



Piscine iOS SwiftUI - Project 00

Restaurant

Summary: This document contains the subject for the Project00 for the iOS SwiftUI piscine of

Contents

I	Instructions	2
II	Foreword	3
III	Exercise 00: Welcome	4
IV	Exercise 01: Ring Ring	5
V	Exercise 02: Dutch Pay	6

Chapter I

Introduction

SwiftUI는 모든 애플 플랫폼에서 사용자 인터페이스를 만들 수 있게 해주는 새로운 개발 패러다임입니다. 쉽게 말해 하나의 도구 및 API로 모든 애플 기기의 사용자 인터페이스를 만들 수 있게 해줍니다. SwiftUI는 Declarative(선언적) 구문을 사용합니다.

현업에서는 스토리보드를 쓰는 일이 드물고 뷰마다 가독성이 떨어지는 constraint 를 도배하며 작업하는 경우가 대부분이라고 합니다. 이런 커다란 단점을 SwiftUI 에서 대부분 해결해 줍니다. SwiftUI 에서는 코드를 작성하는 동시에 디자인 인터페이스가 생성되고 디자인 요소들이 코드로 생성되기 때문에, 더 이상 읽기 어려운 스토리보드의 XML 방식과 싸우지 않아도 됩니다.

이전에 UIKit 을 써왔다면 UIKit 은 잠시 접어두고, 이번에 처음 Swift 를 접하는 거라면 받아들일 준비만 하면 됩니다.

저희는 이제부터 SwiftUI 에 뛰어들 것입니다!

Chapter II

Foreword

Restaurant


... 한편 별점 외에도 뵘 구르망 (Bib Gourmand)이라는 레스토랑 명단이 따로 존재하며, "합리적인 가격에 훌륭한 음식을 선사하는 친근한 분위기의 레스토랑"을 기준으로 삼는다. 1957년에 처음 도입되었으며, 처음 도입되었을 당시 전채 요리, 메인 요리와 후식을 합리적인 가격대에 제공하는 곳을 'R' 심벌로 표시했었다. 1997년부터는 미쉐린의 마스코트 비벤덤이 입맛을 다시는 픽토그램으로 표시되고 있다. 뵘 구르망은 각 나라의 도시별로 구체적인 가격대를 기준으로 맛있는 음식을 제공하는 레스토랑에 부여되는데, 예를 들어 서울 편에서는 평균 4만 5천 원 이하의 가격대에서 높은 수준의 음식을 제공하는 식당들을 대상으로 평가했다.

2018년에는 '더 플레이트(The Plate)' 타이틀이 새롭게 추가됐다. 더 플레이트는 '미쉐린 가이드 파리 2016'에서 최초로 선보인 카테고리 '좋은 요리를 맛볼 수 있는 레스토랑'에 부여하는 타이틀이다. 별을 받거나 가성비 좋은 레스토랑에 주어지는 '뵘 구르망'에 선정되지 않았지만 그해 가이드에 소개된 미쉐린 추천 레스토랑을 지칭한다.

한편 레스토랑의 평가 기준에 음식 외에 식기나 인테리어, 서비스도 참고한다고 생각하는 경우가 많으나, 스타 평가에 들어가지는 않는다. 대신 가이드 전체에 적용되는 쿠베르(Couvert) 픽토그램 중 하나로 이들 요소를 표시하는데, 이 픽토그램은 레스토랑 또는 호텔에 대한 다양한 정보를 심벌로 간단하게 설명해 준다. 쿠베르 픽토그램 중에서 포크와 나이프 픽토그램은 레스토랑의 안락함을, 파빌리온 픽토그램은 호텔의 안락함을 나타낸다. 포크와 나이프 픽토그램을 한 개 받은 레스토랑은 꽤 안락한 곳이고 다섯 개를 받은 레스토랑은 최상의 안락함을 제공한다. 까만색 픽토그램은 기본적인 안락함을, 빨간색 픽토그램은 특별한 안락함을 의미한다.

Chapter III

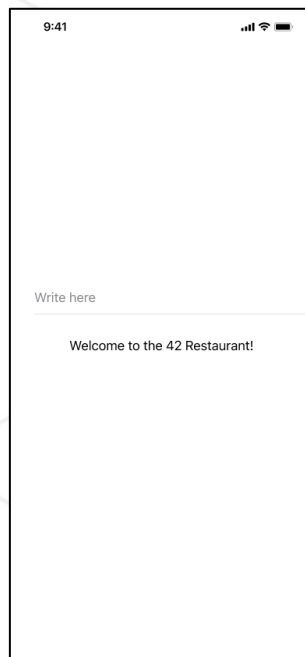
Exercise 00: Welcome

	Exercise 00
Project00_00	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	

아주 당연하게도 첫번째 과제를 시작하려면, iOS Swift 언어를 이용한 Xcode 프로젝트를 생성 해야합니다. 하지만 알다시피 이 피썬 과정은 SwiftUI 를 사용하는 과제이므로 생성을 할 때 SwiftUI 로 생성을 해야합니다.


TextField 와 Text 를 이용하여 아래와 같이 화면을 구현해보세요.

- IntraID 는 키보드 입력에의해 변동되어야 합니다.
- Text 의 초기 내용은 “Welcome to the 42 Restaurant!”가 돼야합니다.



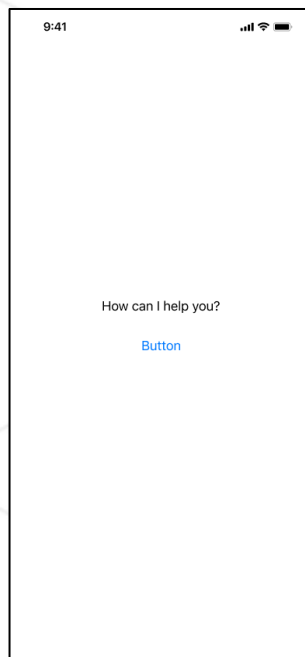
Chapter IV

Exercise 01: Ring Ring

	Exercise 01
Project00_01	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	


Button 을 이용하여 다음과 같은 화면을 구현하세요.

- Text 의 내용은 “How can I help you?” 이어야 합니다.
- Button 을 누름에 따라 Text 가 모습을 보이거나 숨기거나 해야합니다.



Chapter V

Exercise 02: Dutch Pay

	Exercise 02
Project00_02	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	

간단한 더치 페이 앱을 만들어보세요.

- 음식 가격 과 인원수의 TextField 에서는 숫자패드의 키보드가 표시되어야 합니다.
- Button 을 클릭하면 인당 가격이 Text 로 화면에 표시되어야 합니다.
- Button 의 모양은 Custom 되어 있어야합니다. 단, Custom 모양에 대한 제약은 없습니다. 기본 Button 만 피하세요.

