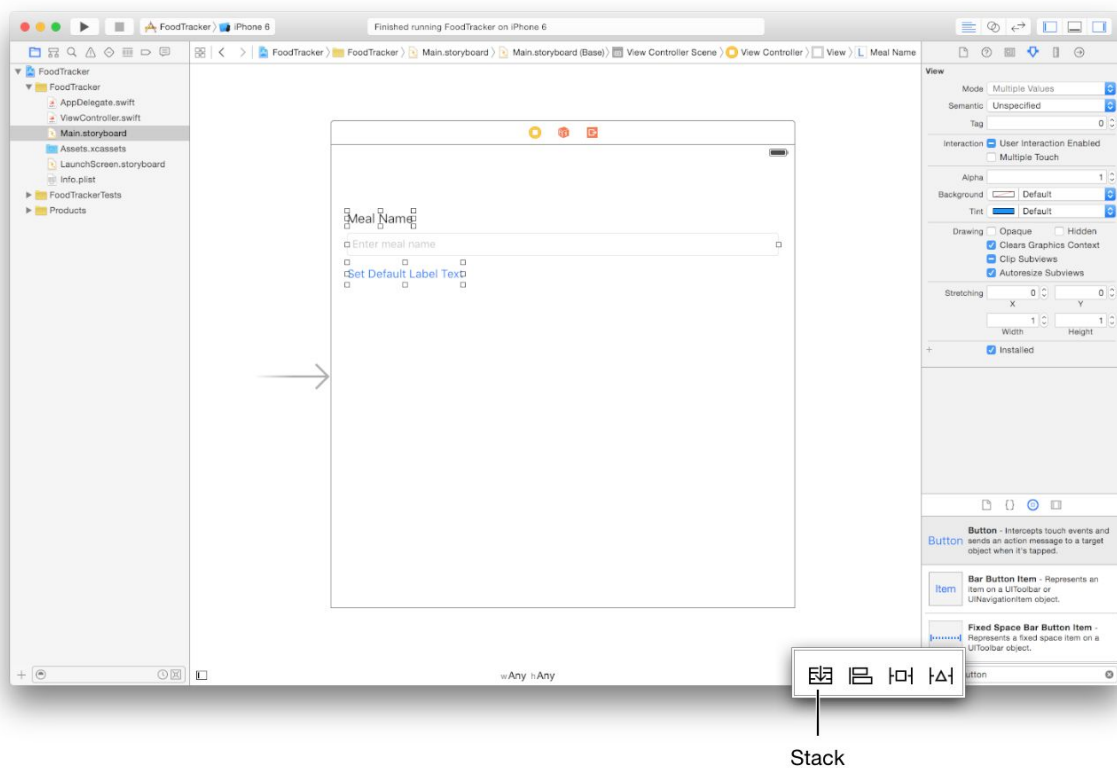
- 1.- Configurar standar editor toolbar y salir Navigator toolbar



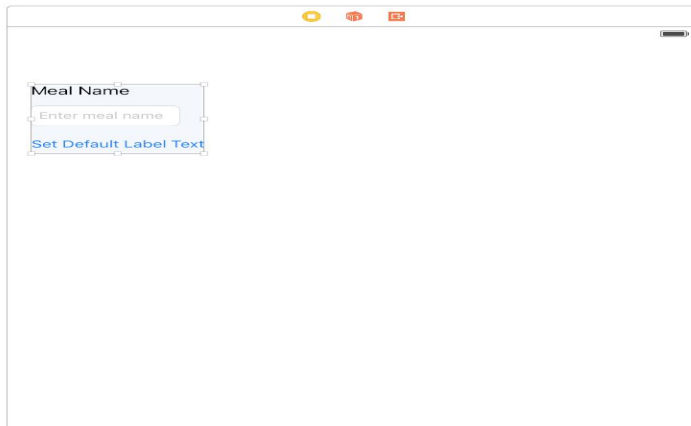
- 2.- Seleccionar todos los ui componentes, presiona Shift y selecciona cada elemento



