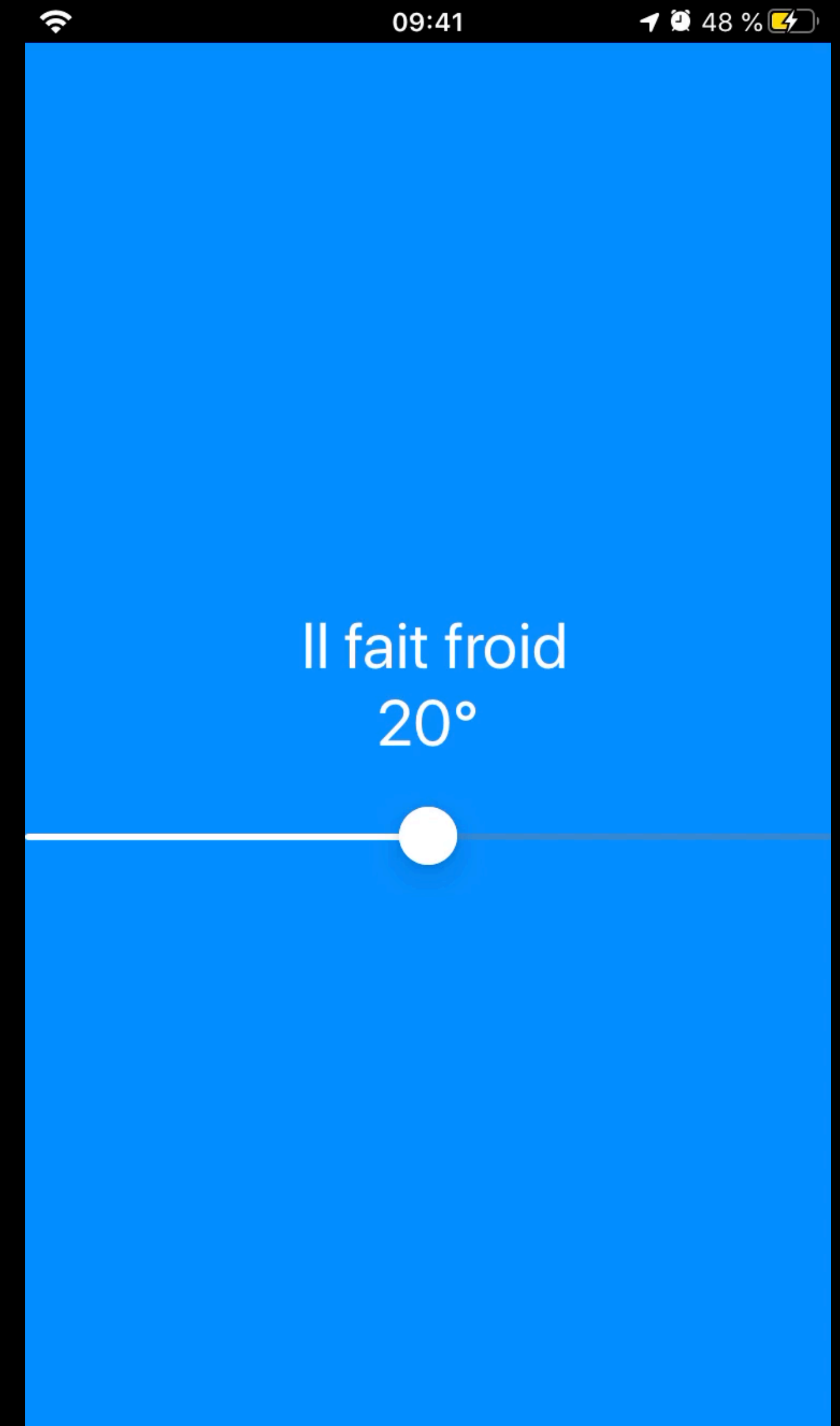


ControlFlow en SwiftUI

Objectif

- **Changer l’affichage** (texte, couleur, etc...) en fonction des données



Exercice de rappel

if... else...

```
var temperature = 32

if temperature > 30 {
    print("Il fait chaud")
} else {
    print(" Il fait froid")
}
```

Si la température est supérieure à 30°
afficher « Il fait chaud »
sinon
afficher « Il fait froid »

Exercice de rappel

switch... case...

```
var temperature = 15
switch temperature {
  case 35...: print("Très chaud")
  case 30..<35: print("Chaud")
  case 15..<30: print("Normal")
  default: print("Froid")
}
```

Si la température est supérieure à 35° afficher « Très chaud »

Si la température est entre 30° et 35° afficher « Chaud »

Si la température est entre 15° et 30° afficher « Normal »

Si la température est inférieur à 15° afficher « froid »

Exercice de rappel

Opérateur ternaire

```
var temperature = 15  
var label = temperature > 30 ? "Chaud" : "Froid"
```

Si la température est supérieur à 30°
assigner «Chaud » dans label
sinon
assigner « Froid »

Démo

Intégrons des **structures de contrôle**
dans SwiftUI



Structures de contrôle en SwiftUI

```
struct TemperatureDisplayer: View {
    @State private var temperature: Double = 25.0

    var body: some View {
        VStack {
            Spacer()
            if temperature > 30 {
                Text("Il fait chaud")
            } else {
                Text("Il fait froid")
            }
            Text("\(Int(temperature))°")
            Slider(value: $temperature, in: -10...50, step: 1)
            Spacer()
        }
    }
}
```

