


swifEUI

Les non-diffidateurs

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.

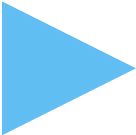
project_12 > project_12 > ContentView.swift > body

```
1 //
2 // ContentView.swift
3 // projet_12
4 //
5 // Created by Maxime Bontemps on 01/09/2019.
6 // Copyright © 2019 Maxime Bontemps. All
  rights reserved.
7 //
8
9 import SwiftUI
10
11 struct ContentView: View {
12     var body: some View {
13         VStack {
14             Text("Mon titre")
15             Text("Mon sous-titre")
16         }
17     }
18 }
19
20 struct ContentView_Previews: PreviewProvider {
21     static var previews: some View {
22         ContentView()
23     }
24 }
25
```



Preview





project_12 > project_12 > ContentView.swift > body

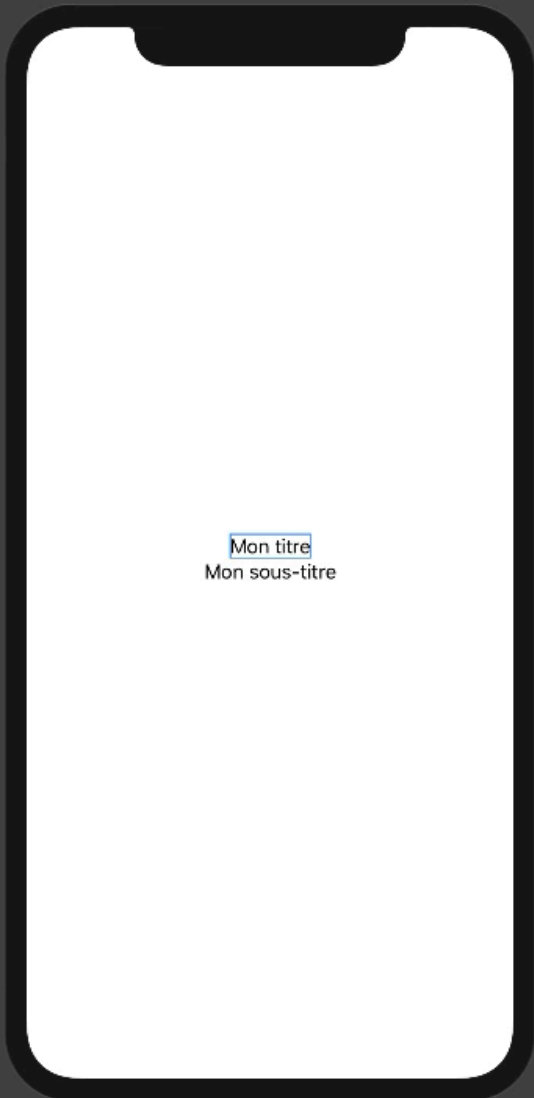
```
1 //
2 // ContentView.swift
3 // projet_12
4 //
5 // Created by Maxime Bontemps on 01/09/2019.
6 // Copyright © 2019 Maxime Bontemps. All
  rights reserved.
7 //
8
9 import SwiftUI
10
11 struct ContentView: View {
12     var body: some View {
13         VStack {
14             Text("Mon titre")
15             Text("Mon sous-titre")
16         }
17     }
18 }
19
20 struct ContentView_Previews: PreviewProvider {
21     static var previews: some View {
22         ContentView()
23     }
24 }
25
```



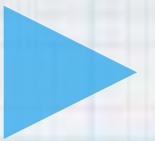
Preview

proj_12 > proj_12 > ContentView.swift > body


```
1 //
2 // ContentView.swift
3 // projet_12
4 //
5 // Created by Maxime Bontemps on 01/09/2019.
6 // Copyright © 2019 Maxime Bontemps. All
  rights reserved.
7 //
8
9 import SwiftUI
10
11 struct ContentView: View {
12     var body: some View {
13         VStack {
14             Text("Mon titre")
15             Text("Mon sous-titre")
16         }
17     }
18 }
19
20 struct ContentView_Previews: PreviewProvider {
21     static var previews: some View {
22         ContentView()
23     }
24 }
25
```

