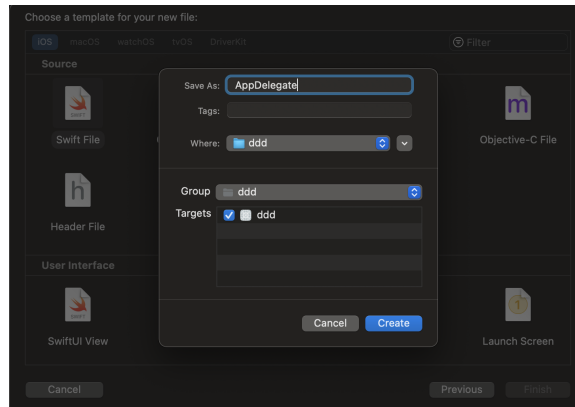


Xcode13 이상의 SwiftUI 프로젝트 설정

| AppDelegate, SceneDelegate를 수동으로 설정하기

AppDelegate 생성하기

- Cmd+N 로 새 Swift 파일을 추가합니다. 파일명은 **AppDelegate.swift** 로 설정합니다.



- 다음과 같이 코드를 입력하여 AppDelegate class를 생성합니다.

```
import Foundation
import UIKit

class AppDelegate: NSObject, UIApplicationDelegate {
    func application(_ application: UIApplication, didFinishLaunchingWithOptions launchOptions: [UIApplication.LaunchOptionsKey : Any]? = nil) -> Bool {
        return true
    }
}
```

- 코드상 추가한 **func** 외에도 **AppDelegate** 클래스 내에서 필요한 함수를 추가하여 기존의 자동 생성된 **AppDelegate** 와 같은 용도로 사용할 수 있습니다.
- Project명+App.swift 파일로 이동하여 다음 코드를 추가합니다.

```
@main
struct ProjectApp: App {
    //이 부분을 추가합니다.
    @UIApplicationDelegateAdaptor var appDelegate: AppDelegate

    var body: some Scene {
        WindowGroup {
            ContentView()
        }
    }
}
```

SceneDelegate 생성하기

- Cmd+N 로 새 Swift 파일을 추가합니다. 파일명은 **SceneDelegate.swift** 로 설정합니다.
- 다음과 같이 코드를 입력하여 SceneDelegate class를 생성합니다.

```
import Foundation
import UIKit

class SceneDelegate: NSObject, UIWindowSceneDelegate {
    func scene(_ scene: UIWindowScene, willConnectTo session: UISceneSession, options connectionOptions: UIScene.ConnectionOptions) {
        //...
    }
}
```

```
    }  
}
```

- **AppDelegate.swift** 파일로 이동하여 다음 코드를 추가합니다.

```
func application(_ application: UIApplication, configurationForConnecting connectingSceneSession: UISceneSession, options: UISceneConfigurationName, sessionRole: UISceneRole) throws UISceneConfiguration {  
    let sceneConfig = UISceneConfiguration(name: nil, sessionRole: connectingSceneSession.role)  
    sceneConfig.delegateClass = SceneDelegate.self  
    return sceneConfig  
}
```