

คู่มืออบรม เขียนโปรแกรมบน iOS
ด้วย
ภาษา Swift



โดย
มาสเตอร์ อิง



อะไร ? คือ Swift และ Swift คือ อะไร ?

Swift คือ ภาษาใหม่ ที่ใช้ในการพัฒนา ได้ดีที่จะใช้ในอุปกรณ์ต่างๆ ของ Apple ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ iOS เป็นระบบปฏิบัติการ ไม่ว่า จะเป็น iPhone หรือ iPad

ตัว Swift ถูกพัฒนามาจาก ภาษา Objective-C อีกที่ เป็นภาษาออกแบบมาให้ โปรแกรมเมอร์ใช้ได้อย่างง่าย และกระชับ ไม่ซับซ้อนจนเกินความจำเป็นไป แบบ Objective-C

ในการเขียนภาษา Swift ต้องใช้ Xcode เวอร์ชัน 6 ขึ้นไปเท่านั้น ในคู่มือเล่มนี้ เป็น Basic Swift ที่เน้นปูพื้นฐานให้สามารถได้ด้วย Swift บน Xcode ได้ และ นำไปต่อ�อด ต่อไป

สำหรับ หลายๆ ท่านที่อ่านแล้วไม่เข้าใจอะไร จะเข้าไป ตาม มาสเตอร์ ที่ <http://swiftcodingthai.com> หรือ <https://www.facebook.com/SwiftCodingThai> หรือ จะโทรตามเป็นการส่วนตัวที่ 0818595309 ได้ทุกเวลา ครับ

มาสเตอร์ อี๊ง





สารบัญ

อะไร ? คือ Swift และ Swift คือ อะไร ?	2
เปิด Xcode และ New Project	4
กำหนด Workspace	5
ทำความรู้จัก main.swift	5
println	6
Type Safety and Type Interference	10
Get started with a playground	11
AppDelegate.swift	15
ViewController.swift	16
ทดสอบโค้ดด้วย iOS Simulator	16
Label	18
Text Field	19
Button	20
Declaration String	38
If – else Statement	39

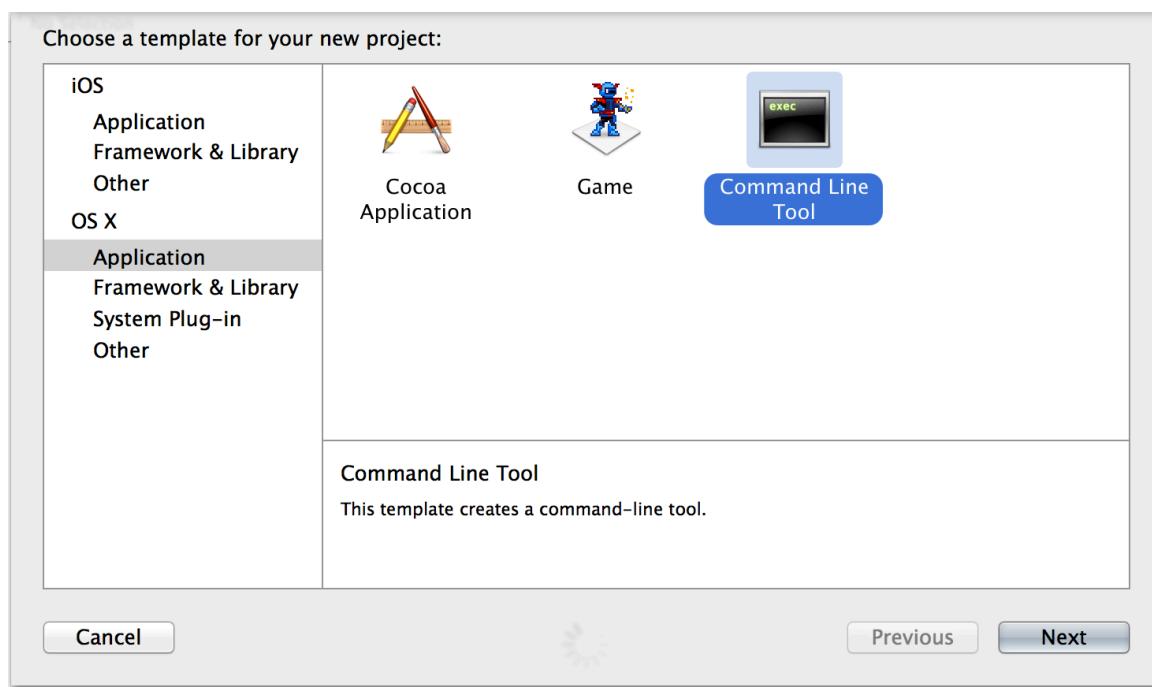


Hello World

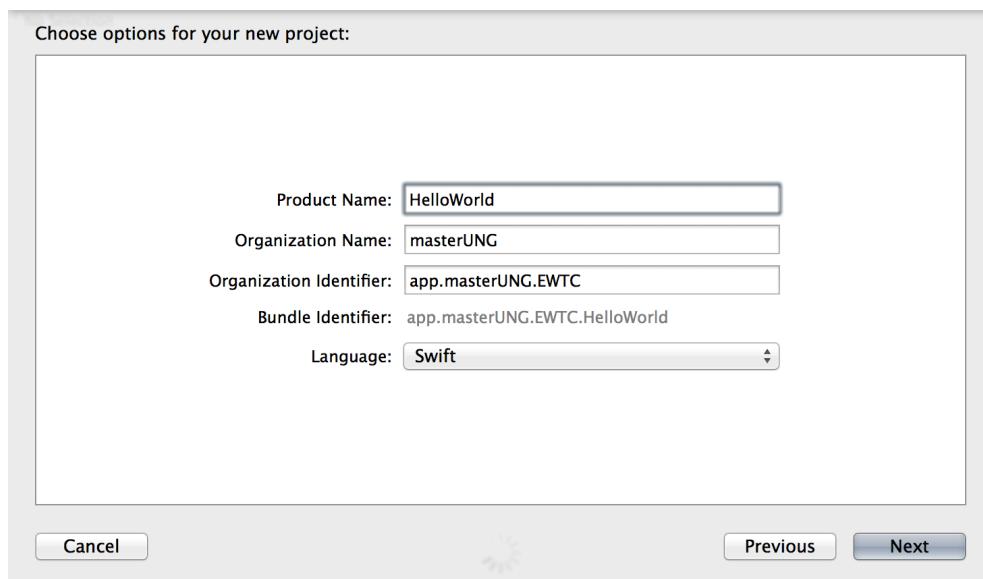
ก่อนที่เราจะเข้าไปทำความรู้จัก Swift เรามาเตรียมเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้กันก่อน หลังจากที่เราติดตั้ง Xcode 6 เป็นที่เรียบร้อย เรามาลอง Hello World ใน Command Line Tool เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียน Swift กัน

เปิด Xcode และ New Project

เลือก OS X > Application และ Command Line Tool



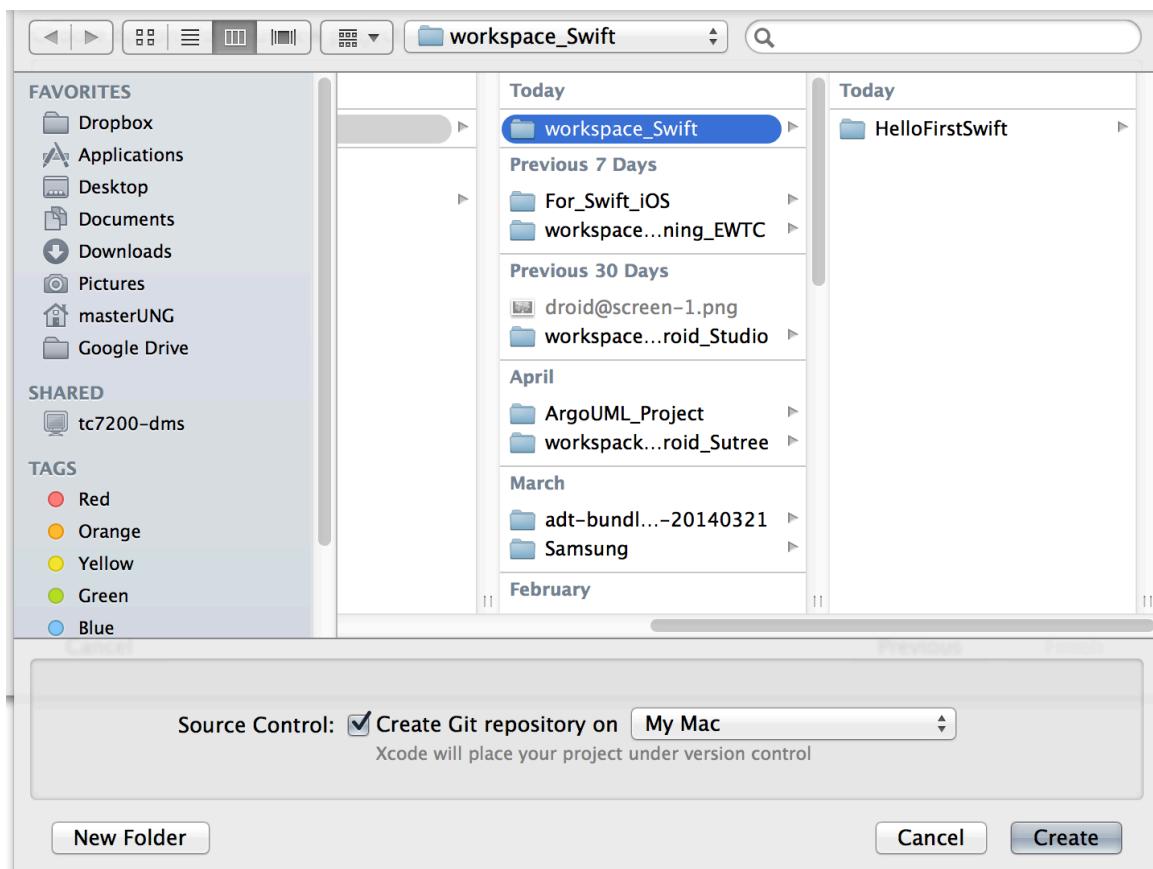
กำหนด Options ต่างๆ สำหรับโปรเจ็ค ดังนี้



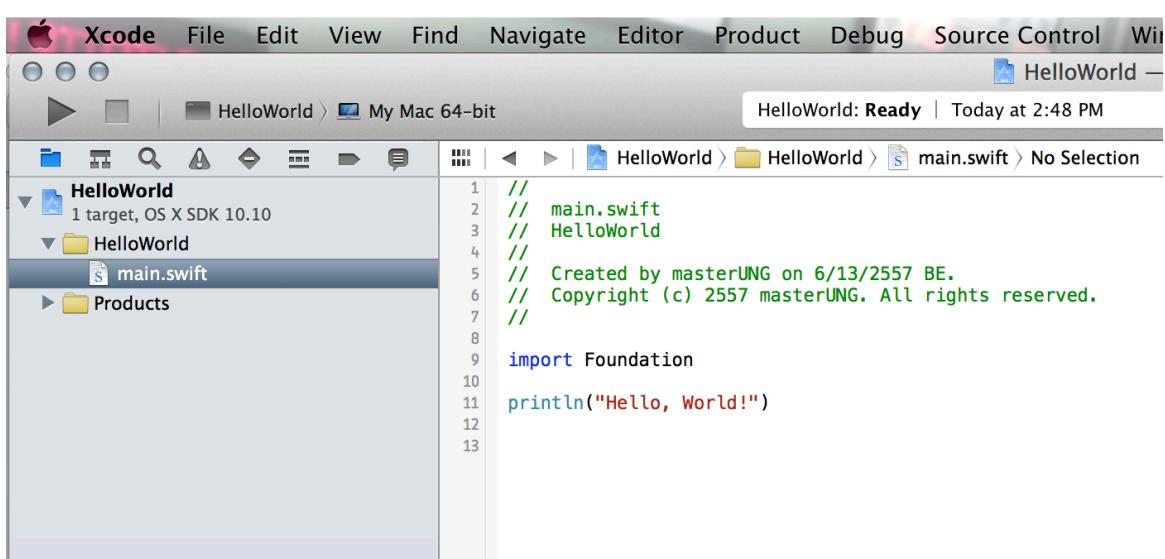


กำหนด Workspace

Workspace เป็นโฟเดอร์ที่เก็บสำหรับเก็บ Source Code ของเรา



ทำความรู้จัก main.swift





println

println คือการพิมพ์บน Console ลองเพิ่ม โค้ด ส่องบราว์ดันนี่เข้าไป

```
// main.swift
// HelloWorld
//
// Created by masterUNG on 6/13/2557 BE.
// Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.

import Foundation

println("Hello, World!")
println("Master UNG")
println("for EWTC")
```

และสั่งรันดู

```
Hello, World!
Master UNG
for EWTC
Program ended with exit code: 0
```



การประกาศตัวแปร และ ค่าคงที่ บน Swift

การประกาศตัวแปร จะมี คำว่า var นำหน้า จะระบุชนิดของตัวแปร หรือ ไม่ระบุชนิดของตัวแปรก็ได้ สังเกตว่า ทุกๆ คำสั้ง ของ Swift จะไม่มี เชมิโคร์เว่น (หรือ จะมีก็ได้ครับ)

ส่วนค่าคงที่ จะมีคำนำหน้าว่า let และ ค่าคงที่ กับ ตัวแปร แตกต่างกันอย่างไร ? ตัวแปร เป็นจุดเปลี่ยนแปลงค่าได้ ตลอด ตรวจข้ามกับ let ที่เป็นค่าคงที่ ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ถ้าได้รับการกำหนด มาแล้ว

```
9 import Foundation
10
11 println("Hello, World!")
12 println("Master UNG")
13 println("for EWTC")
14
15 // Decleration Variable
16 var tools = 4           // inferred as Int
17 var Number = 45.76      // inferred as Double
18
19 var strName:String = "Doramon"
20 var douNumber:Double = 1.0
21 var intNumber:Int = 123
22
23 // Decleration Static Final
24 let Current = true // inferred as Bool
25
26 let strSurname:String = "Phrombutr"
27 let douMoney:Double = 20.0
28 let intExchange:Int = 40
29 let bolRefult:Bool = false
30
```



