



swifEUI

Par défaut une vue est créée. On peut facilement l'afficher dans le Canvas à l'aide du bouton :

En modifiant un objet, il se modifie directement dans le canvas.

Le bouton : nous permet d'ajouter des composants à notre vue rapidement, on pourra alors choisir son placement.

```
1 //
2 // ContentView.swift
3 // projet_12
4 //
5 // Created by Maxime Bontemps on
6 // 01/09/2019.
7 // Copyright © 2019 Maxime Bontemps.
8 // All rights reserved.
9 //
10
11 import SwiftUI
12
13 struct ContentView: View {
14     var body: some View {
15         Text("Hello World")
16     }
17 }
18
19 struct ContentView_Previews:
20     PreviewProvider {
21     static var previews: some View {
22         ContentView()
23     }
24 }
```

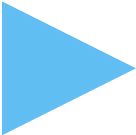


Preview









proj\_12 > proj\_12 > ContentView.swift > body

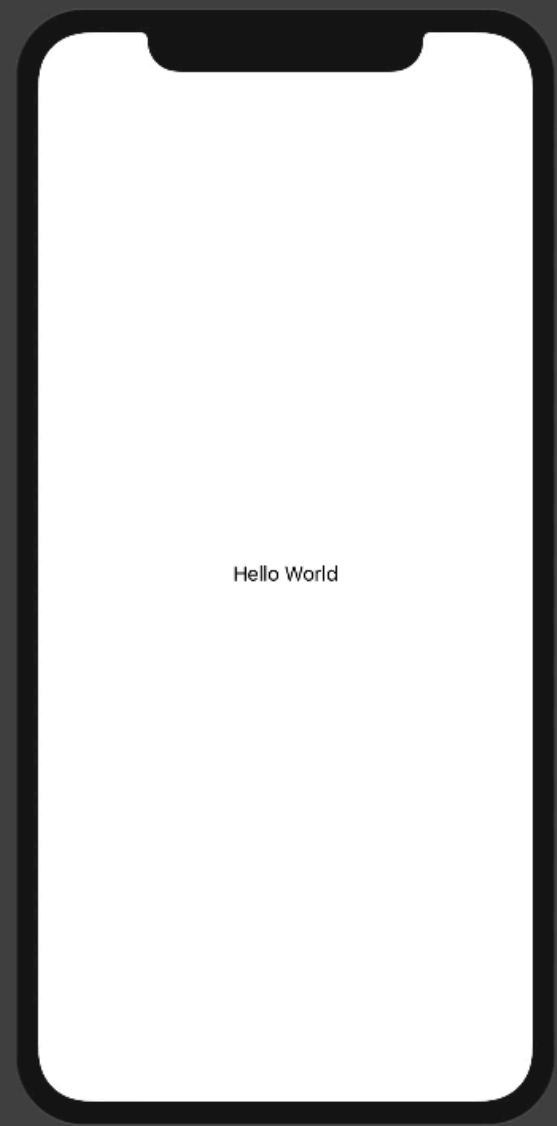
```
1 //
2 // ContentView.swift
3 // projet_12
4 //
5 // Created by Maxime Bontemps on
6 // 01/09/2019.
7 // Copyright © 2019 Maxime Bontemps.
8 // All rights reserved.
9 //
10
11 import SwiftUI
12
13 struct ContentView: View {
14     var body: some View {
15         Text("Hello World")
16     }
17 }
18
19 struct ContentView_Previews:
20     PreviewProvider {
21     static var previews: some View {
22         ContentView()
23     }
24 }
```



Preview



```
1 //
2 // ContentView.swift
3 // projet_12
4 //
5 // Created by Maxime Bontemps on
6 // 01/09/2019.
7 // Copyright © 2019 Maxime Bontemps.
8 // All rights reserved.
9 //
10
11 import SwiftUI
12
13 struct ContentView: View {
14     var body: some View {
15         Text("Hello World")
16     }
17 }
18
19 struct ContentView_Previews:
20     PreviewProvider {
21     static var previews: some View {
22         ContentView()
23     }
24 }
```



