

## BÀI 4. TABLE VIEW



### ✓ Mục tiêu:

- *Biết cách ứng dụng Table View vào ứng dụng thực tế.*
- *Làm nền tảng cho các control phức tạp phía sau*

### Bài tập 4.1. Tạo Table View cơ bản

**Đề bài:** Tạo một Table View có 3 section. Trong đó, section 1 có 6 dòng, section 2 có 15 dòng, section 3 có 20 dòng. Mỗi dòng hiển thị số thứ tự của dòng và số thứ tự section tại dòng đó. Giống hình bên dưới:

Carrier 10:04 AM

Dòng 0 - Section 0

Dòng 1 - Section 0

Dòng 2 - Section 0

Dòng 3 - Section 0

Dòng 4 - Section 0

Dòng 5 - Section 0

Dòng 0 - Section 1

Dòng 1 - Section 1

Dòng 2 - Section 1

Dòng 3 - Section 1

Dòng 4 - Section 1

Dòng 5 - Section 1

*Hình 1.1*

### Mục tiêu:

- Làm quen với các bước tạo Table View cơ bản.
- Hiểu cơ chế hiển thị của Table View
- Hiểu ý nghĩa và vai trò của section và row.

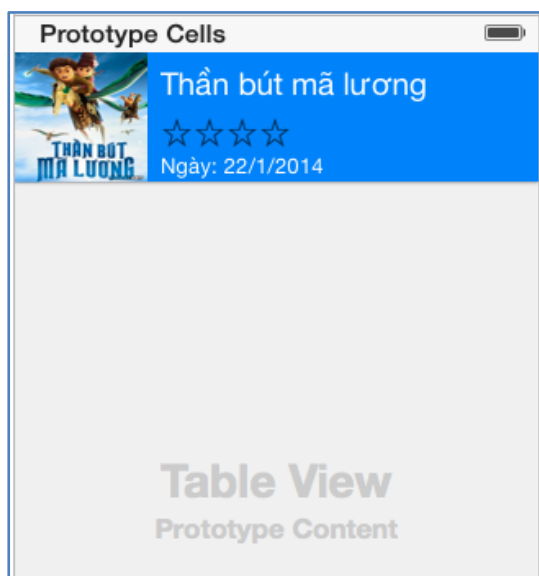
### Gợi ý thực hiện:

- Để tạo 1 Table View phải luôn thực hiện đủ các bước sau:
  - Kết nối IBOutlet cho Table View
  - Gán delegate và datasource cho Table View

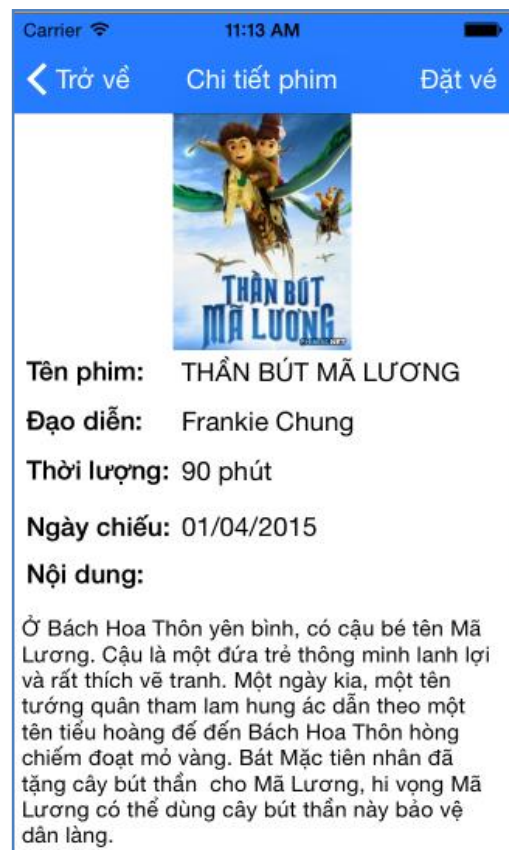
- Áp dụng protocol **UITableViewDelegate** và **UITableViewDataSource**
- Triển khai các phương thức của protocol:
  - (NSInteger)**numberOfSectionsInTableView**:(UITableView\*)tableView: khai báo số section trong Table View
  - (NSInteger)**tableView**:(UITableView\*)tableView  
**numberOfRowsInSection**:(NSInteger)section: khai báo số dòng có trong section
  - (UITableViewCell\*)**tableView**:(UITableView\*)tableView  
**cellForRowAtIndexPath**: (NSIndexPath \*)indexPath: định dạng hiển thị của cell
- Để lấy ra số thứ tự của dòng hiện tại ta sử dụng **indexPath.row**
- Để lấy ra số thứ tự section hiện tại ta sử dụng **indexPath.section**
- Để truyền nội dung cho cell ta truyền thông qua thuộc tính **textLabel** của cell.