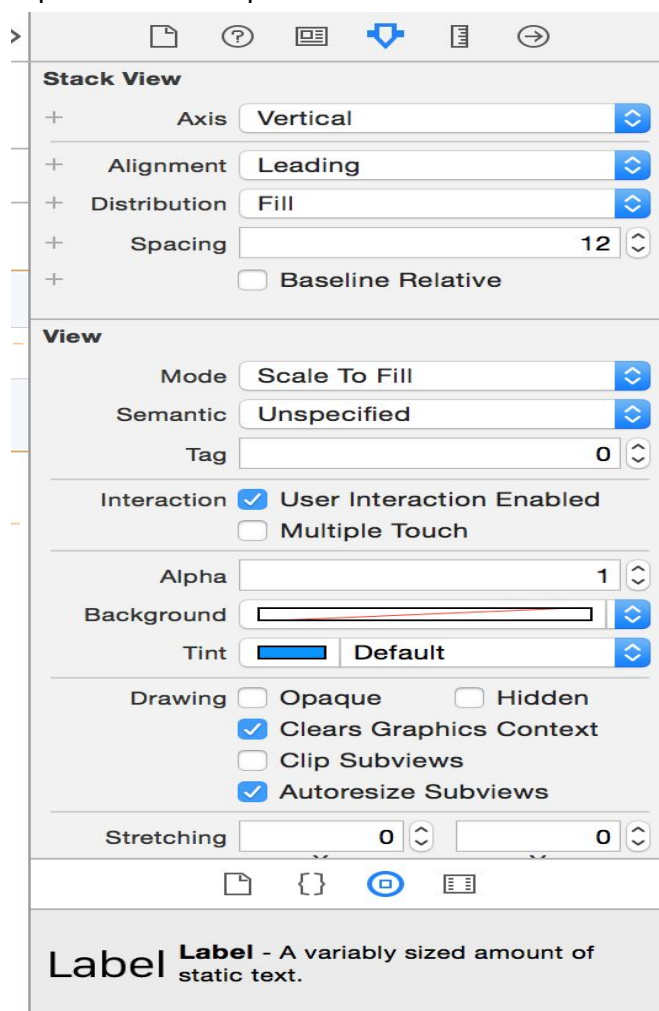
3.- en la parte inferior derecha agrupar todo los elemento en un “Stack Layout”



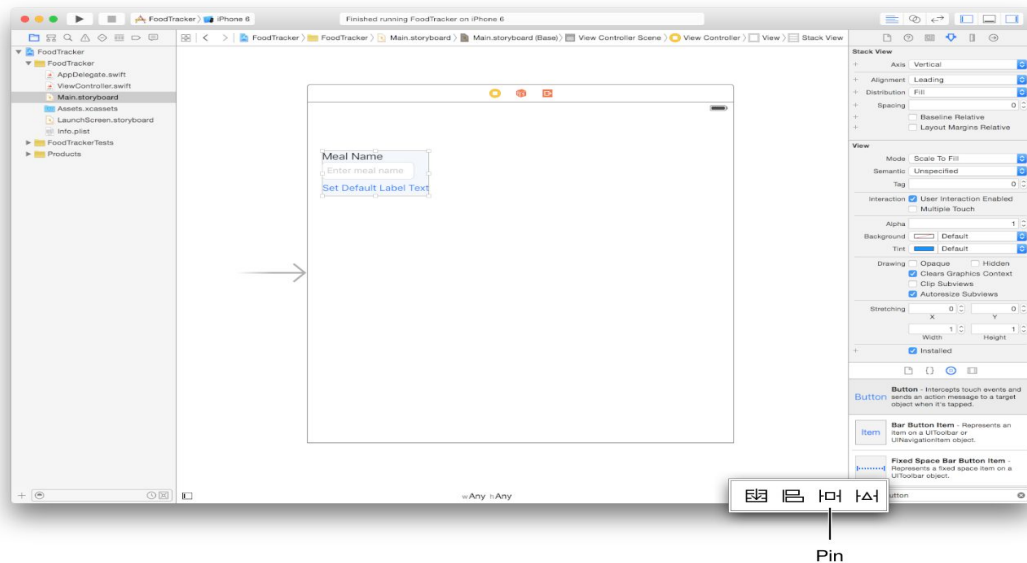
4.-Una vez agrupado en un Stack layout la interfaz deberá mostrarse de la siguiente manera:



5.- abrir el inspector de atributos y cambiar el campo Spacing a 12, para determinar el espacio entre componentes como 12.

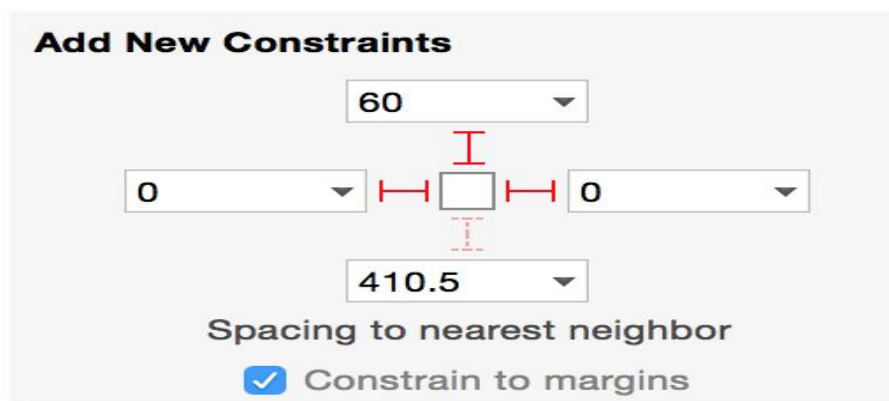


6.- Agregar constraints al Stack layout, seleccionar el stack layout y hacer click en el pin "Constranits":

