



Piscine iOS SwiftUI

Common Instructions

# Contents

I	Making App	2
II	Application Operation	3
III	Swift Code Style	4

# Chapter I

## Making App

1. 앱을 제작하기 위해 사용되는 Xcode 와 iOS 는 현재 환경에서 사용 가능한 최신의 버전을 사용하세요.
2. 여러분이 제작하는 앱이 예시로 주어진 이미지와 정확히 똑같은 필요는 없습니다. 하지만 각 과제가 명시하고 있는 기능은 반드시 구현되어야 하며 올바르게 동작해야 합니다.
3. 각 프로젝트에서 특별히 허용하지 않는 한 외부 패키지의 설치 및 사용은 금지됩니다.
4. UIKit 을 사용하여 앱의 요소를 구현하고 이를 통합하는 것은 금지됩니다.

## Chapter II

# Application Operation

1. 여러분이 만든 앱의 모든 요소는 예상 가능한 방식으로 동작하여야 합니다.  
애플이 제공하는 Human Interface Guideline 을 참고하세요.  
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/overview/themes/>
2. 평가 중 앱이 비정상적으로 종료되어서는 안됩니다. 앱이 비정상종료 될 경우 해당 과제는 0 점 처리되며 평가는 즉시 종료됩니다.
3. 화면에 배치된 모든 UI 요소는 잘리거나 생략되는 부분 없이 명료하게 표시되어야 합니다. 화면을 회전했을 때에도 앱의 모든 요소가 정상적으로 동작해야 하며, 어떠한 요소도 안전 영역(Safe Area) 바깥으로 나가서는 안됩니다  
.
4. 시뮬레이터에서 실행 가능한 모든 iPhone 기기에서 앱의 모든 요소가 정상적으로 작동하여야 합니다.  
(특히, iPhone mini, iPhone SE 에서도 모든 요소가 정상적으로 표시되고 작동하는지 확인하세요.)

# Chapter III

## Code Style

1. 모든 변수와 상수, 함수의 이름은 camelCase 를 사용합니다.
2. 클래스, 구조체, 프로토콜, 타입의 이름은 UpperCamelCase 를 사용합니다.
3. Optional 타입의 Forced Unwrapping 은 엄격히 금지됩니다.
4. 모든 변수 및 상수의 선언에는 반드시 타입을 명시해야 합니다.
5. 선언 이후 값이 변하지 않는 변수는 반드시 상수로 선언해야 합니다.
6. State 와 ObservableObject 는 사용해야 하는 이유가 명확해야 합니다.
7. 클로저를 사용하는 것은 전혀 문제가 없습니다.  
적극적으로 사용해 보세요! 단, 클로저 내부의 인자의 축약은 금지됩니다.
8. 코드의 괄호는 다음과 같은 K&R 스타일을 사용해야 합니다.

```
func printHelloWorld() {  
    print("Hello, world")  
}
```

9. Xcode 가 자동완성 해주는 코드의 스타일을 잘 살펴보세요.