ความสามารถพิเศษอีกอย่างของ Swift คือ เราสามารถใช้อะไร ก็ได้ มาแทนตัวแปร แทนที่จะต้องเป็นตัวอักษรอย่างเดียว เราสามารถใช้ รูปภาพ มาแทนได้ ครับ

```
9 import Foundation
10
11 //println("Hello, World!")
12
13 // Implicit Variable แบบกำหนดชนิดของข้อมูล
14 var intX:Int = 100 //กำหนดให้ intX เป็น Integer มีค่าเริ่มต้น 100
15 var floY:Float = 3.1416
16 var douZ:Double = 123.3434
17 var bolStatus:Bool = true
18
19 // Implicit Variable แบบ Xcode
20 // เลือก Type Data เช่น
21 var intXauto = 200
22 var floYauto = 12.345
23 var douXauto = 54.234
24 var bolStatusAuto = false
25
26 // อะไร ก็สามารถเป็น Variable ได้
27 var π = 3.1416
28 var 🐶 = 300
29 var 🚗 = true
30
31 // Show All
32 println("intX = \(intX)")
33 println("floY = \(floY)")
34 println("douZ = \(douZ)")
35 println("bolStatus = \(bolStatus)")
36 println("\n")
37 println("intXauto = \(intXauto)")
38 println("floYauto = \(floYauto)")
39 println("bolStatusAuto = \(bolStatusAuto)")
40 println("\n")
41 println("π = \(π)")
42 println("🐶 = \(🐶)")
43 println("🚗 = \(🚗)")
```

```
intX = 100 Choose stack frame
floY = 3.14159989356995
douZ = 123.3434
bolStatus = true

intXauto = 200
floYauto = 12.345
bolStatusAuto = false

π = 3.1416
🐶 = 300
🚗 = true
Program ended with exit code: 0
```



ที่บอกไปแล้วว่า ค่าคงที่ let ไม่สามารถแก้ไขค่าได้ (บรรทัดที่ 39)
มาสเตอร์ Comment บรรทัดที่ 39 และลองรับโปรแกรม จะได้แบบนี้ที่ Console

```
16 // Decleration Variable
17 var tools = 4           // inferred as Int
18 var Number = 45.76      // inferred as Double
19
20 var strName:String = "Doramon"
21 var douNumber:Double = 1.0
22 var intNumber:Int = 123
23
24 var 🐱 = "ต่างดาว"
25
26
27 // Decleration Staic Final
28 let Current = true // inferred as Bool
29
30 let strSurname:String = "Phrombutr"
31 let douMoney:Double = 20.0
32 let intExchange:Int = 40
33 let bolRefult:Bool = false
34
35 // Test var
36 Number += 10
37
38 // Test let
39 intExchange += 10|!
40
41 //Show Var
42 println("Number")
43 println(Number)
44 println("Nuber = \(Number)")
45
46 println("Name = \(strName)")
47 println("Surname = \(strSurname)")
48 println("🐱 \(🐱)")
49
```

```
Number
55.76
Nuber = 55.76
Name = Doramon
Surname = Phrombutr
🐱 ต่างดาว
Program ended with exit code: 0
```



Type Safety and Type Interference

คือการกำหนด ชนิดของ ข้อมูล Data Type จากตัวอย่าง ตัว Swift จะเลือก Data Type ที่เหมาะสมกับ ตัวแปรเอง

```
// Declaration Variable
var tools = 4          // inferred as Int
var Number = 45.76     // inferred as Double
```

การเขียนโค้ด Swift บน PlayGround

ใน Xcode 6 จะมีเครื่องมือในการทดสอบ หรือ เรียนรู้ การเขียนโค้ด Swift บน PlayGround ลอง New Project และเลือก PlayGround และ พิมพ์โค้ดเหล่านี้เข้าไป





Get started with a playground

Choose a template for your new project:

iOS

Application

Framework & Library

Other

OS X

Application

Framework & Library

System Plug-in

Other

Master-Detail Application

Page-Based Application

Single View Application

Tabbed Application

Empty Application

Game

Single View Application

This template provides a starting point for an application that uses a single view. It provides a view controller to manage the view, and a storyboard or nib file that contains the view.

Cancel Previous Next

Choose options for your new project:

Product Name: HelloAppMasterUNG

Organization Name: masterUNG

Organization Identifier: app.masterUNG.EWTC

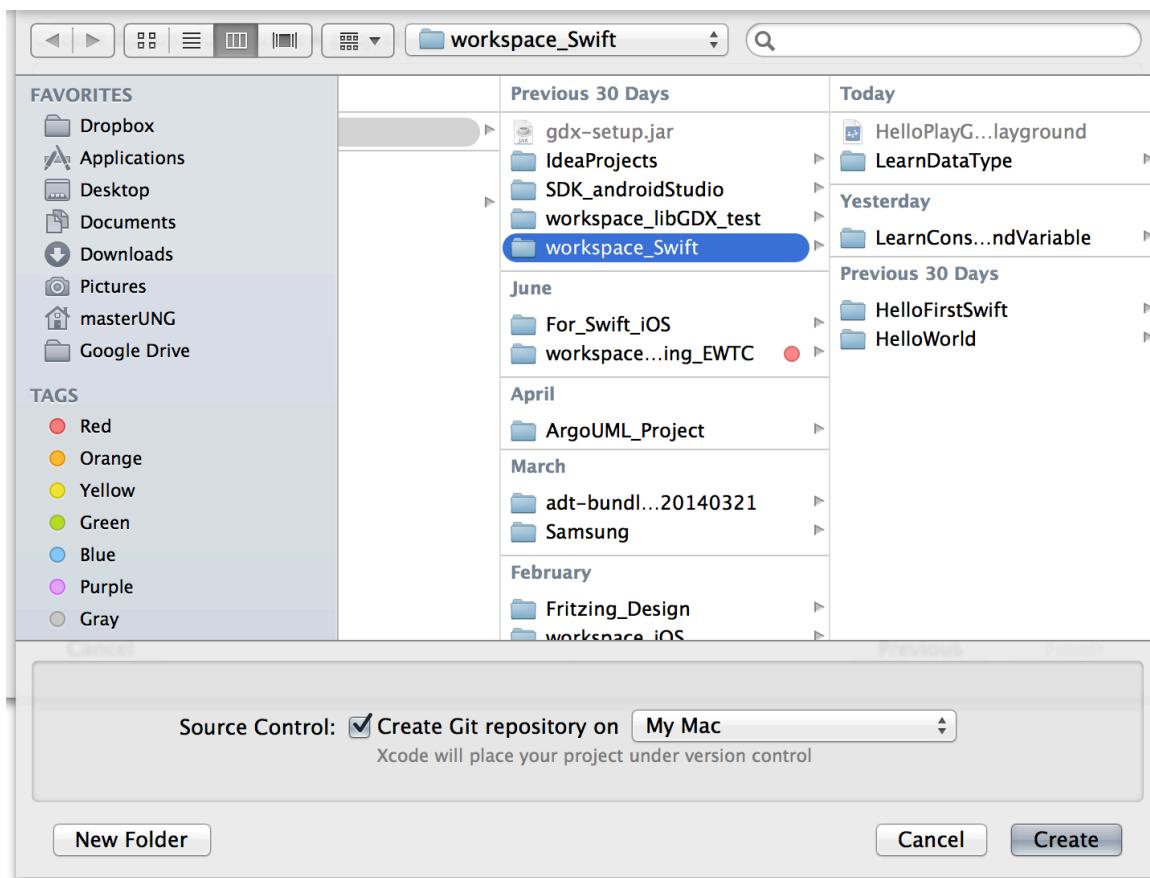
Bundle Identifier: app.masterUNG.EWTC.HelloAppMasterUNG

Language: Swift

Devices: iPhone

Use Core Data

Cancel Previous Next



```
// Playground - noun: a place where people can play
import Cocoa
var str = "Hello, playground"
var strMaster = "Master UNG"
var intMoney:Int = 100
var floY:Float = 123.34
var bolStatus:Bool = true
let intX = 10
intMoney = 200
intX = 20 // Error เพราะ let แก้ไขค่าไม่ได
```

The right pane shows the output of the playground code:

```
"Hello, playground"  
"Master UNG"  
100  
123.34  
true  
10  
200
```

จากตัวอย่างที่ทดสอบบน PlayGround บรรทัดที่ 13 จะมี Error เพราะ มาสเตอร์ จงใจแก้ไขค่า ของค่าคงที่ intX ที่เป็น let

