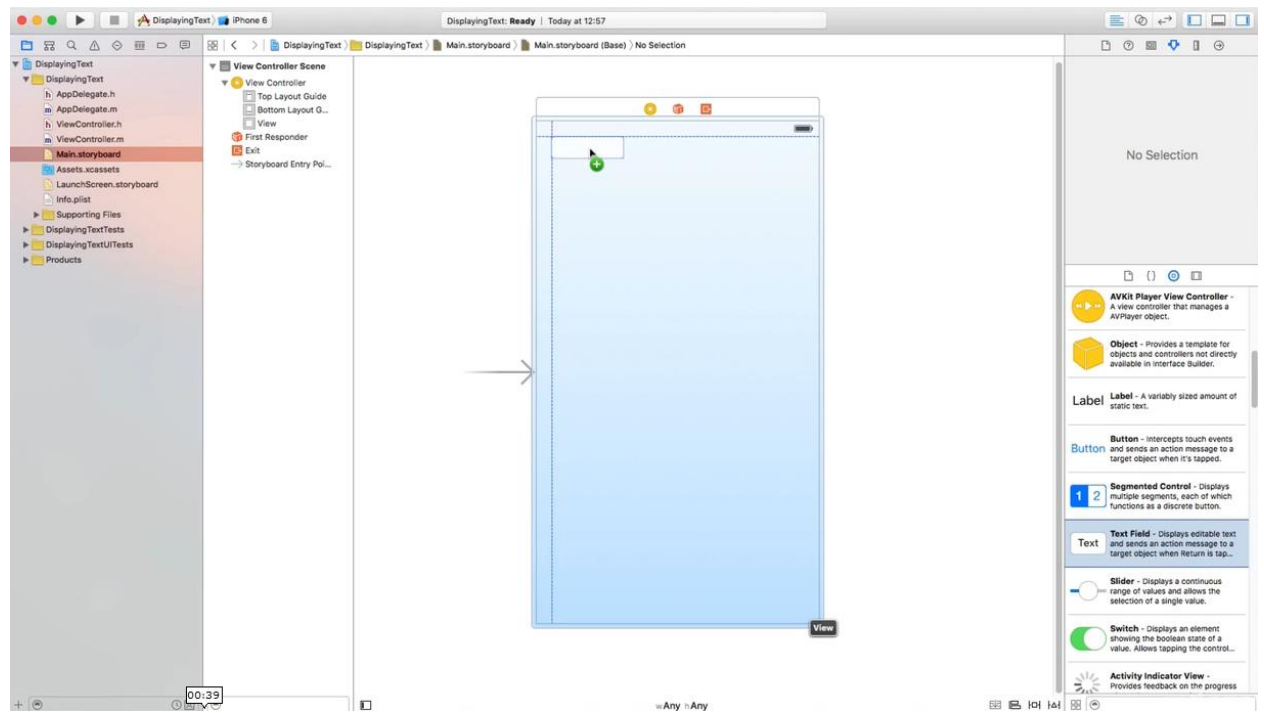
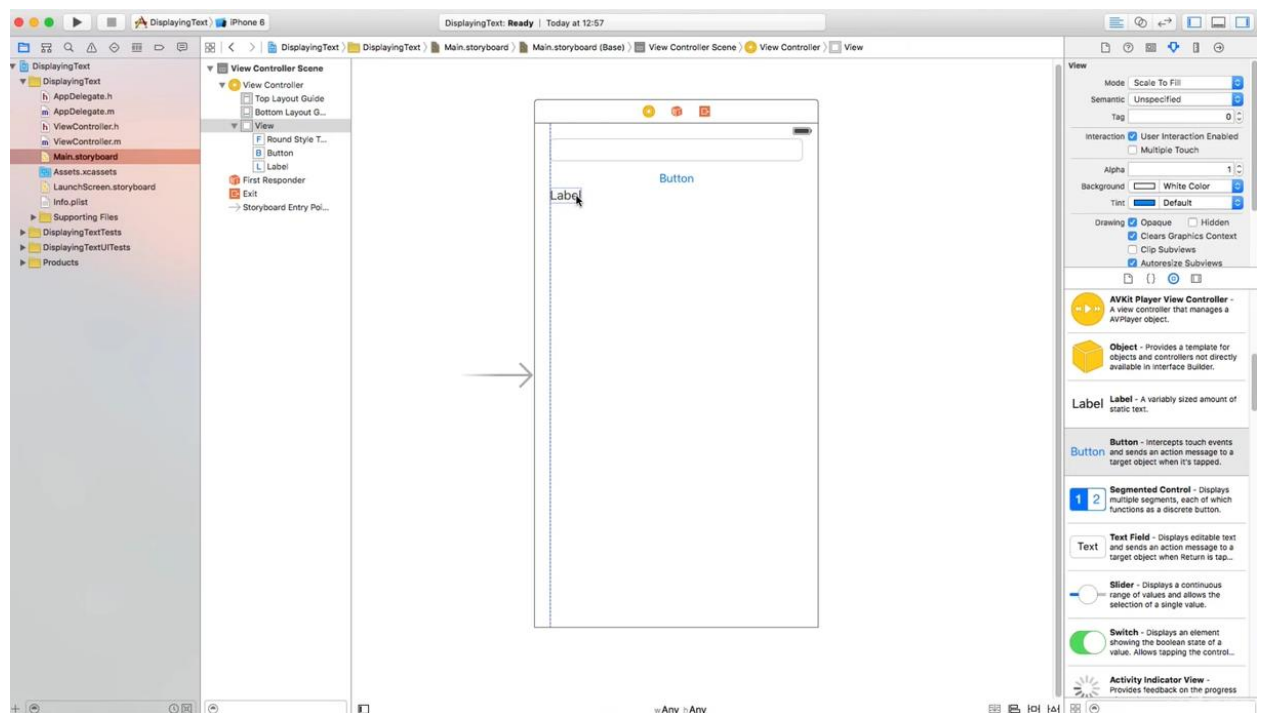