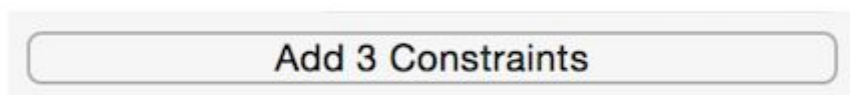


7.- En los constraints del Stack llenar la siguiente información:

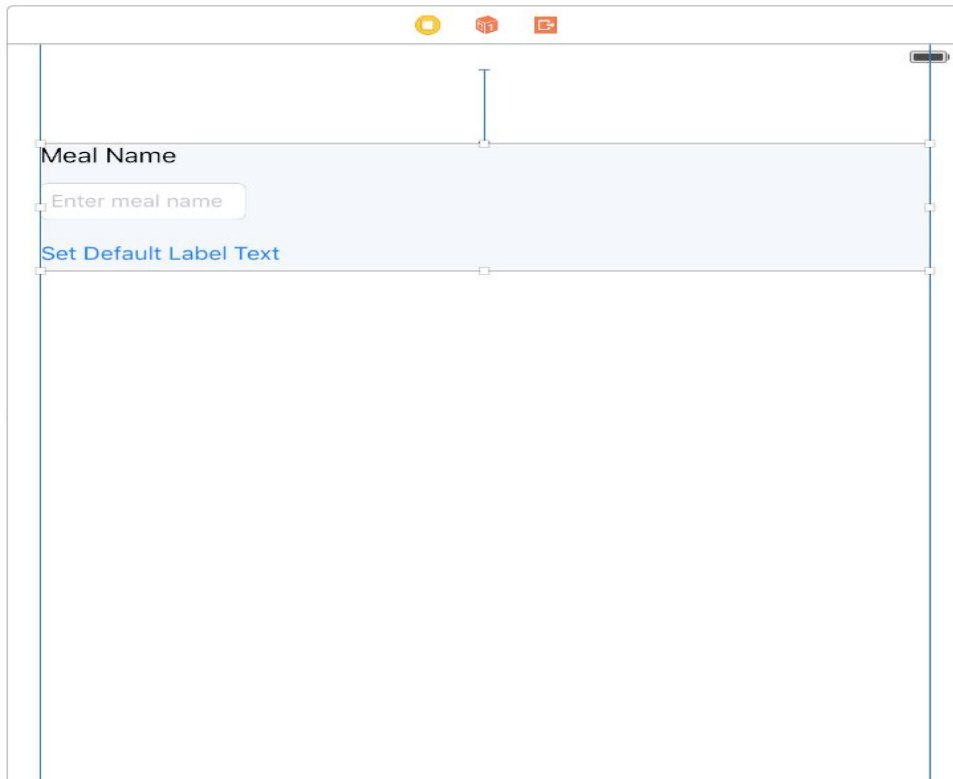
- Poner a 60 el constraint superior
- Poner a 0 el constraint izq. y derecho.



8.- Click en el boton “Add 3 Constraints”