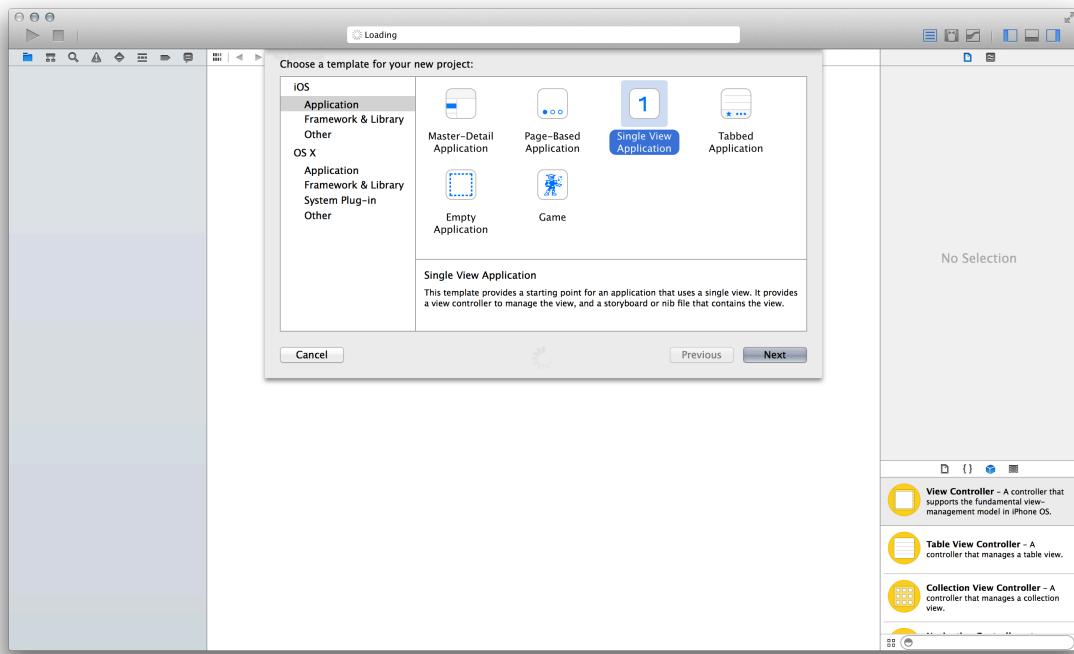


Hello World บน iOS Application

ที่นี่เราจะลองทำแอปบน iPhone จริงๆ กะ

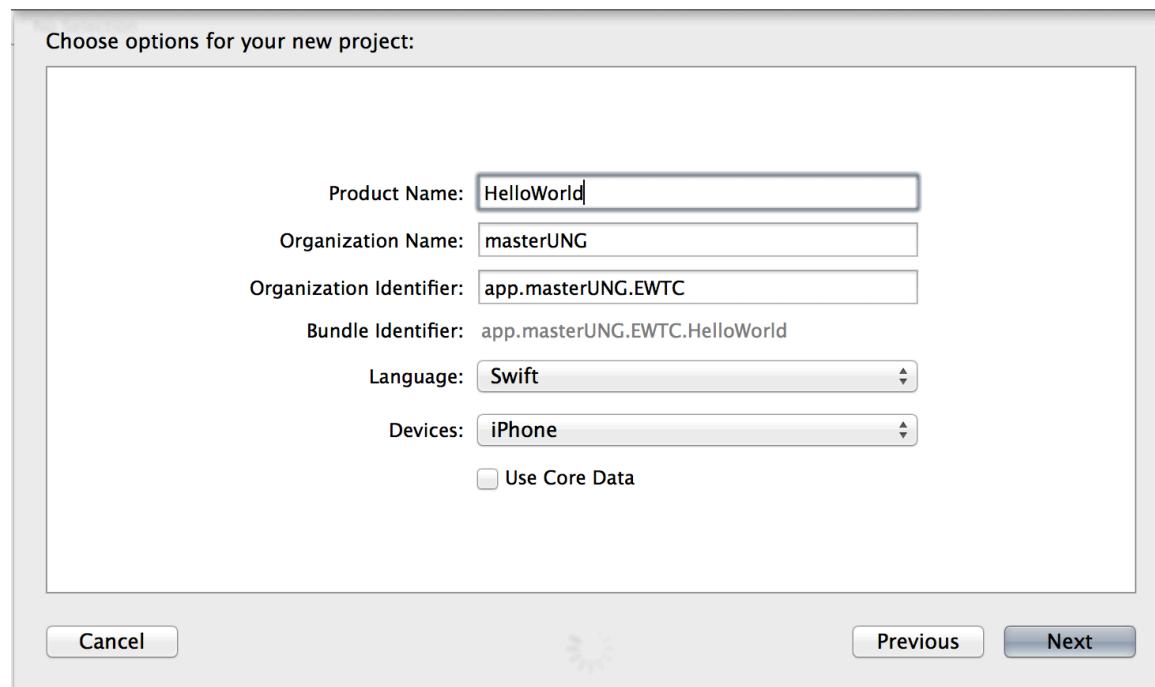


ไปที่ iOS > Application > Single View Application

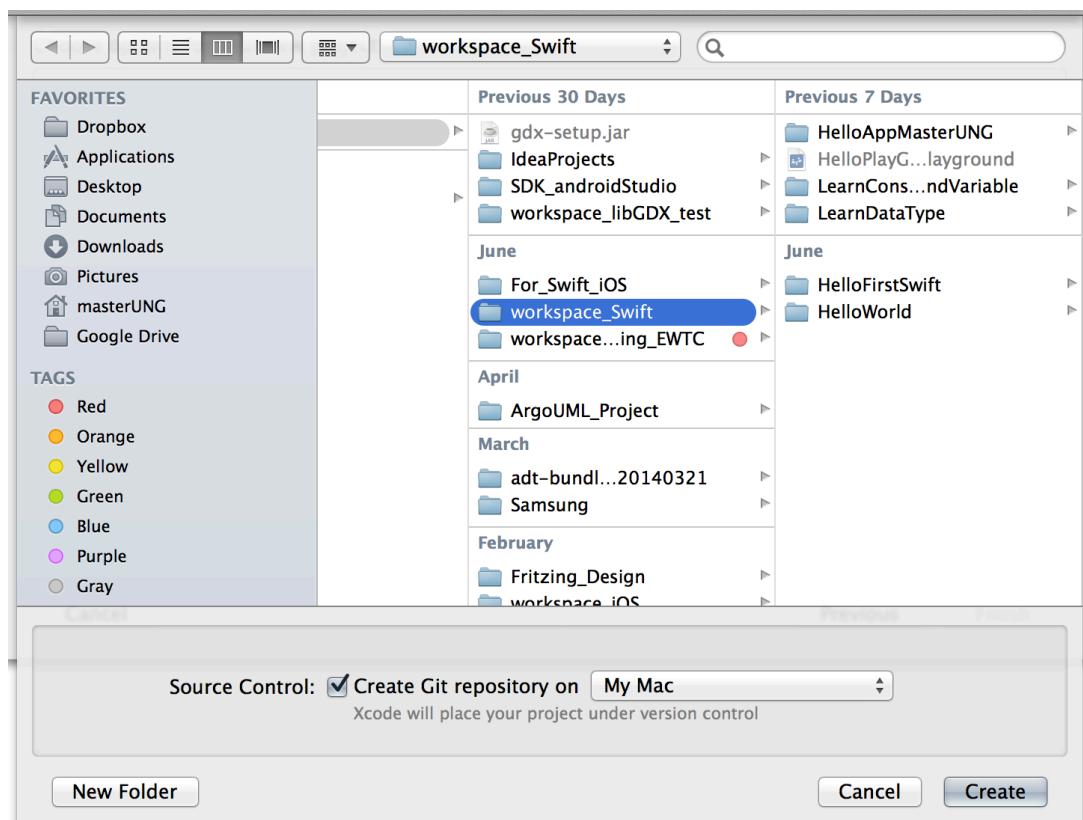




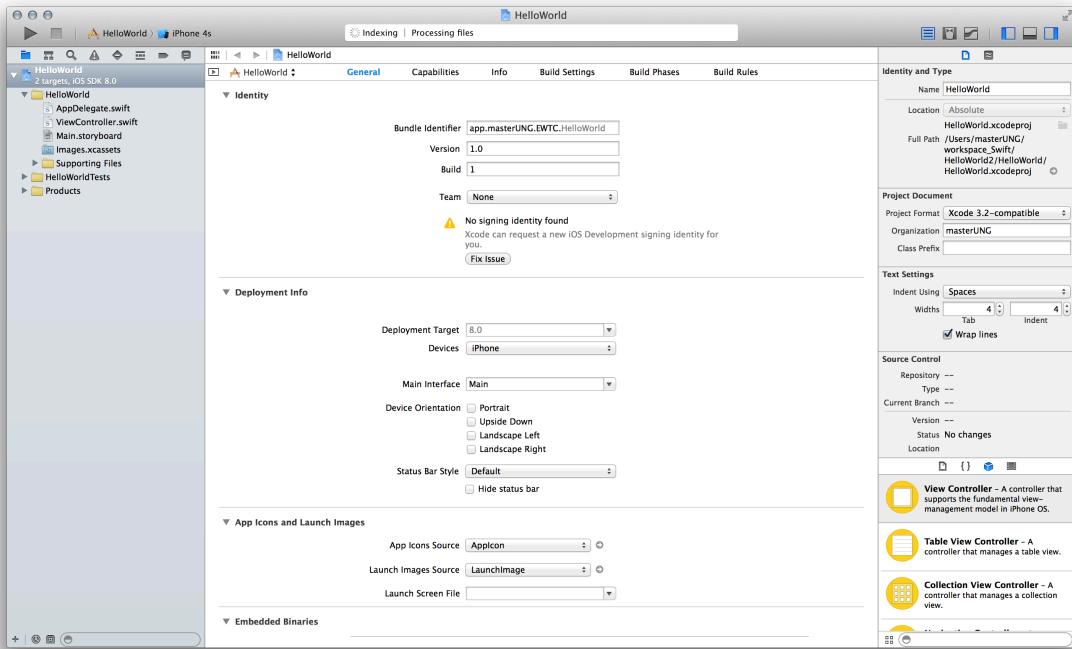
กำหนดค่าเริ่มต้นให้ โปรเจ็ค แบบนี้



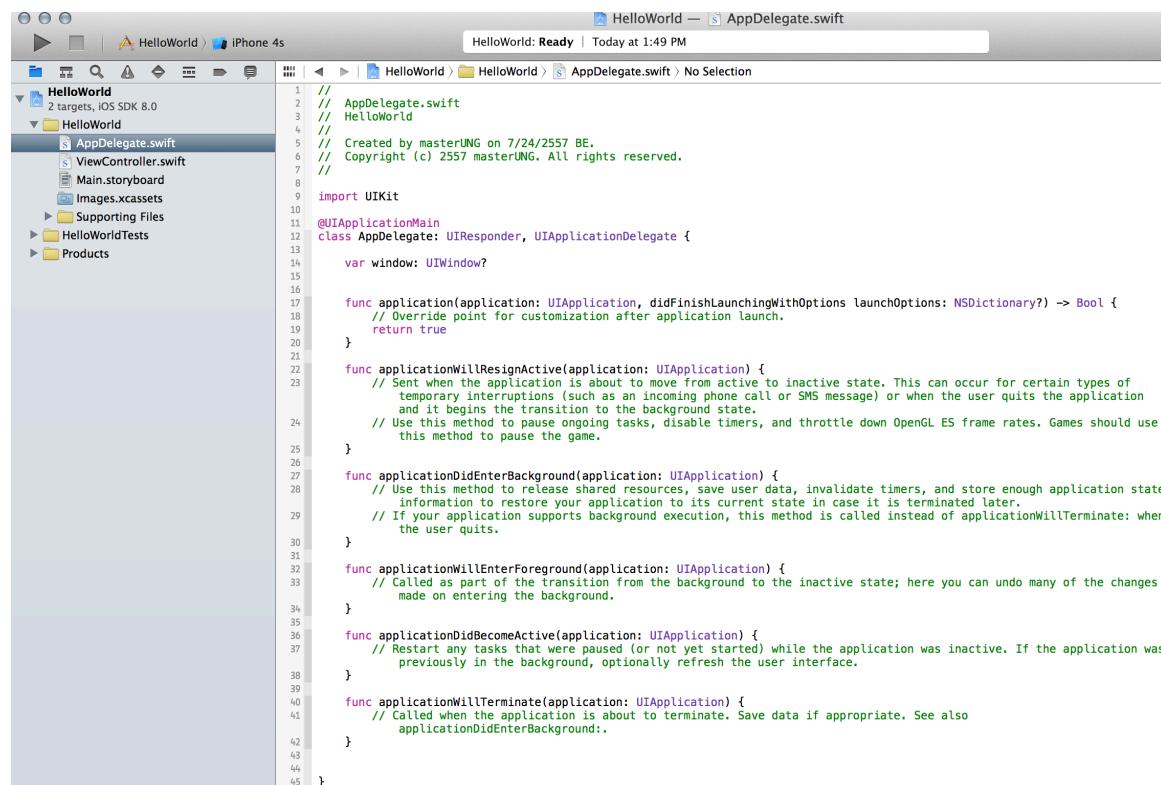
กำหนดที่เก็บ สำหรับโค้ด ที่จะเขียนขึ้น



ได้มีมาแล้ว โปรเจ็คสำหรับ โค้ด Swift ที่จะใช้ สำหรับ การตั้งต้น



AppDelegate.swift



```

// AppDelegate.swift
// HelloWorld
// Created by masterUNG on 7/24/2557 BE.
// Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.

import UIKit
@UIApplicationMain
class AppDelegate: UIResponder, UIApplicationDelegate {

    var window: UIWindow?

    func application(application: UIApplication, didFinishLaunchingWithOptions launchOptions: NSDictionary?) -> Bool {
        // Override point for customization after application launch.
        return true
    }

    func applicationWillResignActive(application: UIApplication) {
        // Sent when the application is about to move from active to inactive state. This can occur for certain types of temporary interruptions (such as an incoming phone call or SMS message) or when the user quits the application and it begins the transition to the background state.
        // Use this method to pause ongoing tasks, disable timers, and throttle down OpenGL ES frame rates. Games should use this method to pause the game.
    }

    func applicationDidEnterBackground(application: UIApplication) {
        // Use this method to release shared resources, save user data, invalidate timers, and store enough application state information to restore your application to its current state in case it is terminated later.
        // If your application supports background execution, this method is called instead of applicationWillTerminate: when the user quits.
    }

    func applicationWillEnterForeground(application: UIApplication) {
        // Called as part of the transition from the background to the inactive state; here you can undo many of the changes made on entering the background.
    }

    func applicationDidBecomeActive(application: UIApplication) {
        // Restart any tasks that were paused (or not yet started) while the application was inactive. If the application was previously in the background, optionally refresh the user interface.
    }

    func applicationWillTerminate(application: UIApplication) {
        // Called when the application is about to terminate. Save data if appropriate. See also applicationDidEnterBackground.
    }
}

```



ViewController.swift

```
// ViewController.swift
// HelloWord
//
// Created by masterUNG on 7/24/2557 BE.
// Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.

import UIKit

class ViewController: UIViewController {

    override func viewDidLoad() {
        super.viewDidLoad()
        // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
    }

    override func didReceiveMemoryWarning() {
        super.didReceiveMemoryWarning()
        // Dispose of any resources that can be recreated.
    }
}
```

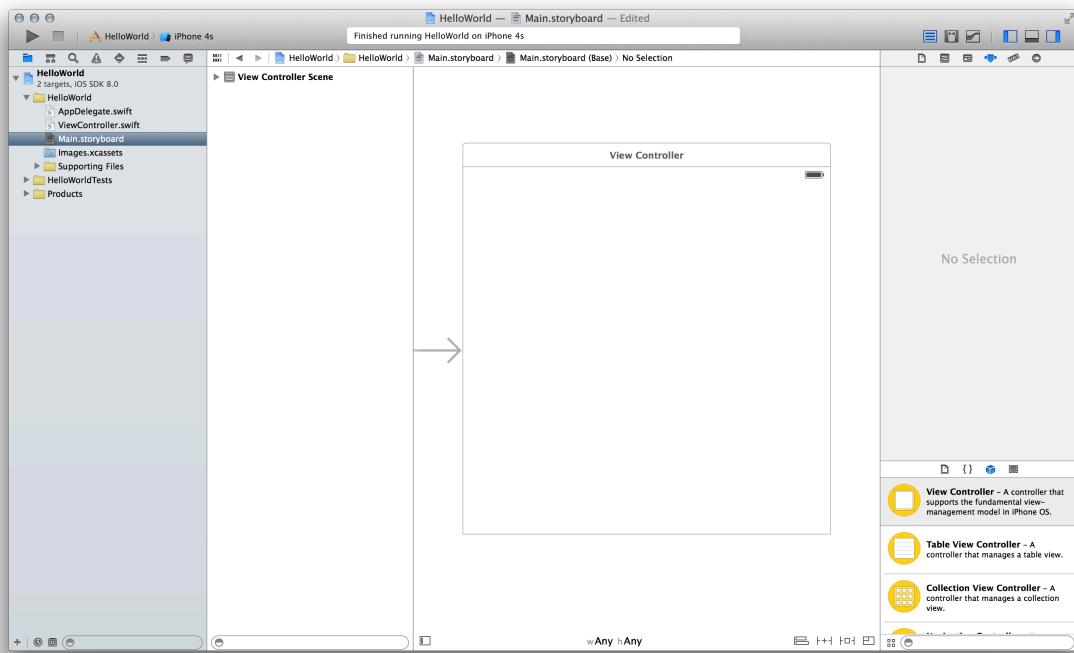
ทดสอบโค้ดด้วย iOS Simulator

The screenshot shows the Xcode interface with the ViewController.swift file open. To the right of the editor, the iOS Simulator window is visible, displaying a blank white screen for an iPhone 4s running iOS 8. The status bar in the simulator indicates "Carrier" and the time "1:50 PM".

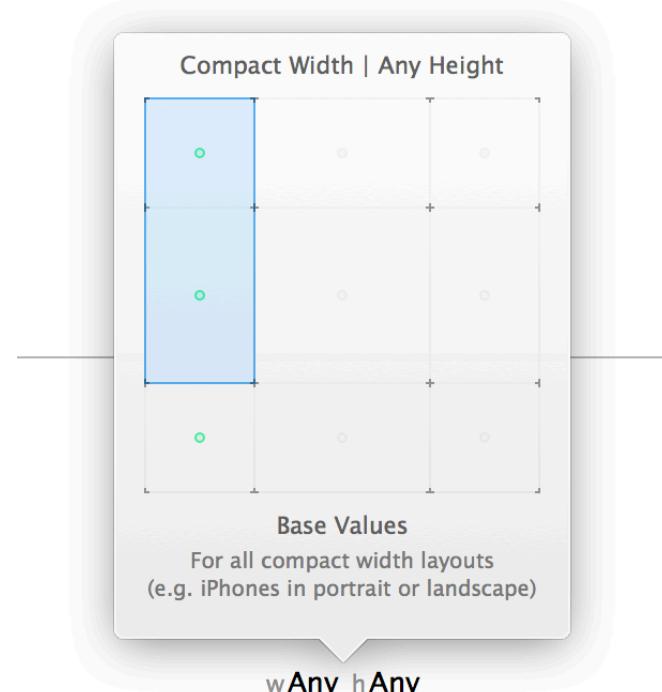


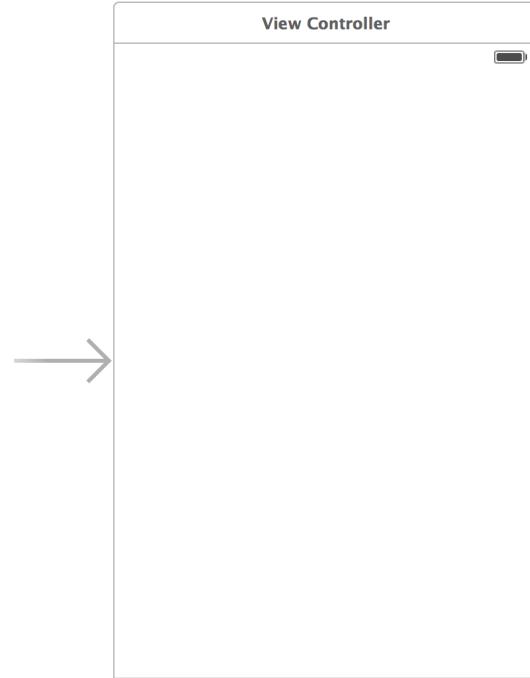
การใช้ Text Field, Button and Label

เดี๋ยวนี้เราลองสร้าง Worshop ง่ายๆ เกี่ยวกับ การใช้งาน Text Field, Button และ Label จาก โปรเจ็ค HelloWorld เปิด main.storyboard ออกมารูปแบบนี้