Il fait froid

Structures de contrôle en SwiftUI

```
struct TemperatureDisplayer: View {
    @State private var temperature: Double = 31.0

    var body: some View {
        VStack {
            switch temperature {
            case 35...:
                Text("Très chaud")
            case 30..<35:
                Text("Chaud")
            case 15..<30:
                Text("Tempéré")
            default:
                Text("Froid")
            }
            Text("\(Int(temperature))°C")
        }
    }
}
```

Chaud

Structures de contrôle en SwiftUI

- Pas de déclaration de variable/constantes dans le body
- Utiliser **computed properties**

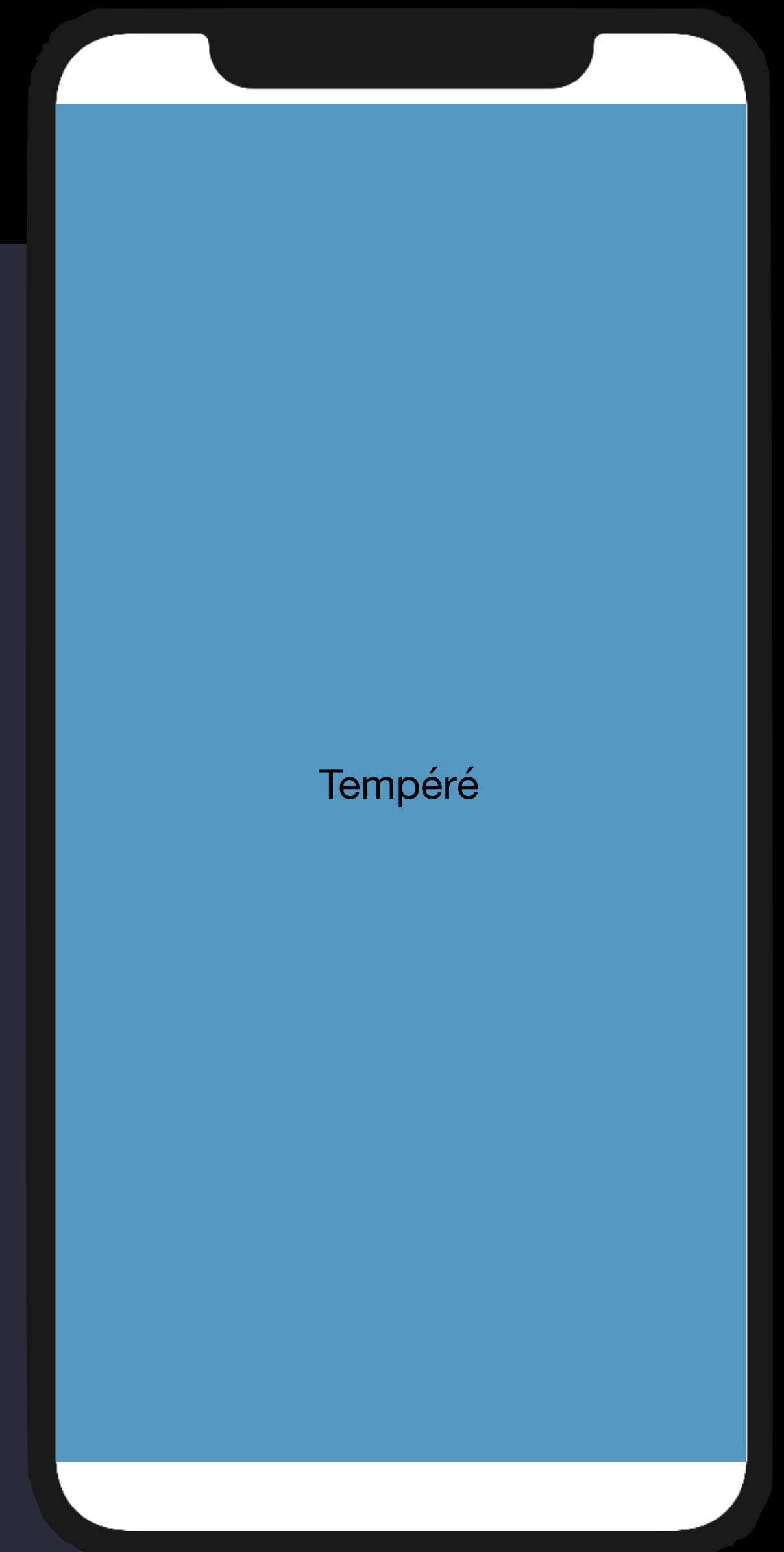
```
struct Temperature_Displayer: View {  
    @State private var temperature: Double = 25.0  
  
    var backgroundColor: Color { temperature > 30 ? .red : .blue }  
  
    var body: some View {...}  
}
```

Structures de contrôle en SwiftUI

```
struct TemperatureDisplayer: View {
    @State private var temperature: Double = 25.0

    var backgroundColor: Color { temperature > 30 ? .red : .blue }

    var body: some View {
        VStack {
            switch temperature {
            case 35...:
                Text("Très chaud")
            case 30..<35:
                Text("Chaud")
            case 15..<30:
                Text("Tempéré")
            default:
                Text("Froid")
            }
            Text("\(Int(temperature))°C")
        }
        .background(backgroundColor)
    }
}
```



Structures de contrôle en SwiftUI

```
struct TemperatureDisplayer: View {
    @State private var temperature: Double = 25.0

    var body: some View {
        VStack {
            switch temperature {
            case 35...:
                Text("Très chaud")
            case 30..<35:
                Text("Chaud")
            case 15..<30:
                Text("Tempéré")
            default:
                Text("Froid")
            }
            Text("\(Int(temperature))°C")
        }
        .background(temperature > 30 ? Color.red : Color.blue)
    }
}
```