Сегодня мы разберемся с обработчиками событий в iOS разработке.

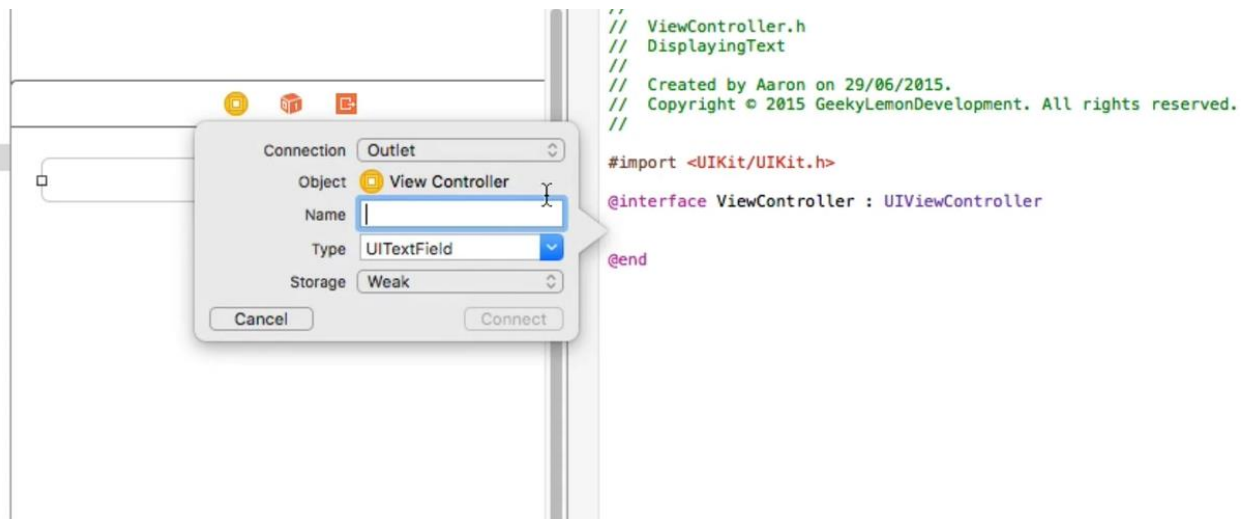
Добавим текстовое поле. Растянем на ширину экрана.