#### Bài tập 4.2. Áp dụng TableView vào ứng dụng đặt vé xem phim.

**Đề bài:** Tạo một Table View có giao diện như hình 2.1 bên dưới:



Hình 2.1



Hình 2.2

**Yêu cầu thực hiện:**

- Thêm tập tin Data.plist vào thư mục của dự án.
- Lấy ra danh sách phim từ tập tin Data.plist và hiển thị lên Table View.



- Số lượng hình icon ngôi sao được tính dựa trên số làm tròn từ điểm số bình chọn của phim chia 2. Điểm bình chọn có giá trị từ 0 – 10.
  - o Ví dụ:
    - Điểm bình chọn là 10  $\Rightarrow 10/2 = 5$  thì sẽ hiển thị 5 sao.
    - Điểm bình chọn là 9.5  $\Rightarrow 9.5/2 = 4.75 \sim 5$  thì sẽ hiển thị 5 sao.
    - Điểm bình chọn là 8.5  $\Rightarrow 8.5/2 = 4.25 \sim 4$  thì sẽ hiển thị 4 sao.
- Khi bấm vào một phim bất kỳ thì sẽ hiển thị thông tin chi tiết phim như hình 2.2 ở trên.

### Mục tiêu:

- Biết cách tạo và phân tích một giao diện table view phức tạp.
- Tạo Table View thành thực hơn.

### Gợi ý thực hiện:

- Để tạo một TableView phức tạp ta cần lưu ý:
  - o Các bước tạo TableView thực hiện như bình thường tuy nhiên do Cell có cấu tạo đặc biệt, không phải style thông thường, do đó ta cần tùy chỉnh lại Cell bằng cách tạo 1 lớp kế thừa từ **UITableViewCell** để quản lý các control của Cell này. Ví dụ đặt tên là **FilmPlayingTableViewCell**
  - o Để truyền tải nội dung lên cho Cell thì ta phải **kết nối IBOutlet** cho các control với lớp **FilmPlayingTableViewCell** kế thừa **UITableViewCell** mới tạo.
  - o Tại phương thức **cellForRowAtIndexPath**, ta sẽ thao tác với lớp **FilmPlayingTableViewCell** thay vì lớp **UITableViewCell** như bình thường.
  - o Muốn truy xuất tới các control trên Cell ta chỉ cần gọi tên IBOutlet như gọi thuộc tính bình thường thông qua đối tượng cell. Ví dụ IBOutlet của tên phim là **lblFilmName** thì ta gọi như sau: **cell.lblFilmName**, trong đó cell là đối tượng thuộc lớp **FilmPlayingTableViewCell**.
- Tạo lớp Film có các thuộc tính tương ứng với các thông tin của phim trong tập tin Data.plist. Sử dụng dữ liệu thông qua đối tượng thuộc lớp Film để dễ dàng cho việc truy xuất dữ liệu.
- Để chuyển màn hình ta chỉ cần bấm chuột phải vào table view cell  $\rightarrow$  kéo **selection** sang MH2  $\rightarrow$  chọn **push** để tạo segue khi bấm vào table view cell thì sẽ chuyển sang MH2 theo kiểu push. Tương tự như làm với Bar Button Item ở bài tập 3.2
- Để hiển thị được thông tin phim đang được chọn lên MH2 ta cần lấy thông tin phim đang được chọn và truyền cho MH2 tại thời điểm trước khi chuyển màn hình. Do đó ta cần triển khai phương thức **prepareForSegue** tại tập tin **ViewController.m** để truyền thông tin phim được chọn cho MH2.