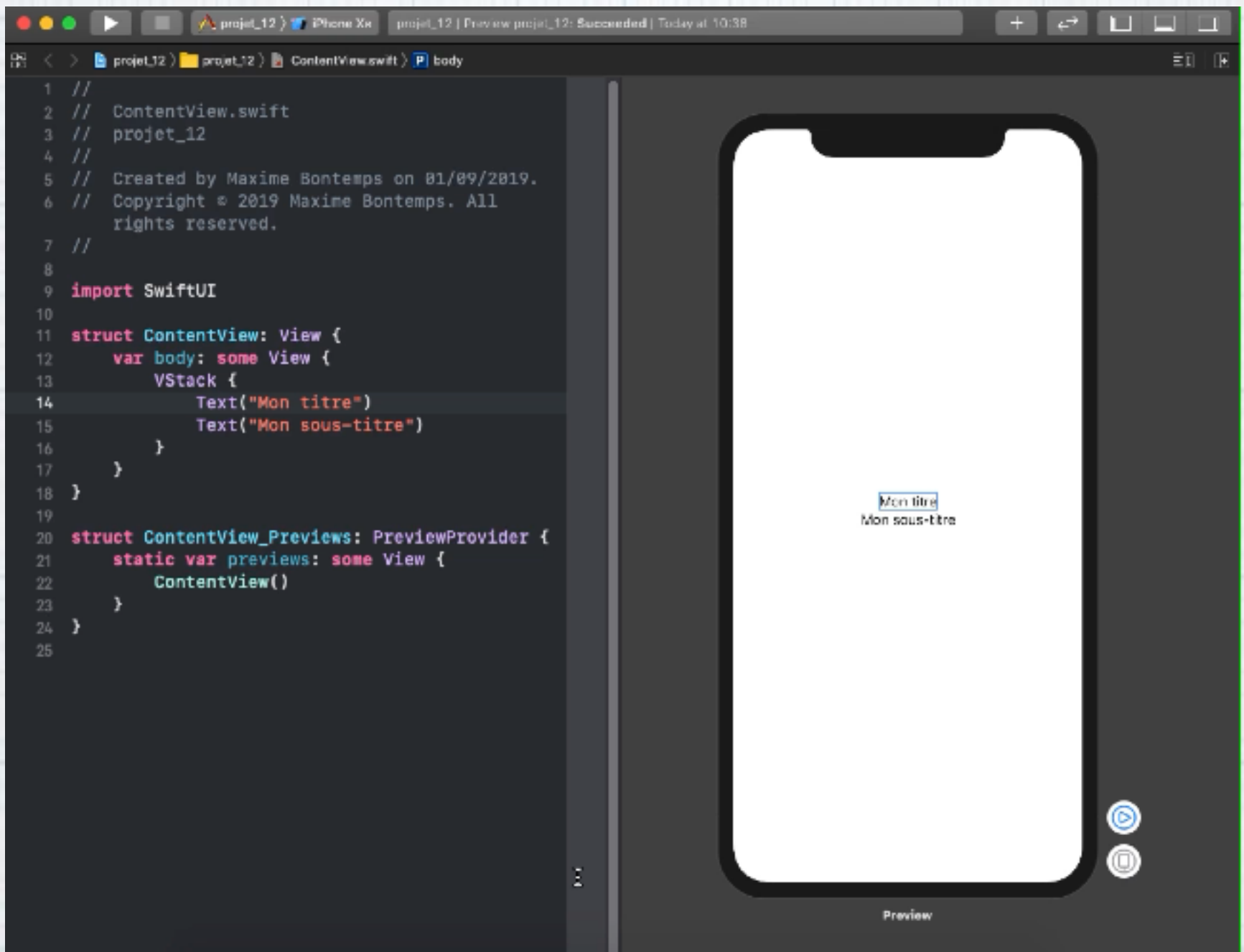


Preview



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.



VStacks, HStacks, ZStacks

Le corps de notre vue ne peut avoir qu'une seule vue racine. Il faut donc lui ajouter des sous vues. Les stacks sont des piles qui regroupent les sous vues. Il en existe 3 types différents :

- VStack : assemble les vues verticalement
- HStack : assemble les vues Horizontalement
- ZStack : superpose les vues

En effectuant un cmd + click sur un élément on va pouvoir directement le mettre dans une Stack, où on peut l'écrire nous même