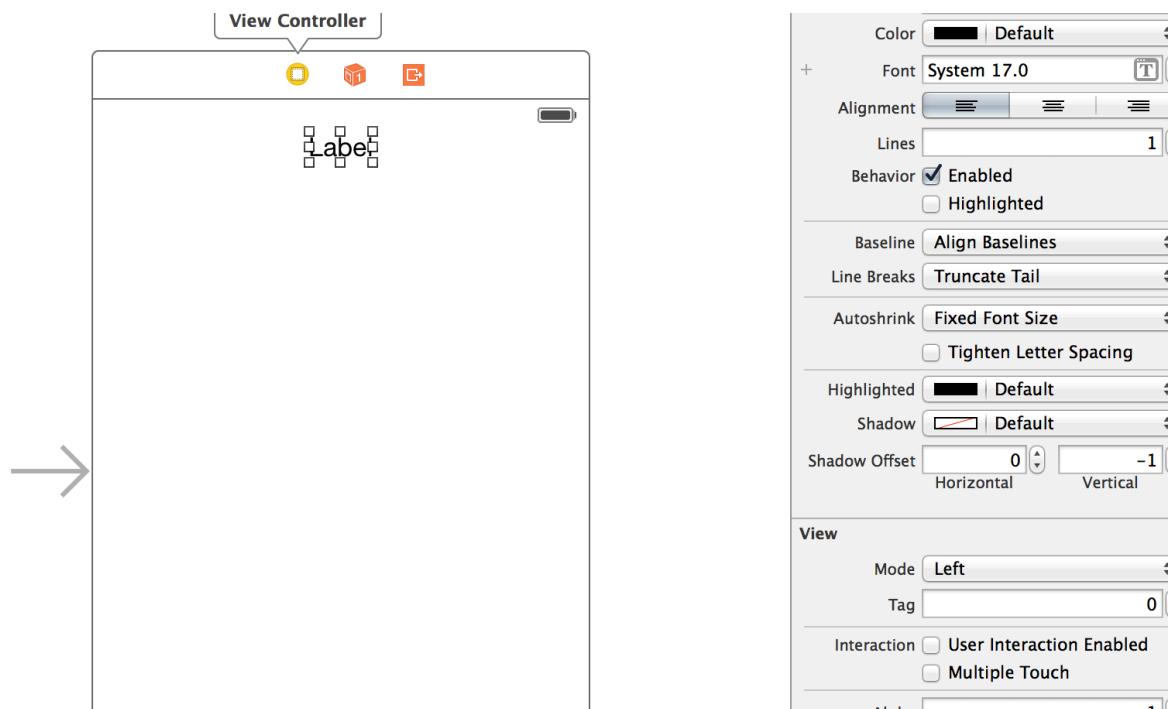
ประจวบให้เหลือขนาดเท่า iPhone 4s ก่อนโดยการเลือก 2 ช่องแบบนี้





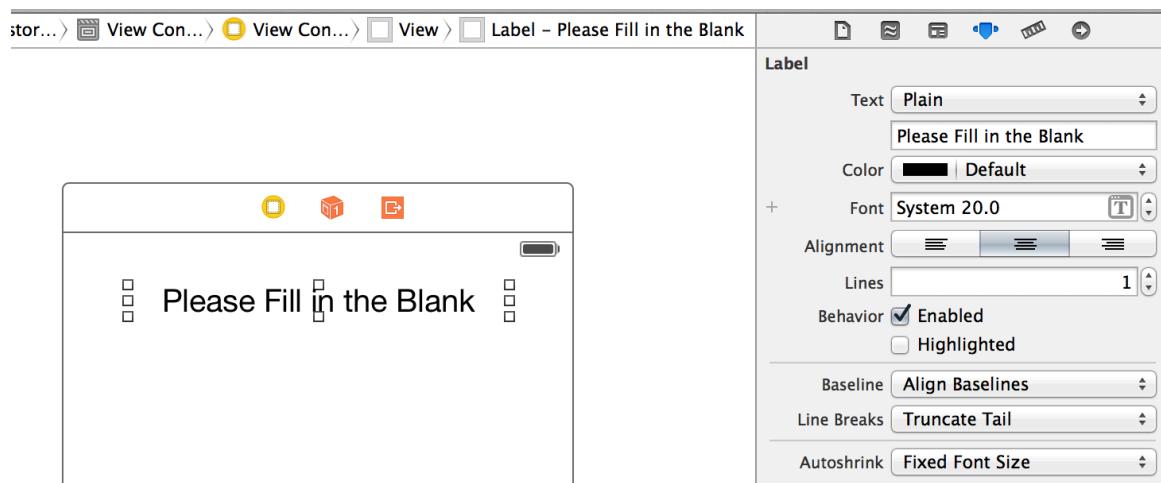
Label

คือ View ที่แสดงตัวอักษร

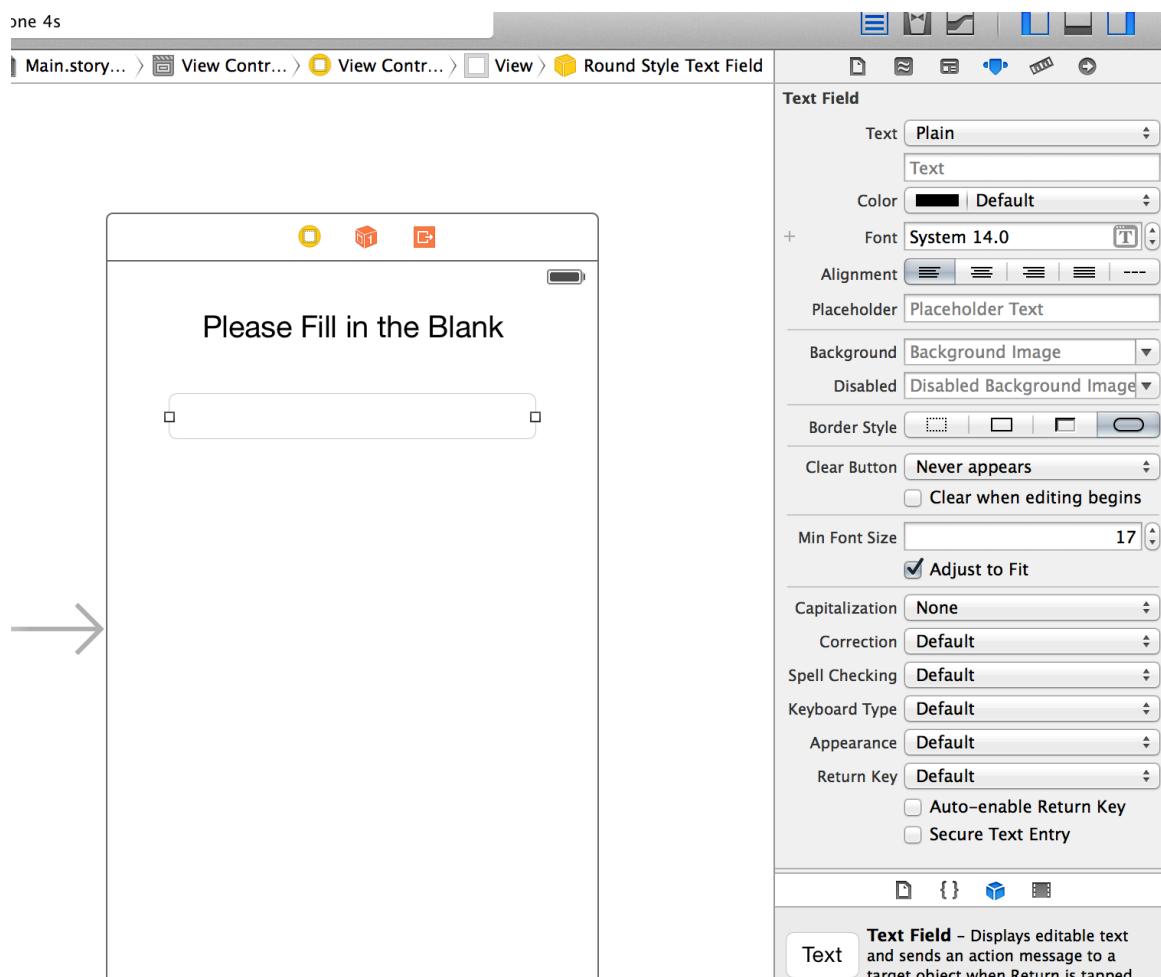




ปรับอักษรจนได้แบบนี้



Text Field





Button

Main.story... > View Contr... > View Contr... > View > Button – Please Click

The storyboard shows a single view controller with a title "Please Fill in the Blank". Inside the view, there is a text input field and a button labeled "Please Click". The button's title is set to "Please Click" in the Attributes Inspector.

Attributes Inspector (Button settings):

- Type: System
- State Config: Default
- Title: Plain
- Font: No Font
- Text Color: Default
- Shadow Color: Default
- Image: Default Image
- Background: Default Background Image
- Shadow Offset: 0, 0
- Width: 0
- Height: 0
- Reverses On Highlight:
- Shows Touch On Highlight:
- Highlighted Adjusts Image:
- Disabled Adjusts Image:
- Line Break: Truncate Middle
- Edge: Content

เพิ่ม Label อีกอันด้านล่าง

Main.story... > View Contr... > View Contr... > View > Label – You Fill ...

The storyboard shows a single view controller with a title "Please Fill in the Blank". Inside the view, there is a text input field, a button labeled "Please Click", and a label with placeholder text "You Fill ...". The label's text is set to "You Fill ..." in the Attributes Inspector.

Attributes Inspector (Label settings):

- Text: Plain
- Color: Default
- Font: System 17.0
- Alignment: Center
- Lines: 1
- Behavior: Enabled
- Baseline: Align Baselines
- Line Breaks: Truncate Tail
- Autoshrink: Fixed Font Size
- Highlighted: Default
- Shadow: Default
- Shadow Offset: 0, -1
- Horizontal: 0
- Vertical: -1

View:

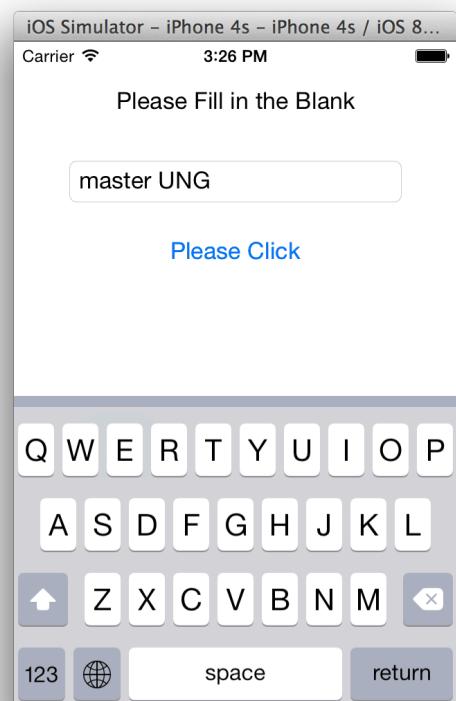
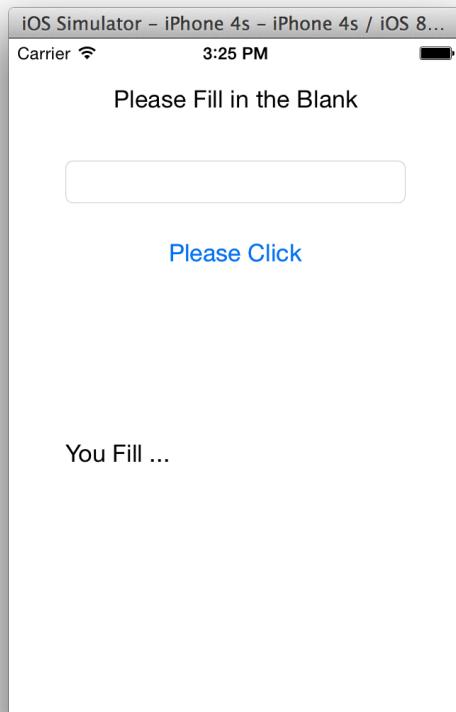
- Mode: Left
- Tag: 0

Interaction:

- User Interaction Enabled:
- Multiple Touch:



ลองทดสอบการอ叩แบบ ที่ได้ บน Simulator





เริ่มการโค้ดตั้งโดยการเปิด ViewController.swift ออกมานะ

The screenshot shows the Xcode interface with the "HelloWorld" project selected. The "ViewController.swift" file is open in the main editor. The code is as follows:

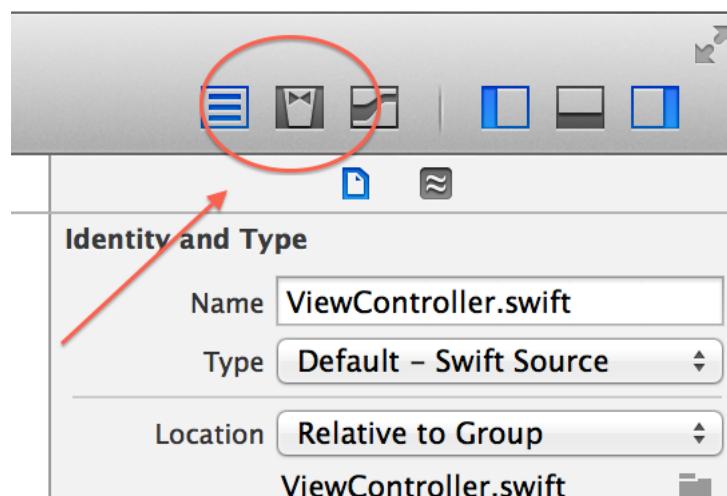
```
// ViewController.swift
// HelloWorld
//
// Created by masterUNG on 7/24/2557 BE.
// Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.
//
import UIKit

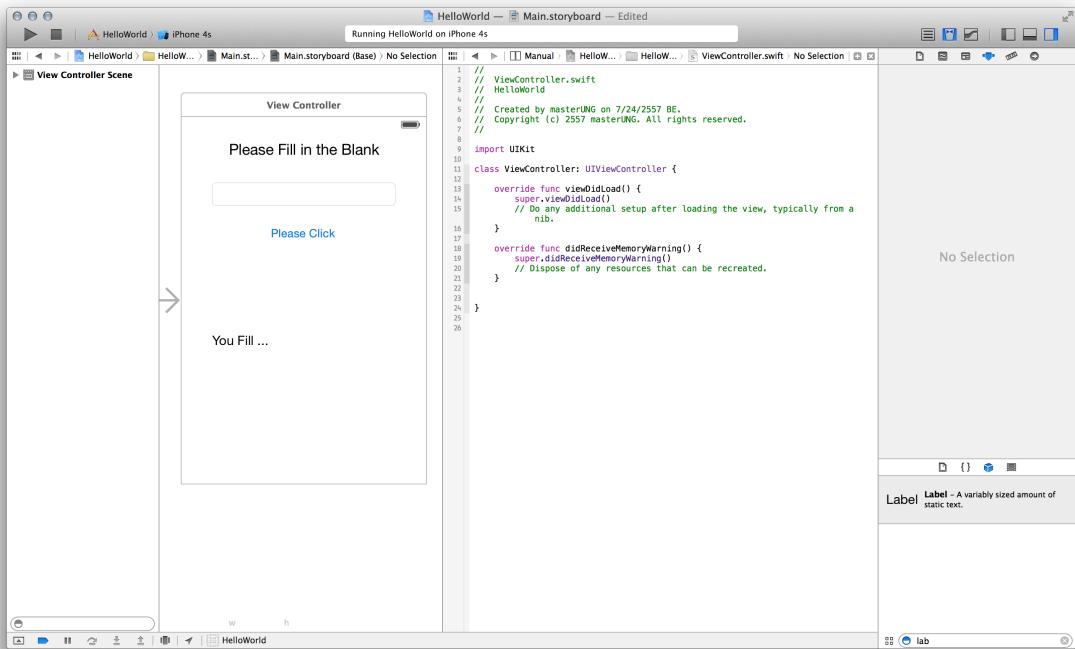
class ViewController: UIViewController {

    override func viewDidLoad() {
        super.viewDidLoad()
        // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
    }

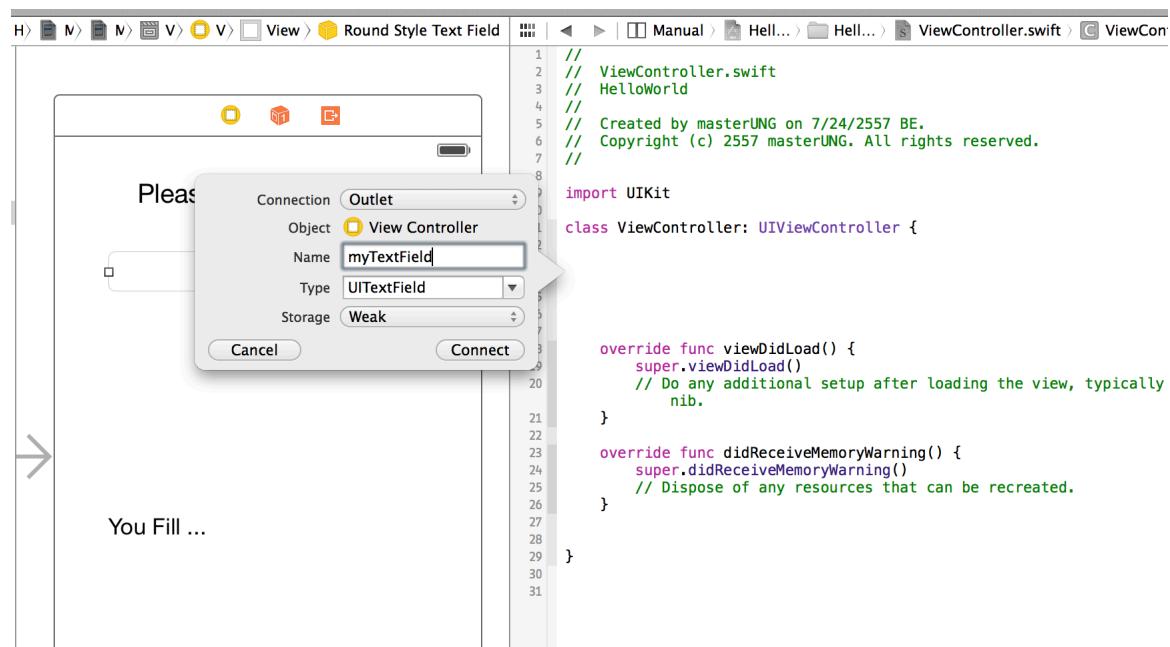
    override func didReceiveMemoryWarning() {
        super.didReceiveMemoryWarning()
        // Dispose of any resources that can be recreated.
    }
}
```

