



# Piscine iOS SwiftUI - Project 02

## Food Menu Board

*Summary: This document contains the subject for the Project02 for the iOS SwiftUI piscine of*

# Contents

<b>I</b>	<b>Instructions</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Foreword</b>	<b>3</b>
<b>III</b>	<b>Exercise 00: Drawing</b>	<b>4</b>
<b>IV</b>	<b>Exercise 01: Food Button</b>	<b>5</b>
<b>V</b>	<b>Exercise 02: Food View</b>	<b>6</b>
<b>VI</b>	<b>Exercise 03: Food Menu Board</b>	<b>7</b>

# Chapter I

## Introduction

모바일 기기의 화면이 커지면서 우리는 많은 것을 할 수 있게 되었습니다. 터치할 수 있는 공간이 넓어지고, 한 번에 볼 수 있는 글자들이 더 많아졌습니다. 이제는 한 줄에 80자 이상, 함수를 25줄 보다 더 많이 쓸 수 있게 되었다는 것이죠!

하지만 화면이 커지면서 할 수 있게 된 가장 중요한 것은 그림을 볼 수 있게 되었다는 것이죠.

그림과 아이콘은 정말 직관적입니다. 글자를 몰라도 무엇을 말하는 지 알 수 있게 해주죠. 아주 옛날부터 사람들은 그림을 그려 표현을 했을 정도니까요. 그런 시대부터 현대 시대까지 오면서 그림의 역할은 더더욱 커졌습니다.

물론 그 사이에 글자가 나타나면서 사람들은 그림이 없어도 이해를 할 수 있게 되었지만, 말로 하기 어려운, 그런... 알죠? 그런걸 나타내기엔 역시 그림이 최고입니다.

자, 이제 저희가 오늘 무엇을 배울 지 아시겠나요?  
그렇습니다. 오늘 저희는 그림과 아이콘을 화면에 나타나게 하는 법을 배울 것입니다.

좀 더 직관적인 서비스를 만들어 봅시다!

# Chapter II

## Foreword

[ *Patrick is taking the phone calls at Krusty Krabs and the phone rings* ]

**Customer:** Is this the Krusty Krab?

**Patrick:** No, this is Patrick.

[ *hangs up* ]

**Customer:** [ *phone rings again* ] Is this the Krusty Krab?

**Patrick:** [ *angry* ] No! This is Patrick!

[ *hangs up* ]

**Customer:** [ *phone rings again* ] Is this the Krusty Krab?

**Patrick:** [ *shouts* ] No! This is Patrick!

[ *hangs up* ]


**Patrick:** [ *to himself and folds arms* ] I'm not a Krusty Krab.

**SpongeBob SquarePants:** Uh, Patrick, that's the name of the restaurant.

**Patrick:** Huh? Ah, Fish Paste!

# Chapter III

## Exercise 00: Drawing

	Exercise 00
Project02_00	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	


SF Symbol 을 이용하여 다음과 같은 화면을 구현하세요

- 순서대로 빨강, 초록, 파란 색의 Symbol 이 표시되어야 합니다.
- Symbol 의 모양은 예시와 같은 필요는 없습니다. 어쨌든 우리는 SFSymbol 을 이용하면 되니까요.
- Symbol 의 모양은 같을 수 있어도, 각 Symbol 의 크기와 색상은 모두 달라야 합니다.



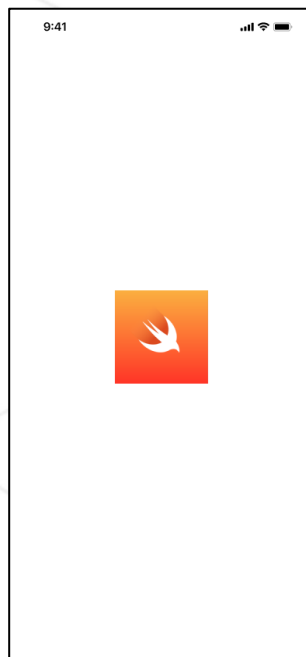
# Chapter IV

## Exercise 01: Food Button

	Exercise 01
Project02_01	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	


Button 에 image 를 적용하여 다음과 같이 버튼을 표시해보세요.

- 이미지는 첨부된 image 파일을 사용하면 됩니다.
- image button 을 클릭했을때, Text 에 "Swift clicked"가 나타나야 합니다.
- 제공된 image 외에 여러분들이 꾸미고싶은 어떠한 이미지도 허용됩니다.
- 단, image button 의 위치와 너비, 높이는 120 으로 고정됩니다.



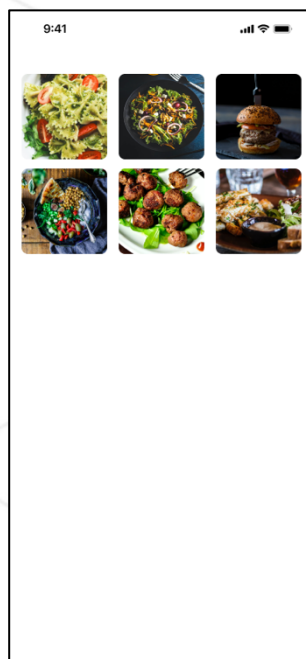
# Chapter V

## Exercise 02: Food View

	Exercise 02
Project02_02	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	

제공된 이미지, 또는 추가하고 싶은 이미지를 이용하여 다음과 같은 화면을 구성하세요.

추가하고 싶은 이미지가 있다면 추가하셔도 괜찮습니다.



# Chapter VI

## Exercise 03: Food Menu Board


	Exercise 03
Project02_03	
Files to turn in: Swift Standard Library, SwiftUI	
Authorized functions: n/a	
Notes: n/a	

Image 가 포함된 메뉴판 앱을 구현해보세요.

- image 와 gridView, TabView Bar 를 이용하여 화면을 구성해야 합니다.
- Tab 의 내용은 한식, 양식, 중식, 일식 으로 나뉘어져 있으며, 메뉴는 카테고리별 4 개 이상씩 있어야합니다.
- 메뉴를 추가하는것은 여러분의 몫입니다. 하지만, 최소 4 개이상씩은 배치하세요
- 각 메뉴의 카테고리는 tabView Bar 로 구분되어야 합니다.

