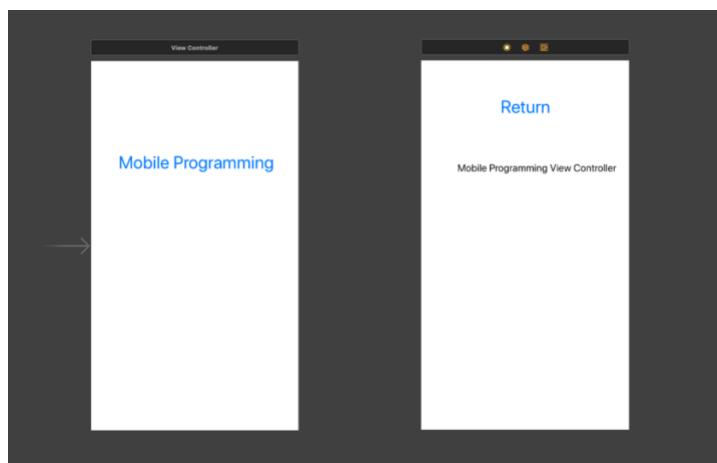


PROGRAMOWANIE MOBILNE

LAB8 – Programowanie w systemie iOS, część II

1. Rozwiązań do poniższych zadań prześlij zbiorczo w jednym pliku pdf za pomocą platformy moodle <https://delta.pk.edu.pl/>. Po przesłaniu rozwiązań na platformę moodle poczekaj na prowadzącego, który zweryfikuje je bezpośrednio przed końcem zajęć, bądź przygotowany/a na demonstrację działania przesłanego rozwiązania. Pamiętaj, że weryfikacja zadań przez prowadzącego rozpocznie się 40 minut przed końcem zajęć i już wtedy Twoje odpowiedzi powinny znajdować się na platformie moodle.
2. Tworzenie kontrolerów i widoków.

Utwórz aplikację typu *Single View App*, zmień Deployment Target na system iOS 12.4 i doprowadź kod do postaci komplikowanej na tą wersję systemu. Na domyślnie utworzonym widoku dodaj obiekt *Button* z opisem „Mobile Programming”. Następnie dodaj nowy kontroler oraz widok i przypisz go do nowo dodanego kontrolera. Na nowym widoku dodaj informacyjny obiekt *Label* z opisem „Mobile Programming View Controller”.

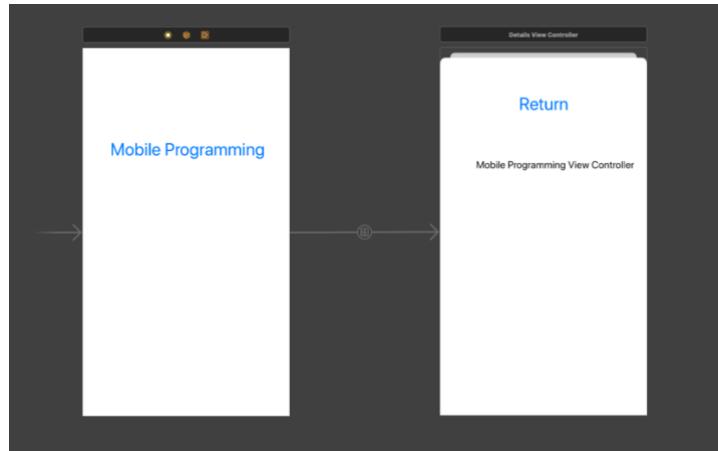


Rys. 1

Jako odpowiedź prześlij kod, który powstał na potrzeby realizacji tego zadania, nie wgrywaj całego projektu.

3. Przejścia.

Dodaj przejście typu „Show” do nowo utworzonego widoku i obsłuż je za pomocą kodu, obsługa powinna zostać przekazana do ViewController'a a przejście powinno zostać oznaczone dedykowanym identyfikatorem. Przejście powinno zostać uruchomione po kliknięciu w button „Mobile Programming”.

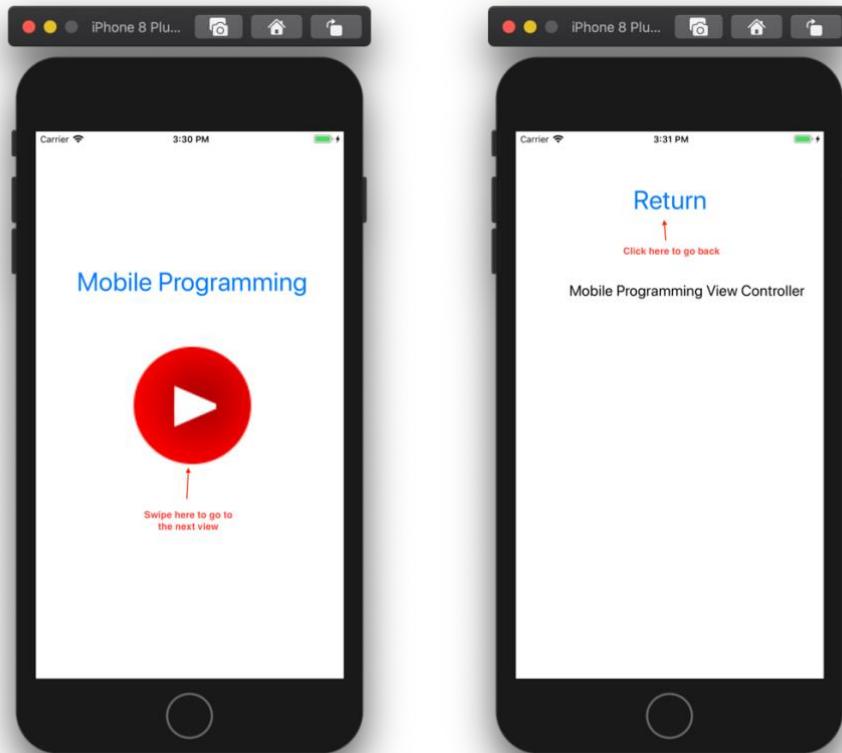


Rys. 2

Jako odpowiedź prześlij kod, który powstał na potrzeby realizacji tego zadania, nie wgrywaj całego projektu.

4. Rozpoznawanie dotyku za pomocą *UIGestureRecognizer'a*.

Na głównym widoku dodaj dowolne zdjęcie. Następnie w kontrolerze umieść obiekt „rozpoznawacza” machnięcia. Po machnięciu nad zdjęciem powinno zostać uruchomione przejście zdefiniowane w ramach punktu 3. Na widoku do którego przechodzi użytkownik po wywołaniu przejścia dodaj button „Return”. Po kliknięciu w dodany przycisk powinna zostać wywołana funkcja *dismiss*, która spowoduje usunięcie aktualnego widoku z listy widoków i tym samym przejście do widoku głównego.



Rys. 3

Jako odpowiedź prześlij kod, który powstał na potrzeby realizacji tego zadania, nie wgrywaj całego projektu.