คลิกเพื่อ รวมๆๆ





ภายในคลาส ViewController มาสเตอร์ ตั้งชื่อ Text Field ว่า myTextField





จะได้ การประกาศตัวแปร (มี var) ประกาศชนิดตัวแปรเป็น UITextField แบบนี้

```
1 // ViewController.swift
2 // HelloWorld
3 //
4 // Created by masterUNG on 7/24/2557 BE.
5 // Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.
6 //
7
8 import UIKit
9
10 class ViewController: UIViewController {
11
12
13
14 @IBOutlet var myTextField : UITextField
15
16
17
18
19 override func viewDidLoad() {
20     super.viewDidLoad()
21     // Do any additional setup after loading the view, typically from a
22     // nib.
23 }
24
25 override func didReceiveMemoryWarning() {
26     super.didReceiveMemoryWarning()
27     // Dispose of any resources that can be recreated.
28 }
29
30 }
```

ทำในส่วนของ Label นี้ดง



```
1 // ViewController.swift
2 // HelloWorld
3 //
4 // Created by masterUNG on 7/24/2557 BE.
5 // Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.
6 //
7
8 import UIKit
9
10 class ViewController: UIViewController {
11
12
13
14 @IBOutlet var myTextField : UITextField
15
16 @IBOutlet var myLabel : UILabel
17
18
19
20 override func viewDidLoad() {
21     super.viewDidLoad()
22     // Do any additional setup after loading the view, typically from a
23     // nib.
24 }
```



การประกัสตัวแปร ของ Button ลังเกตุใน Connection ให้เลือก Action

```
// HelloWorld
// Created by masterUNG on 7/24/2557 BE.
// Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.

import UIKit

class ViewController: UIViewController {

    @IBOutlet var myTextField : UITextField
    @IBOutlet var myLabel : UILabel

    override func viewDidLoad() {
        super.viewDidLoad()
        // Do any additional setup after loading the nib.
    }

    override func didReceiveMemoryWarning() {
        super.didReceiveMemoryWarning()
        // Dispose of any resources that can be recreated.
    }
}
```

เมื่อมีการคลิก จะทำงานที่ ปีกกา ใน func

```
// HelloWorld
// Created by masterUNG on 7/24/2557 BE.
// Copyright (c) 2557 masterUNG. All rights reserved.

import UIKit

class ViewController: UIViewController {

    @IBOutlet var myTextField : UITextField
    @IBOutlet var myLabel : UILabel

    @IBAction func myButton(sender : AnyObject) {
    }

    override func viewDidLoad() {
        super.viewDidLoad()
        // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
    }

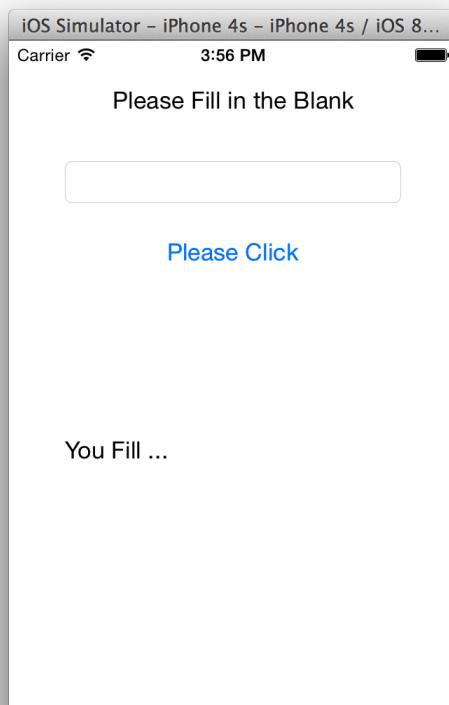
    override func didReceiveMemoryWarning() {
        super.didReceiveMemoryWarning()
        // Dispose of any resources that can be recreated.
    }
}
```

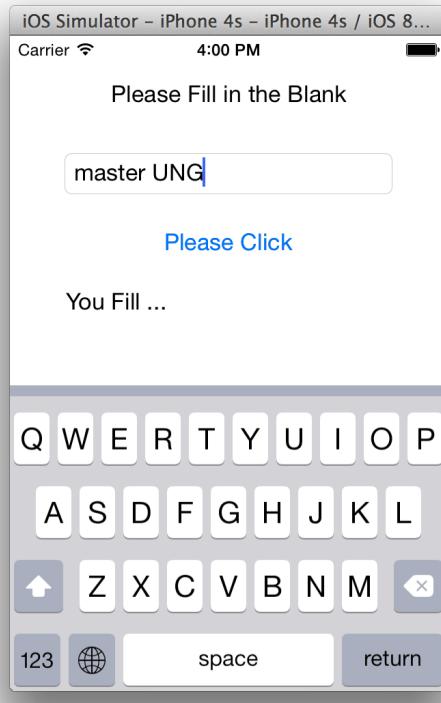


จะได้แบบนี้ ให้พิมพ์ คำสั่งนี้ลงไป

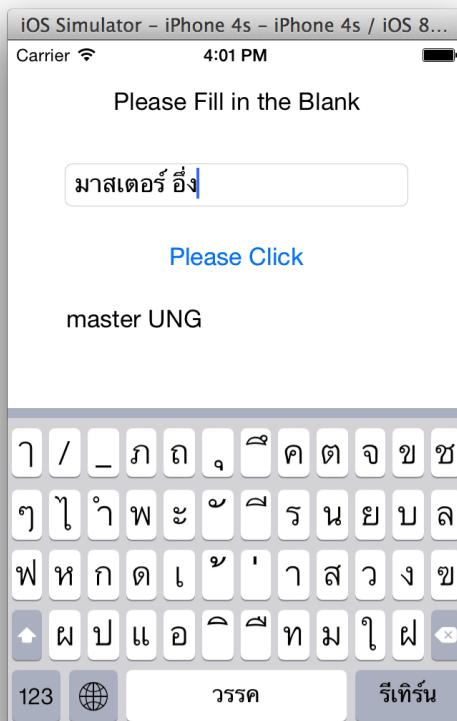
```
9 import UIKit
10
11 class ViewController: UIViewController {
12
13
14     @IBOutlet var myTextField : UITextField
15
16     @IBOutlet var myLabel : UILabel
17
18     @IBAction func myButton(sender : AnyObject) {
19
20
21         myLabel.text = myTextField.text
22
23     }
24
25
26     override func viewDidLoad() {
27         super.viewDidLoad()
28         // Do any additional setup after loading the view, typically
29         // nib.
30     }
31 }
```

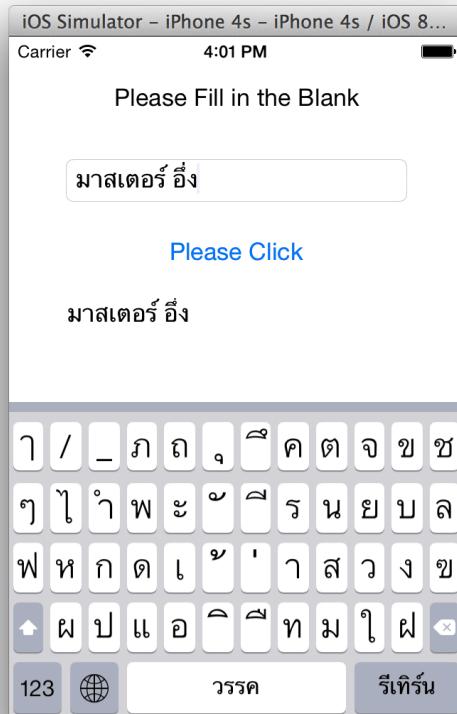
ลองทดสอบโค้ด บน iOS Simulator





ลองกรอกภาษาไทยบ้าง





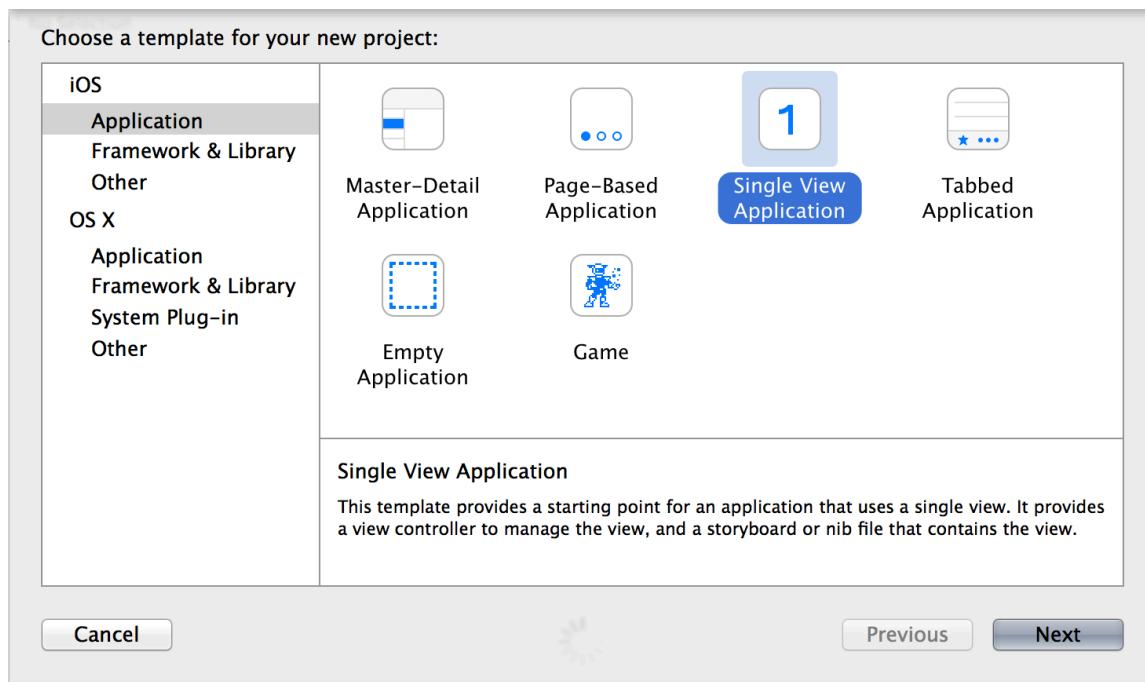
Easy Login

เป็น Workshop สำหรับ เรียนรู้ให้ วิธี การนำค่าที่ User กรอก ไปประมวลผล File > Close Project และ เตรียม สร้าง โปรเจ็คใหม่ได้เลย