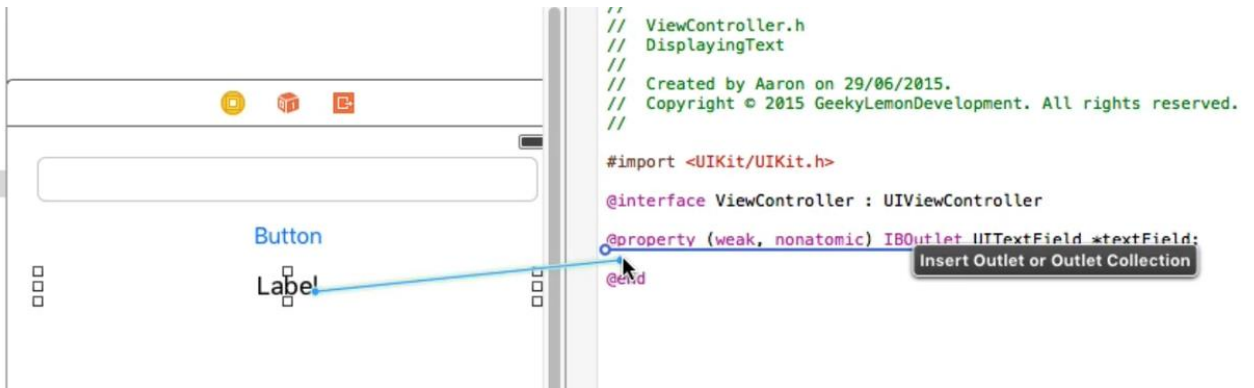
Затем добавим кнопку. Растягиваем ее также на ширину экрана. И, наконец, Label.



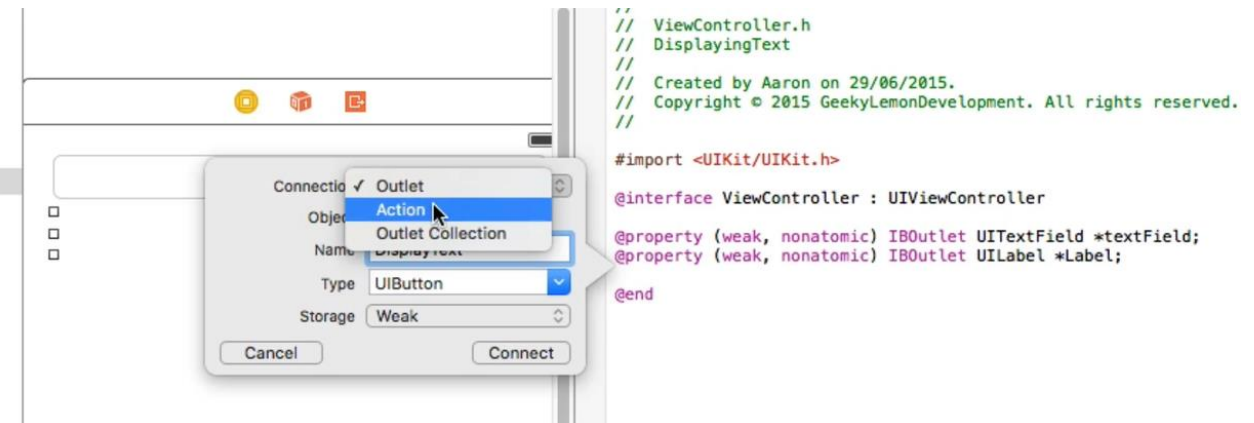
Переходим в системный редактор и выбираем h-файл в области кода. Добавляем Outlet для TextEdit



Затем, для Label



И Action для Button



Затем переходим к m-файлу и добавляем код в обработчик нажатия кнопки

```
    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
}

- (void)didReceiveMemoryWarning {
    [super didReceiveMemoryWarning];
    // Dispose of any resources that can be recreated.
}

- (IBAction)DisplayText:(id)sender {
    self.Label.text = self.textField.text;
}

@end
```

Запускаем программу на тестирование. Вводим текст в текстовое поле, нажимаем кнопку и видим, что label стал отображать введенный нами текст.

Поздравляем, вы написали свой первый обработчик!