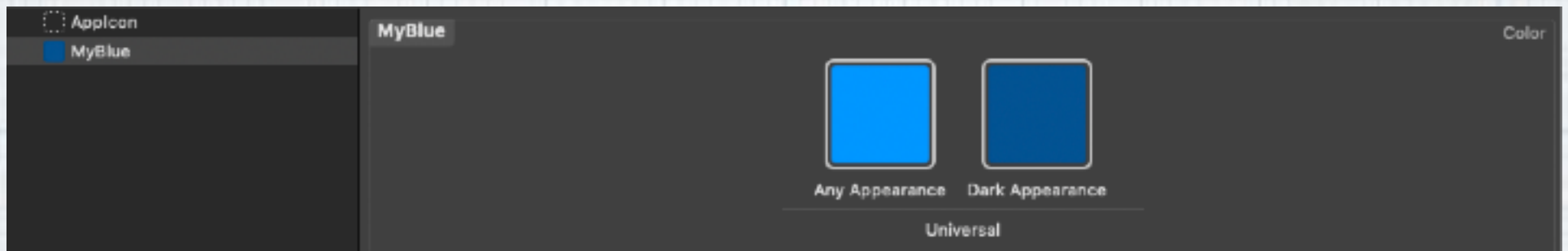


# Dark Mode

## Les couleurs personnalisées

On peut souhaiter ne pas utiliser les couleurs fournies par Apple et créer son propre jeu de couleur. Pour cela il suffit de se rendre dans le Assets.xcassets et cliquer sur « new color set ». A partir de là on pourra choisir notre couleur qui aura une teinte différente selon notre mode, sombre ou clair.



## Les variantes d'images

De la même manière que pour les couleurs on peut vouloir changer l'apparence d'une image en fonction du mode, sombre ou clair. Pour cela il suffit de faire le même procédé que pour les couleurs après avoir cliqué sur new image set.



# Dark Mode

## Le mode sombre dans le code

```
import UIKit

class ViewController: UIViewController {

    override func viewDidLoad() {
        super.viewDidLoad()

        if self.traitCollection.userInterfaceStyle == .dark {

        } else {

        }
    }

    override func traitCollectionDidChange(_ previousTraitCollection: UITraitCollection?) {
        if self.traitCollection.hasDifferentColorAppearance(comparedTo: previousTraitCollection) {

        }
    }
}
```

On utilisera la fonction `viewDidLoad` lorsqu'on voudra détecter un changement de mode au chargement d'une page.

On utilisera la seconde fonction lorsqu'on voudra détecter un changement de mode à n'importe quel moment.

## Désactiver le mode sombre

On peut désactiver le mode sombre ou le mode clair sur une page de notre application en forçant le mode souhaité dans le code comme ci dessous:

```
self.overrideUserInterfaceStyle = .dark
```

On peut aussi désactiver le mode sombre ou clair pour toute l'application en rajoutant dans le fichier `Infos.plist` la ligne ci dessous:

```
User Interface Style      ⬆      String      Light
```