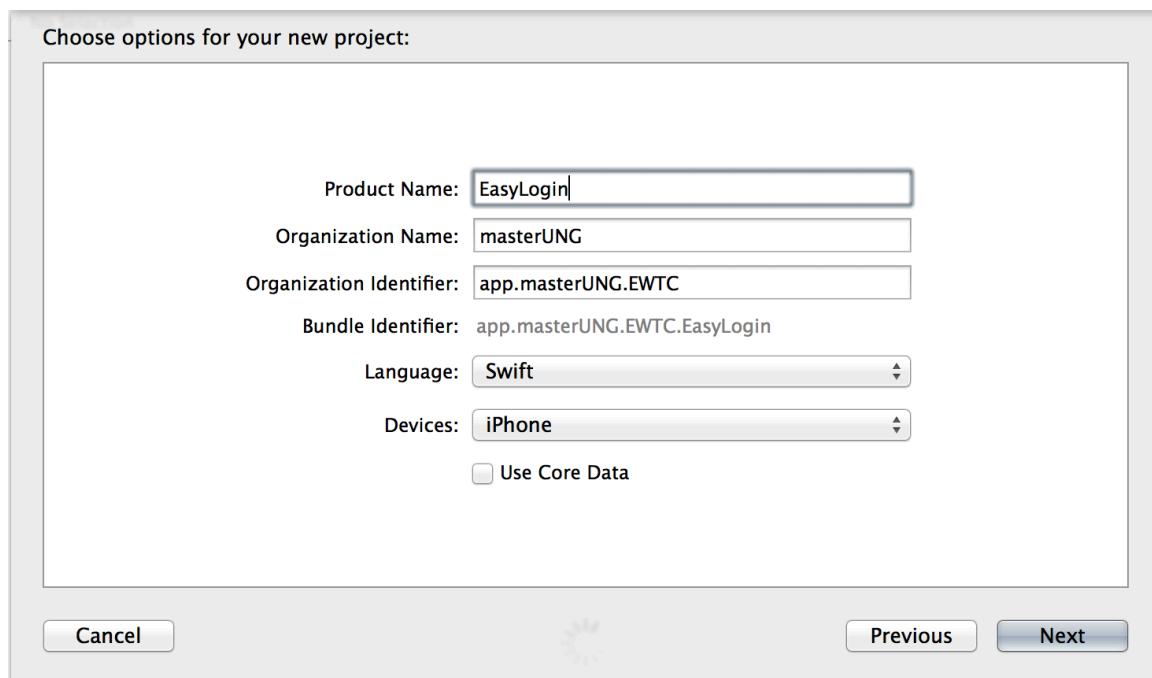




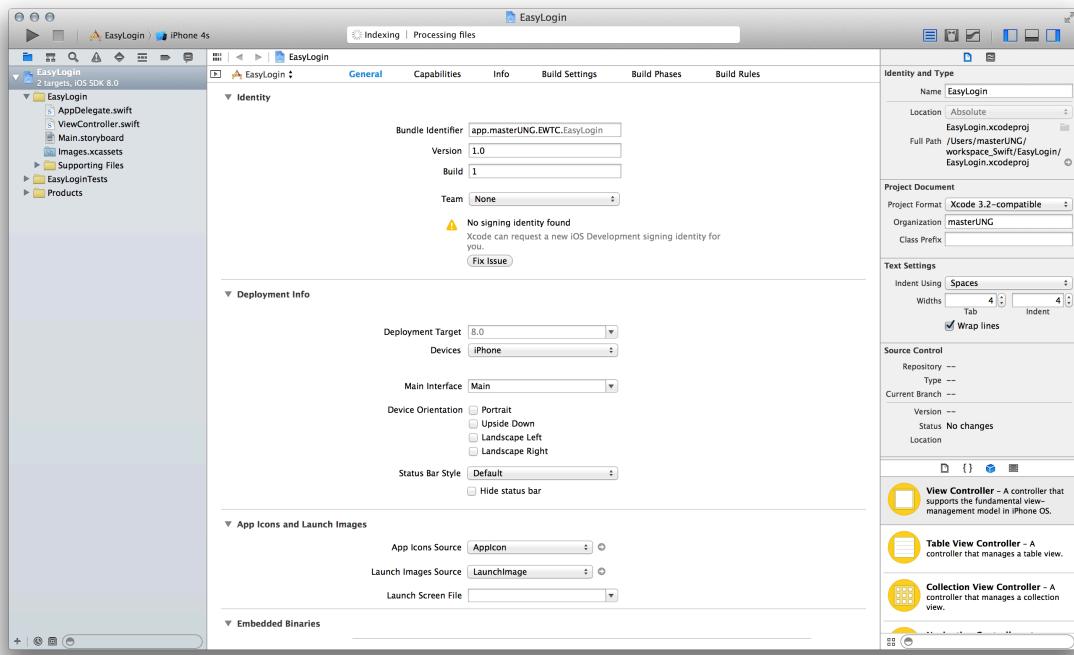
เลือก Single View Application เมื่อตอนเดิม



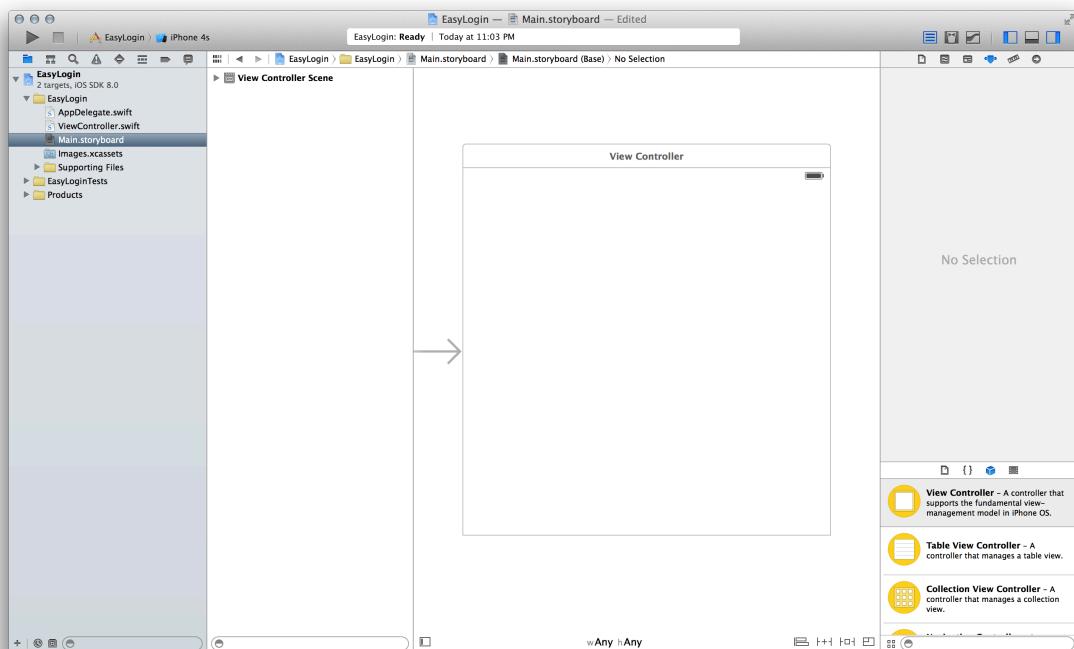
มาสเตอร์ ตั้งชื่อโปรเจ็คกว่า EasyLogin

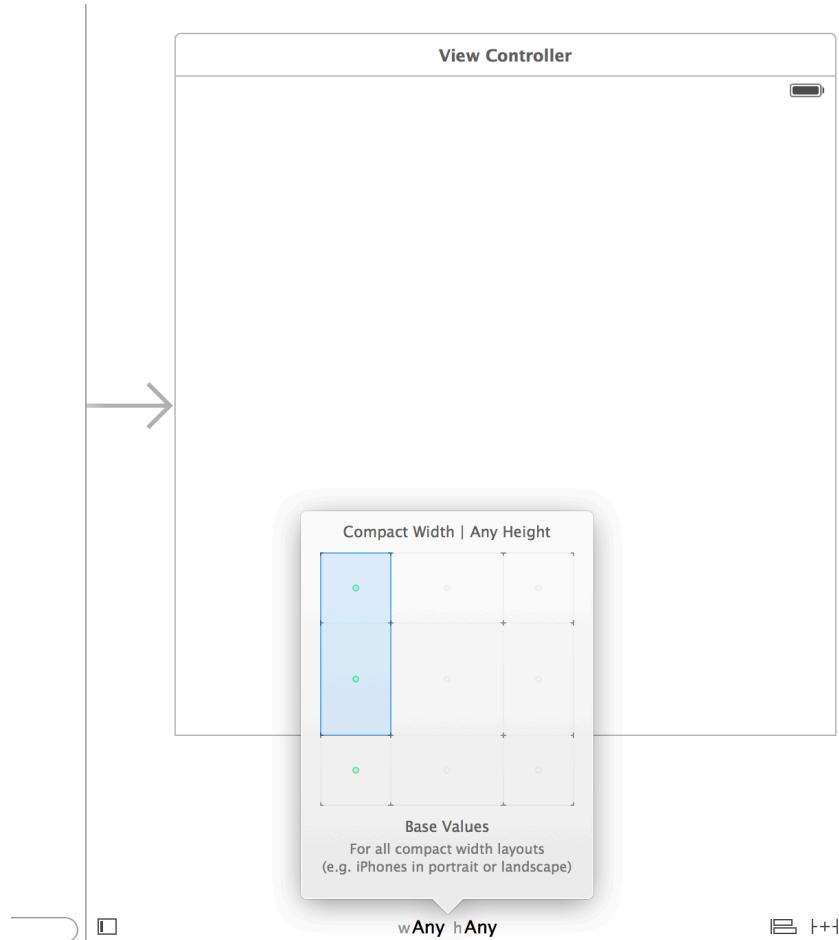


ได้มาละ โปรเจ็ค EasyLogin ของเราที่ จะนำมำทำ Workshop



เปิด main.storyboard ออกรูป



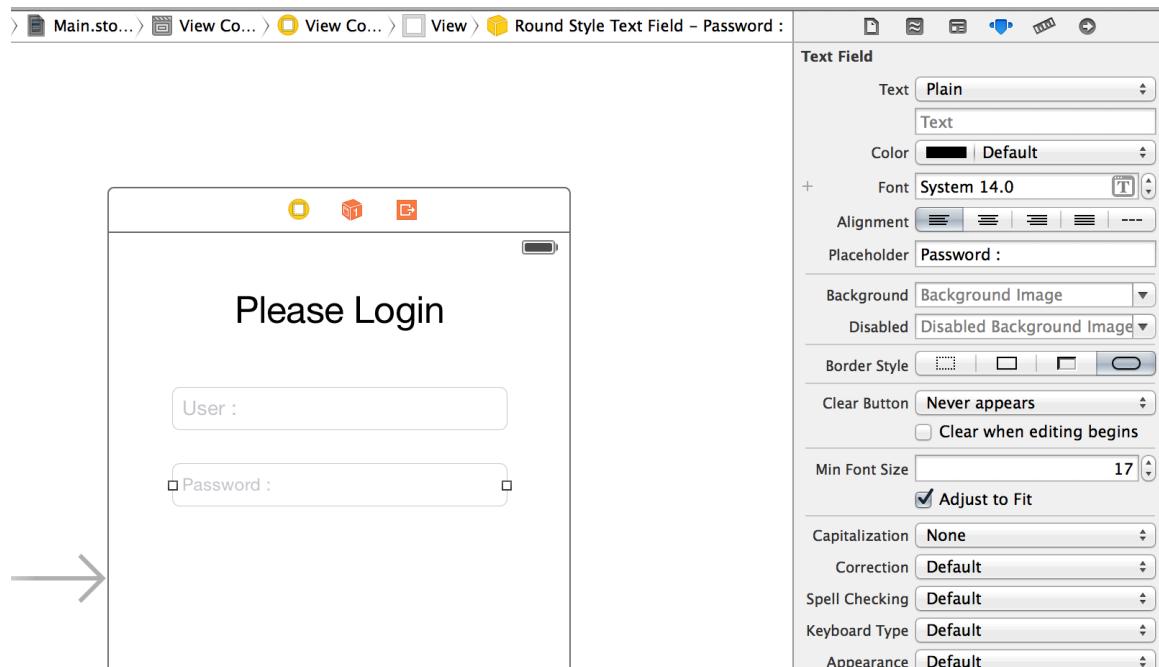


ให้ได้ขนาดนี้

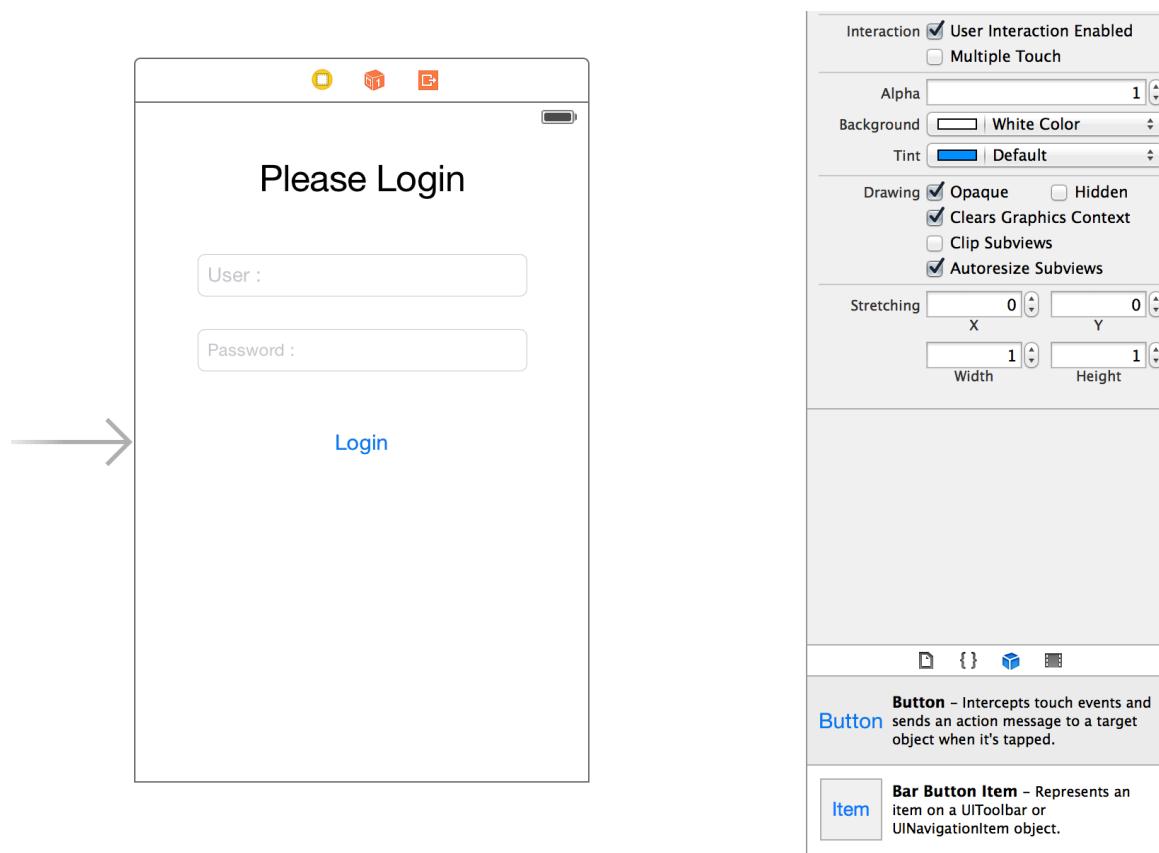




เพิ่ม Text Field และ Label เข้าไปที่หน้า UI

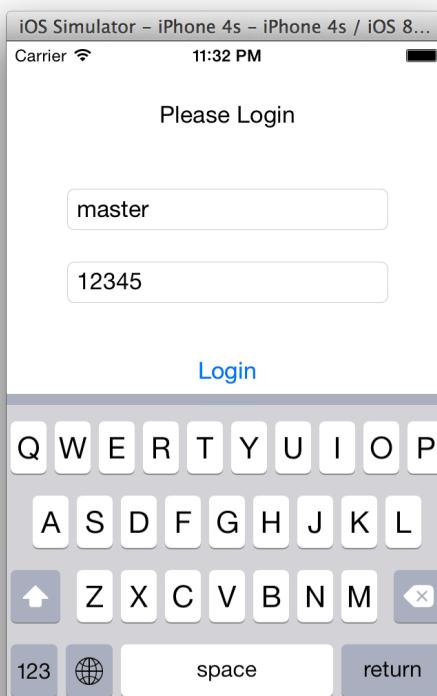
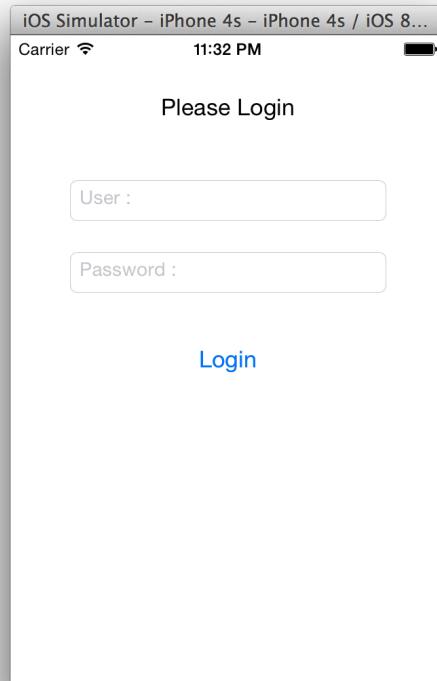


