



O que é Gesture ?

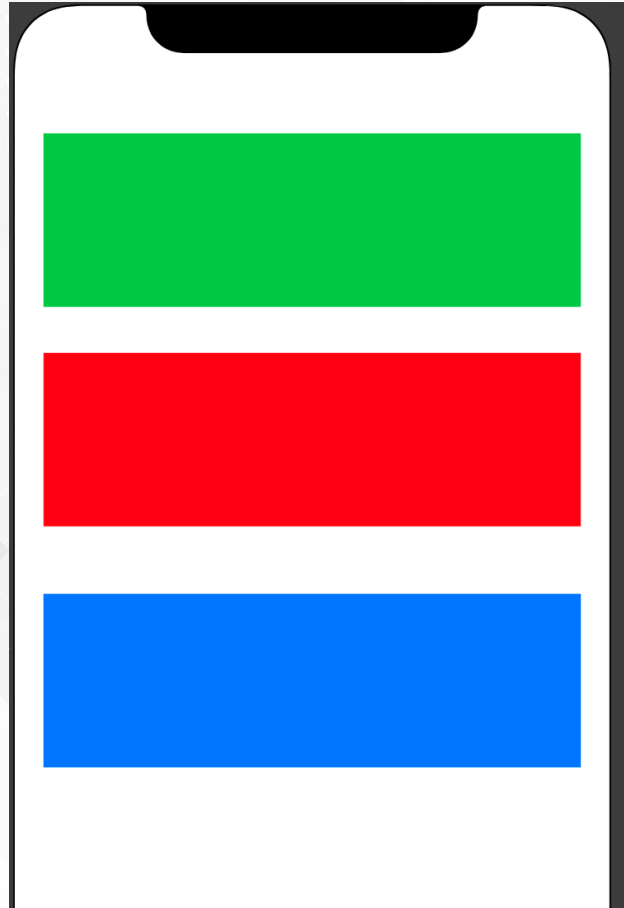


UIGesture é uma forma de acionamos alguma função, de acordo como o usuário utiliza o objeto. Existem vários gestures, porém vamos abordar alguns mais usados que são:

TapGesture
SwipeGesture
LongPressGesture



Adicione 3 views na tela e modifique cada uma com uma cor diferente



Faça uma conexão
IBOutlet delas



```
12  
○ @IBOutlet weak var viewTapGesture: UIView!  
○ @IBOutlet weak var viewSwipeGesture: UIView!  
○ @IBOutlet weak var viewLongPressGesture: UIView!  
14
```

Agora vamos criar o TapGesture e vincular a uma função quando a ação ocorrer



Define qual classe irá ser responsável por esta instancia. Neste caso, a própria classe

Define o método que irá ser chamado, quando o usuário fizer a ação

```
override func viewDidLoad() {  
    super.viewDidLoad()  
    // Do any additional setup after loading the view.  
  
    let tap = UITapGestureRecognizer(target: self, action: #selector(self.handleTap(_)))  
    viewTapGesture.addGestureRecognizer(tap)  
}  
  
@objc func handleTap(_ sender: UITapGestureRecognizer) {  
    print("tap")  
}
```



Agora vamos criar o TapGesture e vincular a uma função quando a ação ocorrer



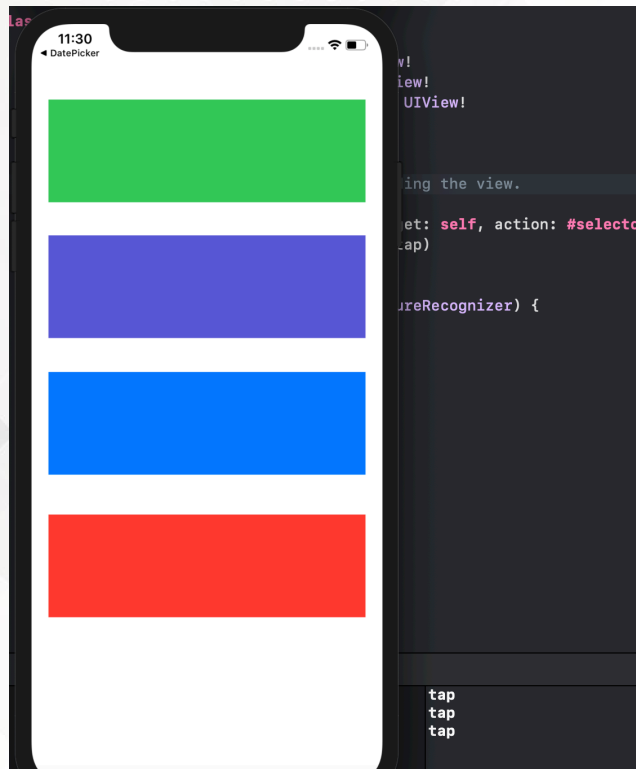
Criação do método,
que foi definido no
"action"

Adicionando o
gesture a
viewTapGesture

```
override func viewDidLoad() {  
    super.viewDidLoad()  
    // Do any additional setup after loading the view.  
  
    let tap = UITapGestureRecognizer(target: self, action: #selector(self.handleTap(_:)))  
    viewTapGesture.addGestureRecognizer(tap)  
}  
  
@objc func handleTap(_ sender: UITapGestureRecognizer) {  
    print("tap")  
}
```



Pronto, toda vez que o usuário clicar na view verde, irá ser impresso a palavra "tap"



Agora vamos configurar todos os outros gestures

```
override func viewDidLoad() {
    super.viewDidLoad()

    //configurando o tapGesture
    let tap = UITapGestureRecognizer(target: self, action: #selector(self.handleTap(_)))
    viewTapGesture.addGestureRecognizer(tap)

    //configura o swipeGesture
    let swipe = UISwipeGestureRecognizer(target: self, action:
        #selector(self.swipeGesture(_)))
    swipe.direction = .right
    viewSwipeGesture.addGestureRecognizer(swipe)

    //configura o longpress
    let longpress = UILongPressGestureRecognizer(target: self, action:
        #selector(self.longPressGesture))
    longpress.minimumPressDuration = 3
    viewLongPressGesture.addGestureRecognizer(longpress)
}

@objc func handleTap(_ sender: UITapGestureRecognizer) {
    print("tap")
}

@objc func swipeGesture(_ sender: UITapGestureRecognizer) {
    print("swipe direita")
}

@objc func longPressGesture(_ sender: UITapGestureRecognizer) {
    print("longPress")
}
```




Bora Coda