

UIButton

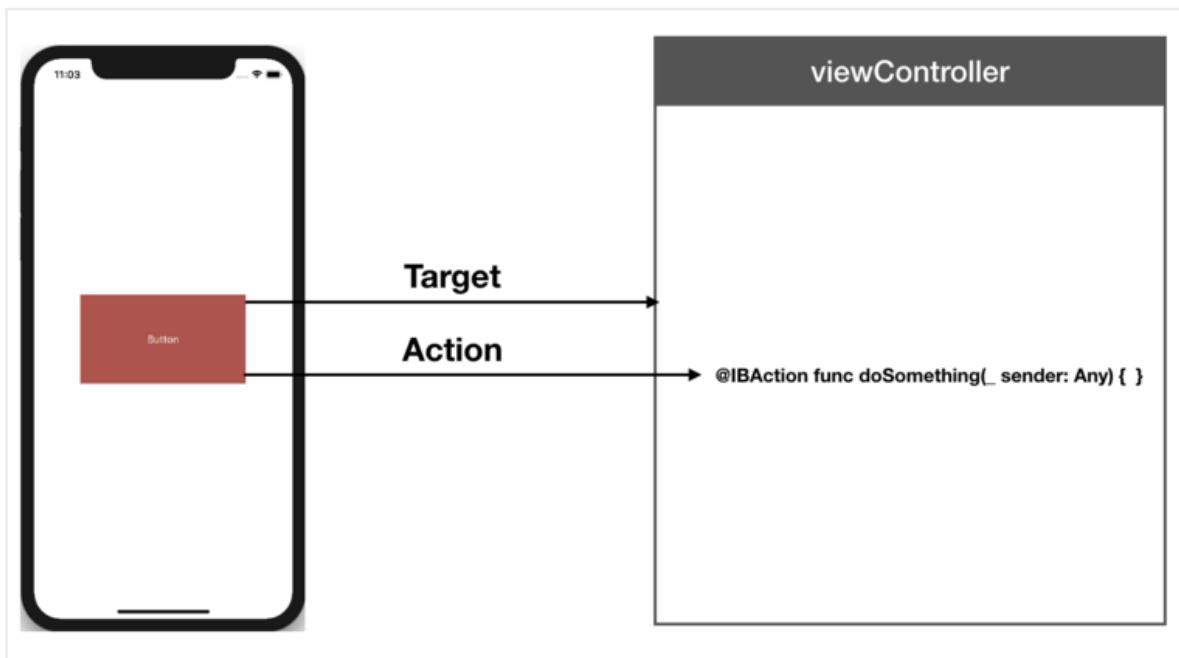
Terminology

- Sender : action message 를 보내는 객체. Event handling 담당
- Target : 액션이 호출될 객체, 프레임워크 객체를 포함한 모든 객체, 일반적으로 컨트롤러
- Action : 특정 이벤트가 발생했을 때 호출할 메서드
- Action message : 이벤트 발생 시 전송된 메시지

Target - action 디자인

정의

객체에 이벤트가 발생했을 때 다른 객체에 메시지를 보내는데 필요한 정보를 포함



버튼과 메서드 연결하는 방법

- addTarget(, action:for:) // 코드
- 인터페이스 빌더에서 연결(@IBAction)

addTarget(,action:for:)

Ex)

```
self.datePicker.addTarget(self, action:  
#selector(self.didDataPickerValueChanged(_:)), for  
UIControl.Event.valueChanged)
```

첫번째 파라미터는 누가 액션을 처리해주냐 target 설정
Self. = 뷰 컨트롤러

Action : value 변경

For : 이벤트

컨트롤 이벤트와 액션과의 관계

UIKit에는 `UIButton`, `UISwitch`, `UIStepper` 등 `UIControl`을 상속받은 다양한 컨트롤 클래스가 있습니다. 그런 컨트롤 객체에 발생한 다양한 이벤트 종류를 특정 액션 메서드에 연결할 수 있습니다. 즉, 컨트롤 객체에서 특정 이벤트가 발생하면, 미리 지정해 둔 타겟의 액션을 호출하게 됩니다.

컨트롤 이벤트 종류

<https://syllii.tistory.com/7>

Button State

- Default
 - 기본적인 상태
 - 버튼은 활성화되었지만 사용자가 버튼과 상호작용을 하지않은 상태
 - 사용자가 tap동작을 하면 버튼 상태는 highlighted된다.
- Highlighted
- Focused
- Selected
- Disabled