และ บุํน จน UI เราก็หน้าตาแบบนี้



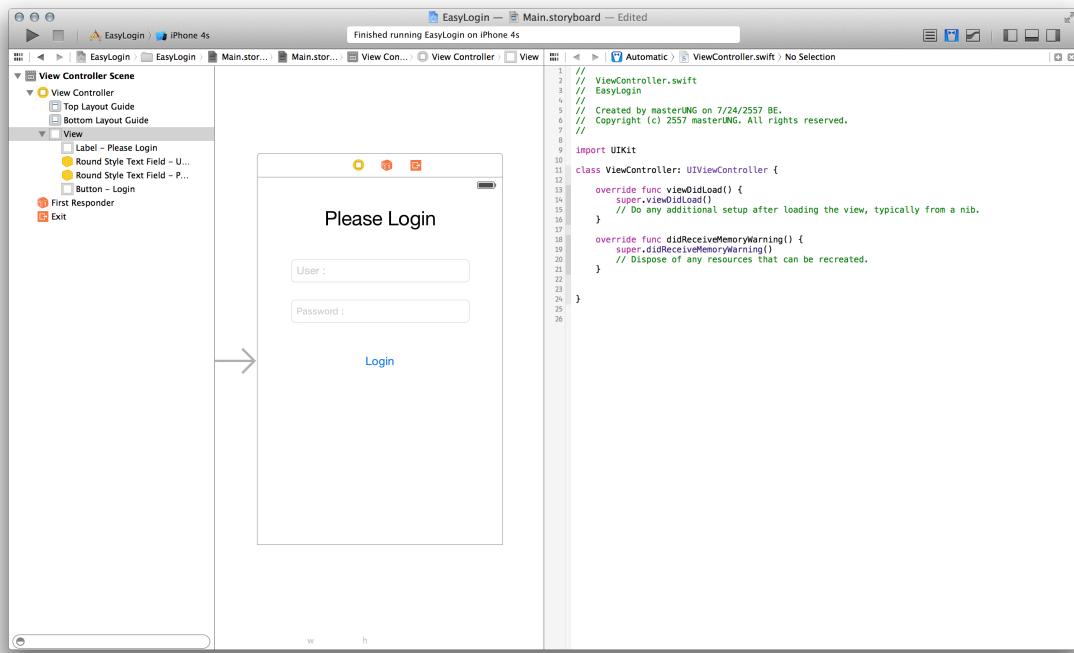


ลองทดสอบบิโค้ด ที่ออกแบบมาได้บน iOS Simulator

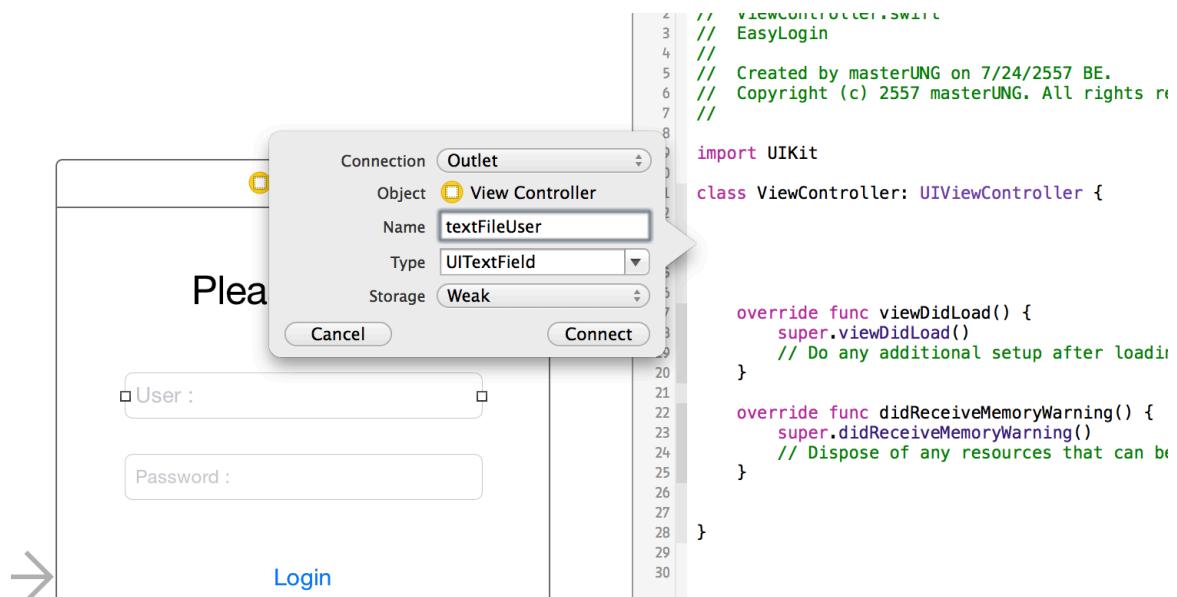




เปิด ViewController.swift ออกมารื้อ



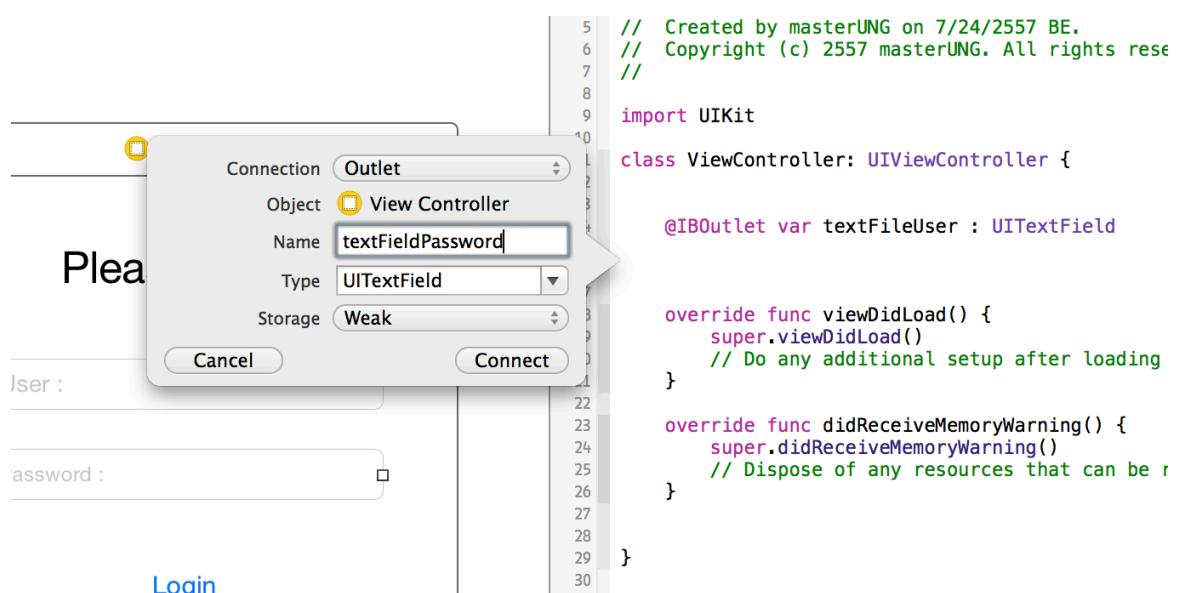
ประการศตัวเปลี่ยน Text Field และ Button





ของ Text Field ที่ใช้เก็บค่า ของ User

```
9  
10  
11 import UIKit  
12  
13  
14 class ViewController: UIViewController {  
15  
16     @IBOutlet var textFieldUser : UITextField  
17  
18     override func viewDidLoad() {  
19         super.viewDidLoad()  
20         // Do any additional setup after loading the view, typically  
21     }  
22  
23     override func didReceiveMemoryWarning() {  
24         super.didReceiveMemoryWarning()  
25         // Dispose of any resources that can be recreated.  
26     }  
27  
28 }  
29  
30  
31 }
```

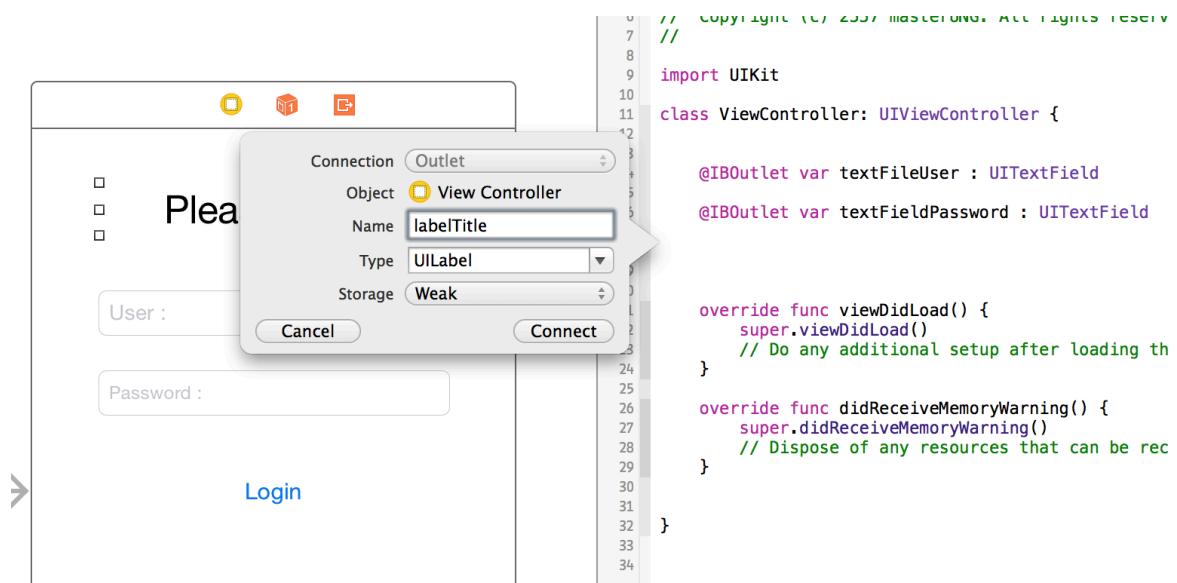




ส่วนนี้ของ Text Field ที่เก็บค่า Password

```
8 import UIKit
9
10 class ViewController: UIViewController {
11
12
13
14 @IBOutlet var textFieldUser : UITextField
15
16 @IBOutlet var textFieldPassword : UITextField
17
18
19 override func viewDidLoad() {
20     super.viewDidLoad()
21     // Do any additional setup after loading the view.
22 }
23
24 override func didReceiveMemoryWarning() {
25     super.didReceiveMemoryWarning()
26     // Dispose of any resources that can be recreated.
27 }
28
29
30 }
31
```

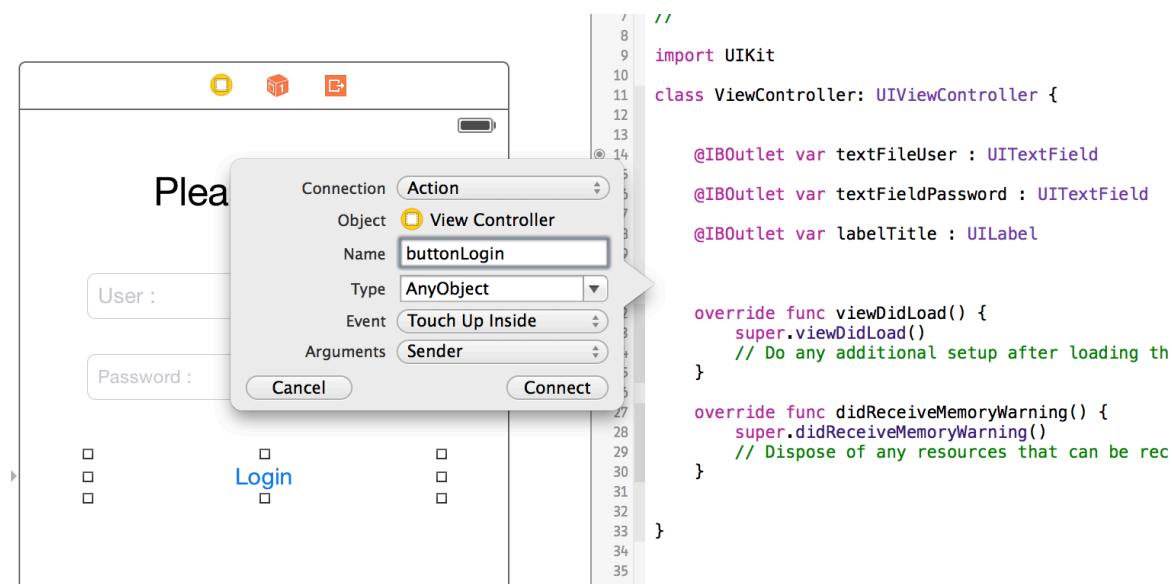
และสุดท้ายของ Label





```
8
9 import UIKit
10
11 class ViewController: UIViewController {
12
13
14     @IBOutlet var textFieldUser : UITextField
15
16     @IBOutlet var textFieldPassword : UITextField
17
18     @IBOutlet var labelTitle : UILabel
19
20
21
22     override func viewDidLoad() {
23         super.viewDidLoad()
24         // Do any additional setup after loading the view,
25     }
26
27
28     override func didReceiveMemoryWarning() {
29         super.didReceiveMemoryWarning()
30         // Dispose of any resources that can be recreated.
31     }
32
33 }
34
```