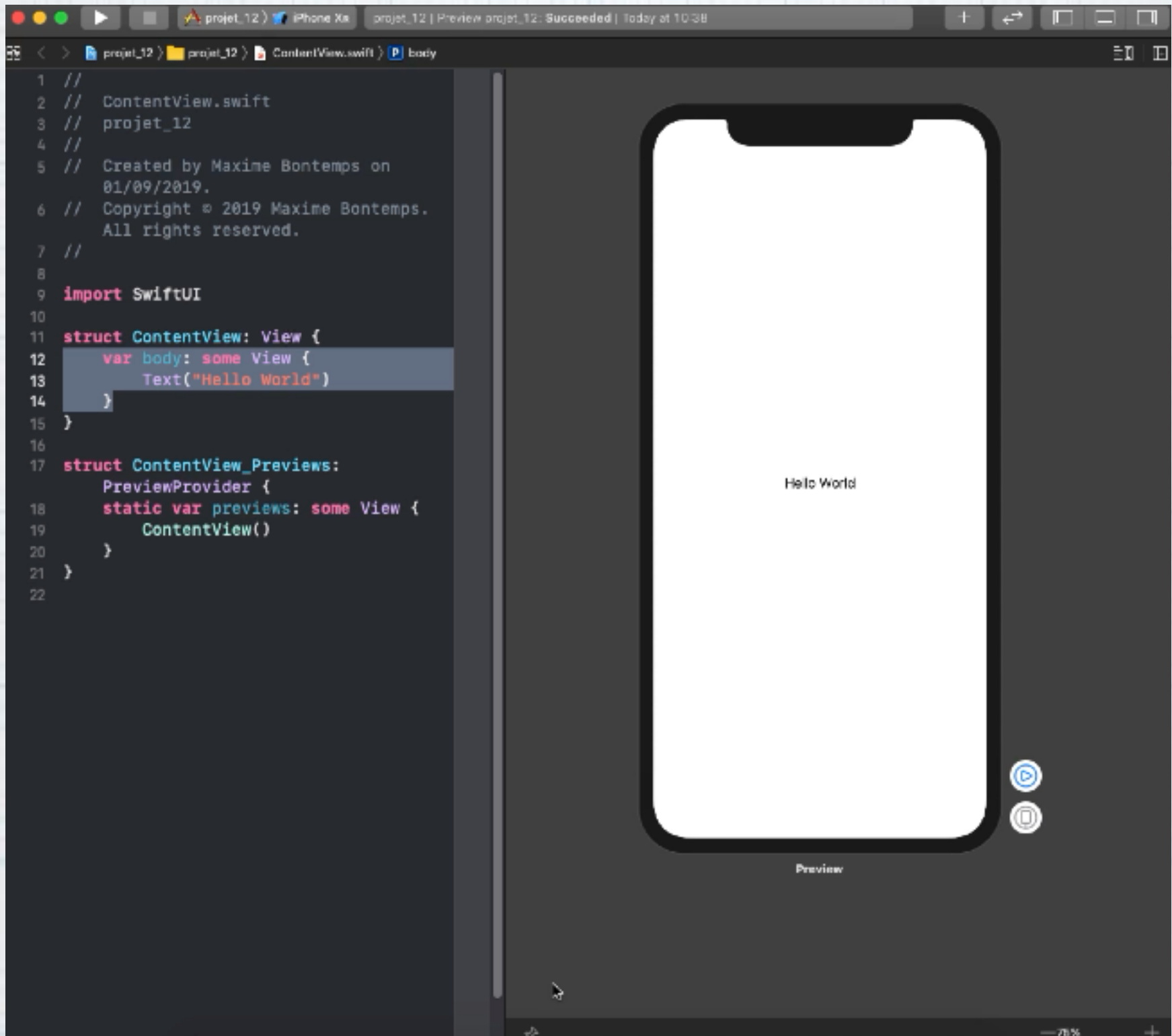
Preview

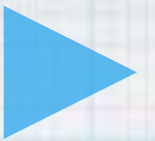


Par défaut une vue est créée. On peut facilement l'afficher dans le Canvas à l'aide du bouton : 


En modifiant un objet, il se modifie directement dans le canvas.

Le bouton :  nous permet d'ajouter des composants à notre vue rapidement, on pourra alors choisir son placement.





## Les modificateurs

On va très facilement pouvoir modifier les paramètres d'un objet. En appuyant sur l'onglet  on pourra accéder à tous les modificateurs et en choisir un. On peut aussi directement affecter des paramètres à un objet dans le code.