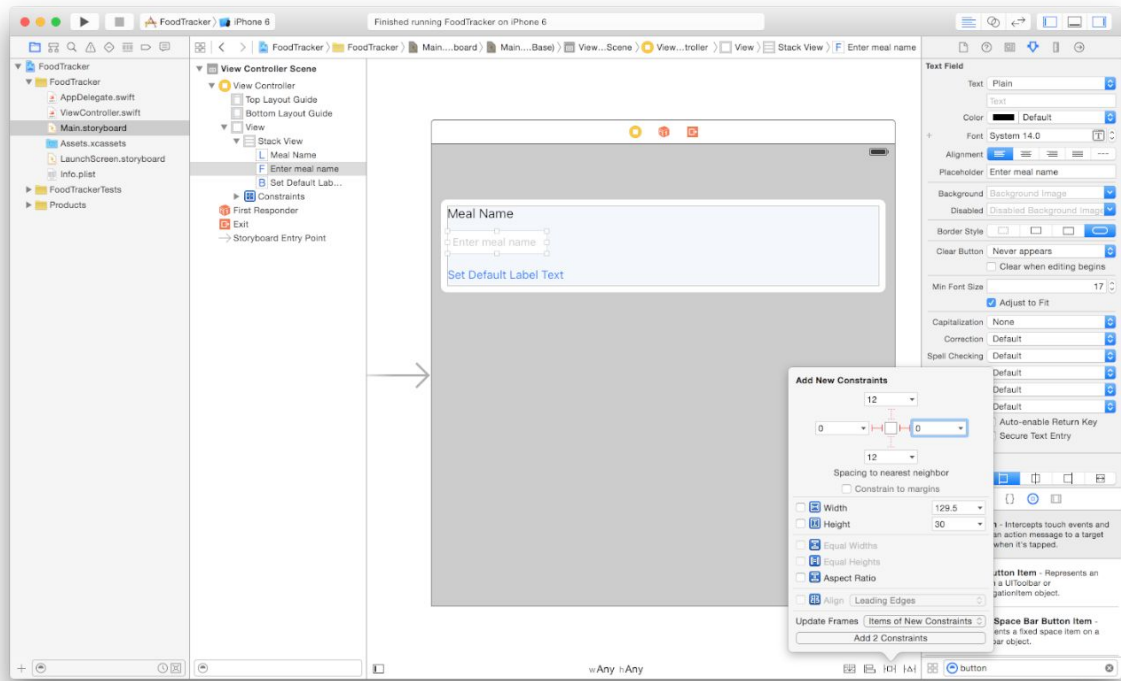


9.- Verificar que la Interfaz sea igual a la siguiente:



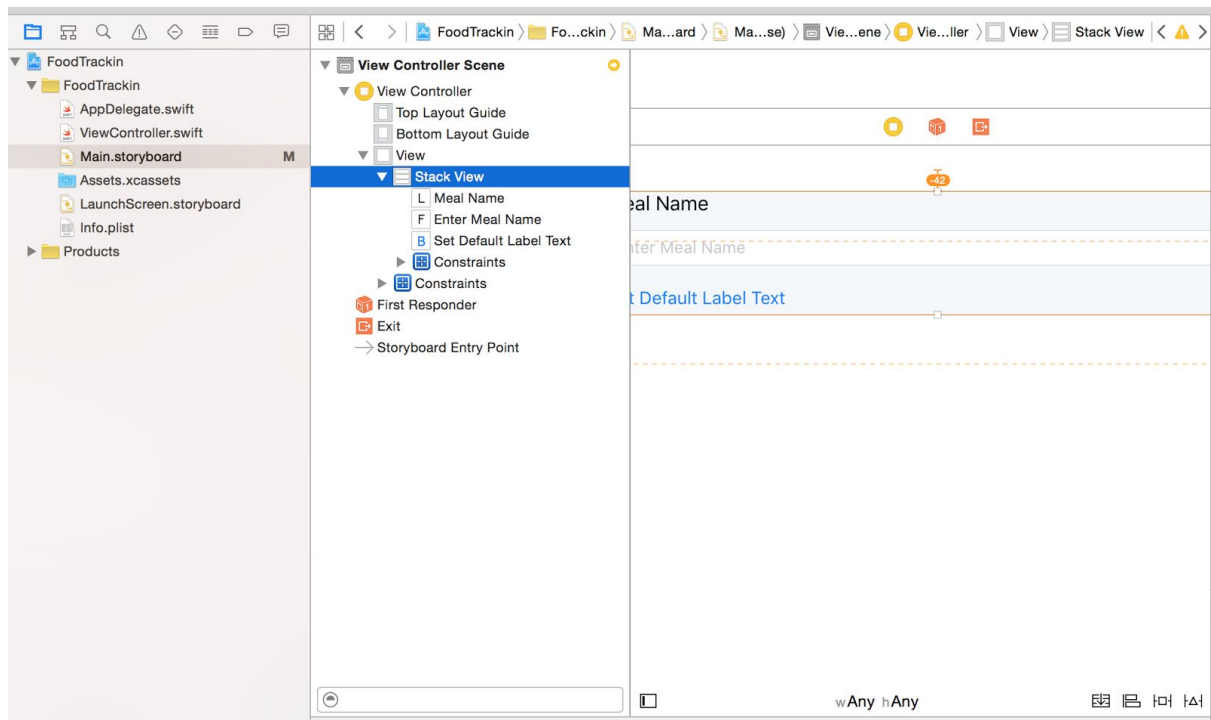
Agregar constraints al text field

- 1.- Seleccionar el TextField
- 2.- Agregar 2 constraint al Text Field Izq. y derecha igual "0", tal como se muestra de la siguiente manera:



Ver Todos los Constraints activos en la Scena

1.- Abrir Document OutLine



Ejecutar la Aplicación:

Carrier

9:41 AM

Meal Name

Enter meal name

[Set Default Label Text](#)

ItheI'm

qwertyuio

asdhjkl

↑zxcvbnm↵

123😊spaceDone