ต่อไปของ Button





```
8
9 import UIKit
10
11 class ViewController: UIViewController {
12
13
14     @IBOutlet var textFieldUser : UITextField
15
16     @IBOutlet var textFieldPassword : UITextField
17
18     @IBOutlet var labelTitle : UILabel
19
20
21     @IBAction func buttonLogin(sender : AnyObject) {}
22 }
23
24 override func viewDidLoad() {
25     super.viewDidLoad()
26     // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
27 }
28
29 override func didReceiveMemoryWarning() {
30     super.didReceiveMemoryWarning()
31     // Dispose of any resources that can be recreated.
32 }
33
34
35 }
36
37 }
```

Declaration String

```
9
10 import UIKit
11
12 class ViewController: UIViewController {
13
14     @IBOutlet var textFieldUser : UITextField
15
16     @IBOutlet var textFieldPassword : UITextField
17
18     @IBOutlet var labelTitle : UILabel
19
20
21     @IBAction func buttonLogin(sender : AnyObject) {
22
23         // User & Password True|
24         var strUser:String = "master"
25         var strPassword:String = "12345"
26
27
28     }
29
30     override func viewDidLoad() {
31         super.viewDidLoad()
32         // Do any additional setup after loading the view, 1
33     }
34 }
```



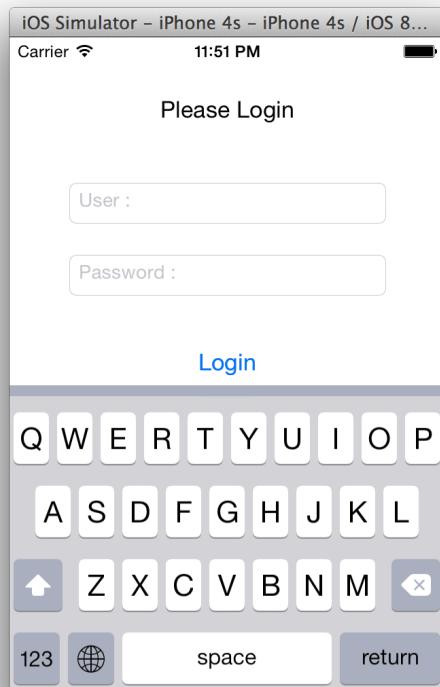
If – else Statement

โดยกำหนดเงื่อนไขให้ ดูว่าสิ่งที่ ผู้ใช้แฝพกรอก User และ Password นั้นเท่ากับ ตัวแปร String ที่เรากำหนดไว้หรือ เป็นๆ โดยการเชื่อมด้วย and ถ้าใช่ จะแสดง ข้อความ Welcome my Boss ที่ Console แต่ถ้าไม่ใช่ ไม่ถูก สักแค่ตัวเดียว จะแสดงข้อมูลความ Login False แทน

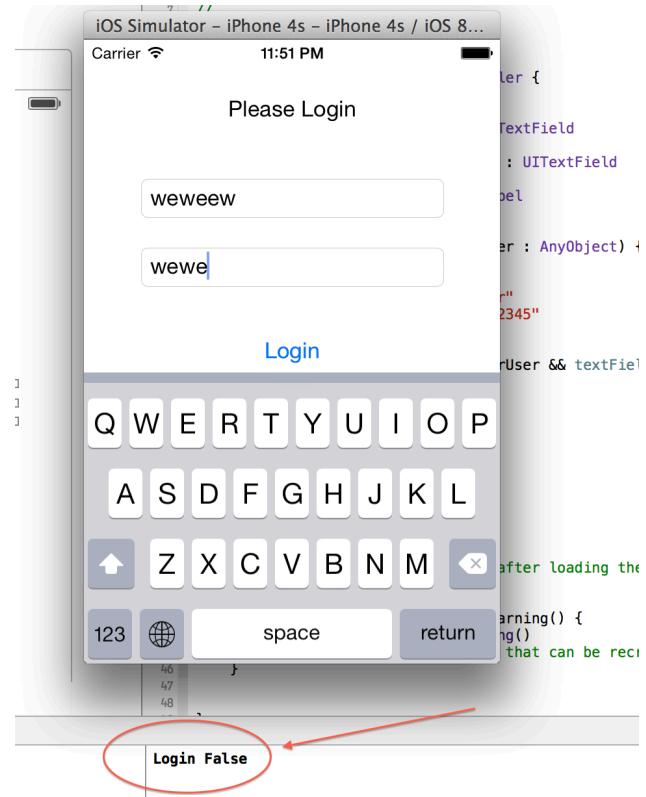
```
9 import UIKit
10
11 class ViewController: UIViewController {
12
13
14     @IBOutlet var textFieldUser : UITextField
15
16     @IBOutlet var textFieldPassword : UITextField
17
18     @IBOutlet var labelTitle : UILabel
19
20
21     @IBAction func buttonLogin(sender : AnyObject) {
22
23         // User & Password True
24         var strUser:String = "master"
25         var strPassword:String = "12345"
26
27         //compair User & Password
28         if (textFieldUser.text == strUser && textFieldPassword.text == strPassword) {
29             println("Welcome my Boss")
30         }
31         else {
32             println("Login False")
33         }
34
35     }
36
37
38     override func viewDidLoad() {
39         super.viewDidLoad()
40         // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
41     }
42
43     override func didReceiveMemoryWarning() {
44         super.didReceiveMemoryWarning()
45         // Dispose of any resources that can be recreated.
46     }
47
48
49 }
50 }
```



ลองทดสอบบิ๊ด Swift ที่เขียนได้ บน iOS Simulator

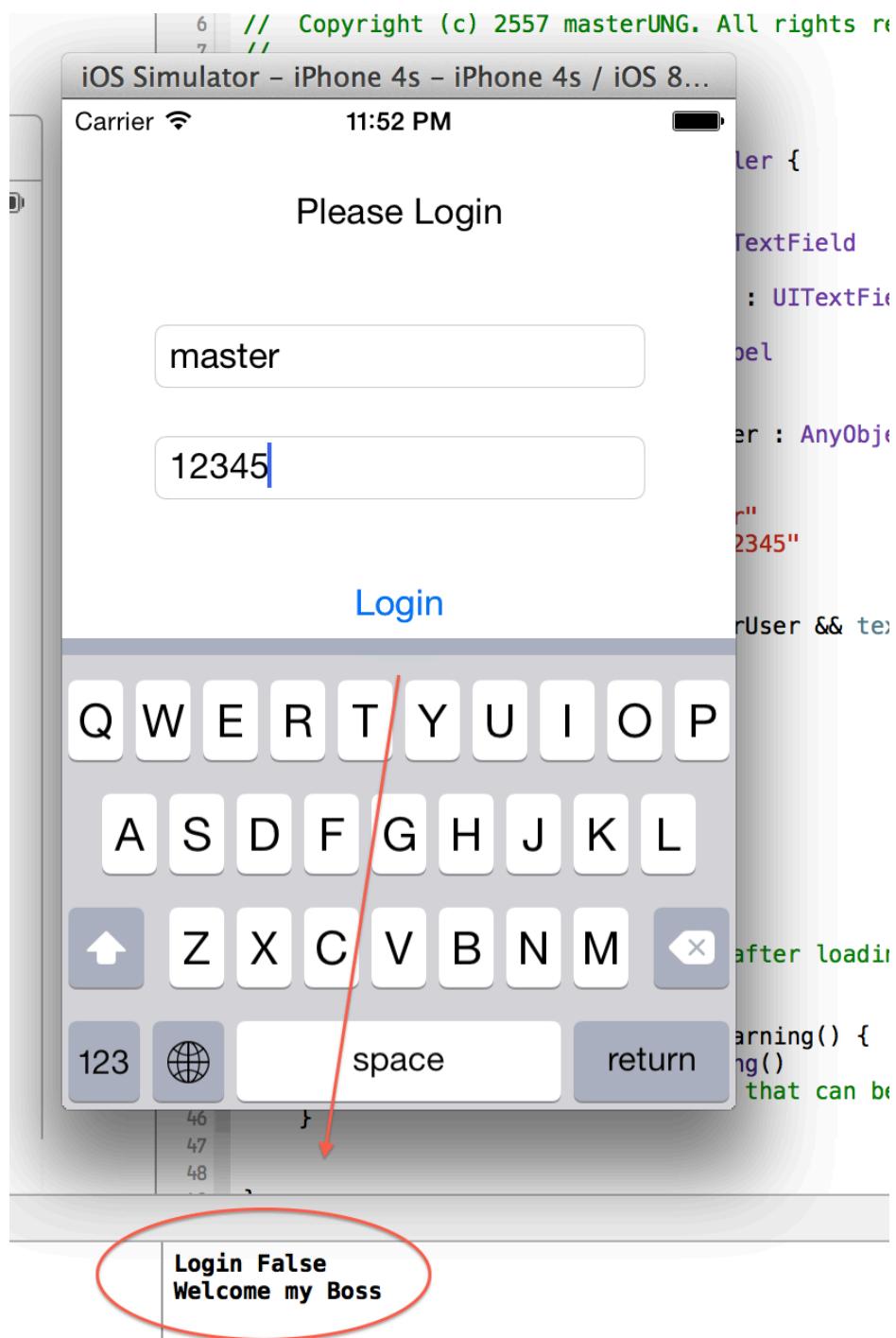


ลองกรอก User, Password ให้ผิด และ กด Login





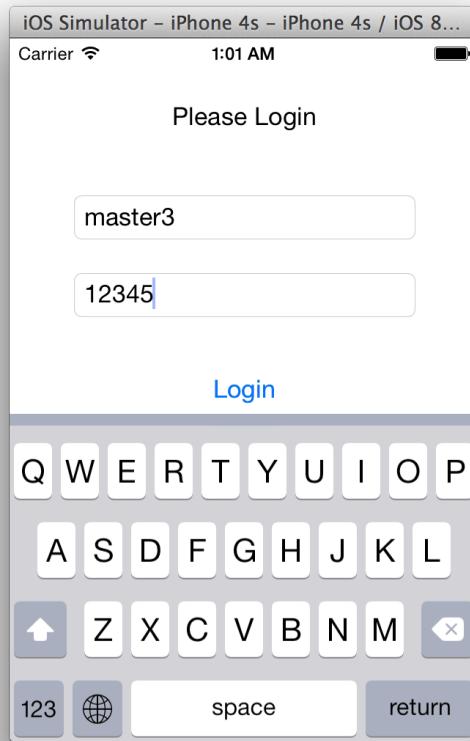
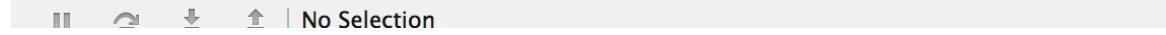
ในทางตรงกันข้าม มาสเตอร์ ลองกรอก User และ Password ให้ถูกต้อง จะได้ผลดังนี้

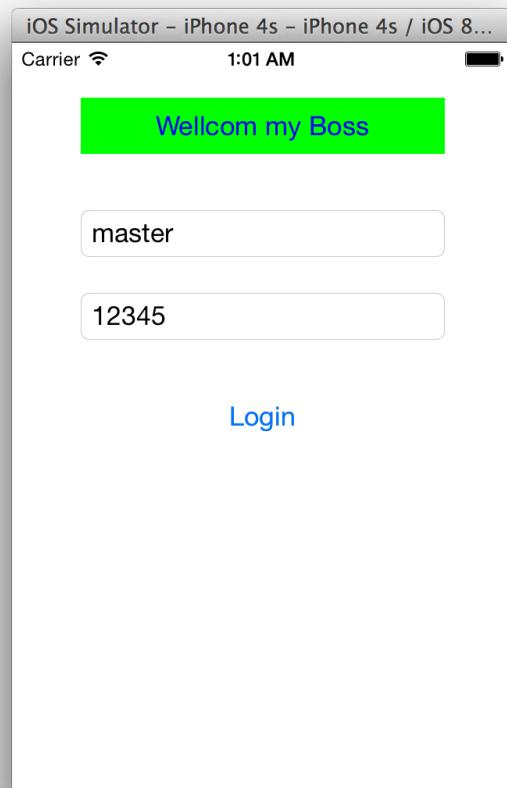
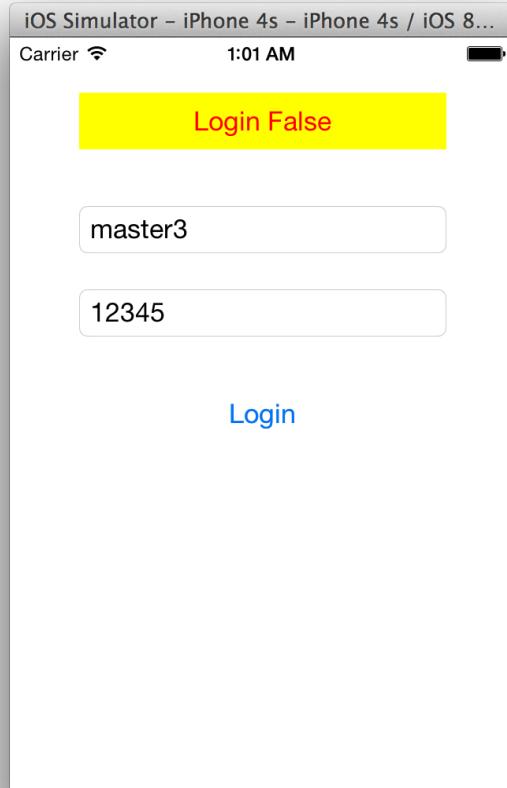




มาสเตอร์ เพิ่มโค้ด พวณ์ลงไปเพื่อให้ คลิกที่ๆ แล้ว Keyboard ซ่อนไปได้ และ มีความสามารถในการจัดการด้านสี

```
@IBAction func buttonLogin(sender : AnyObject) {  
    // User & Password True  
    var strUser:String = "master"  
    var strPassword:String = "12345"  
  
    //compair User & Password  
    if (textFieldUser.text == strUser && textFieldPassword.text == strPassword) {  
        println("Welcome my Boss")  
        labelTitle.text = "Wellcom my Boss"  
        labelTitle.textColor = UIColor.blueColor()  
        labelTitle.backgroundColor = UIColor.greenColor()  
        textFieldUser.resignFirstResponder()  
        textFieldPassword.resignFirstResponder()  
  
    }  
    else {  
        println("Login False")  
        labelTitle.text = "Login False"  
        labelTitle.textColor = UIColor.redColor()  
        labelTitle.backgroundColor = UIColor.yellowColor()  
        textFieldUser.resignFirstResponder()  
        textFieldPassword.resignFirstResponder()  
    }  
}
```







SwiftCodingThai.com



โดย มาสเตอร์ อิง สถาบัน EWTC 53 บางนา-ตราด 14 บางนา กรุงเทพ 10260 โทร

0818595309

44