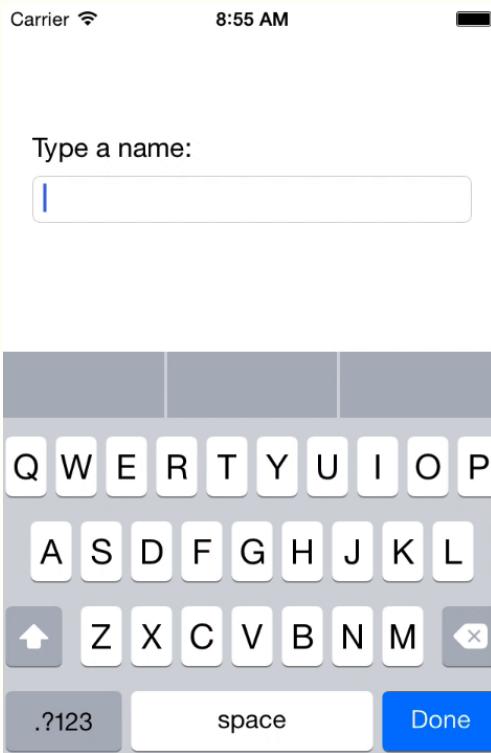


# Controlando Ordens e Manipulando User Inputs



# TextField

Tim

Hello, Tim !

Cria um campo de texto com um rótulo e uma associação a um valor. Se o valor for uma **string**, o campo de texto atualizará esse valor continuamente enquanto o usuário digita ou edita o **texto** no campo.

```
struct ContentView: View {
    @State private var name: String = "Tim"

    var body: some View {
        VStack(alignment: .leading) {
            TextField("Enter your name", text: $name)
            Text("Hello, \(name)!")
        }
    }
}
```

# TextField - Numbers

Se o valor for um **número**, o campo de texto atualizará esse valor continuamente enquanto o usuário digita ou edita o **número** no campo.

```
TextField("Enter a number", value: $value, format: .number)
    .keyboardType(.decimalPad)
    .textContentType(.oneTimeCode)
    .padding()
    .background(Color.gray.opacity(0.2))
    .cornerRadius(10)
```

Definimos o keyboardType como **.decimalPad** e o textContentType como **.oneTimeCode** para desativar a barra de sugestões.

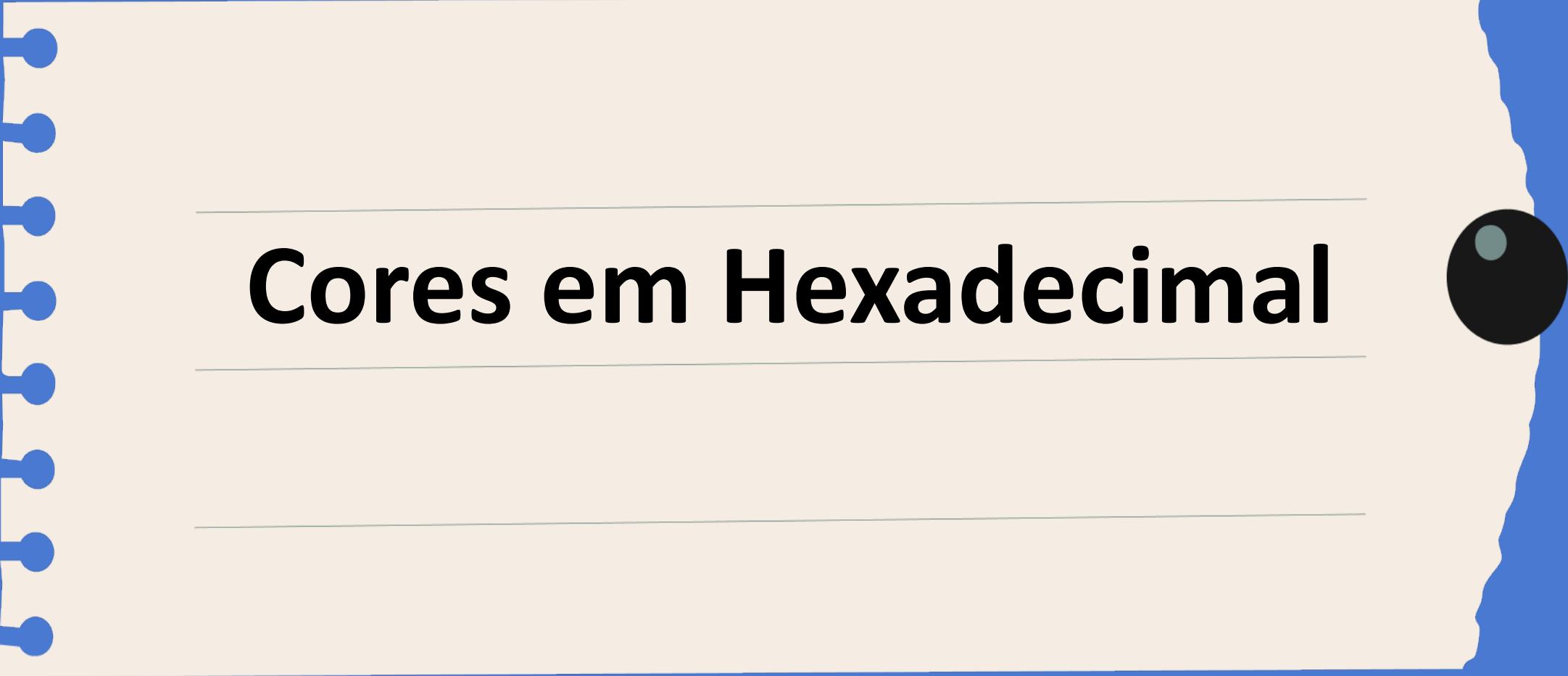
# Wrapper @State

@State para que meu programa saiba que eu quero atualizar a minha interface assim que a minha variável que possui o @State mude.

```
struct ContentView: View {
    @State private var name: String = "Tim"

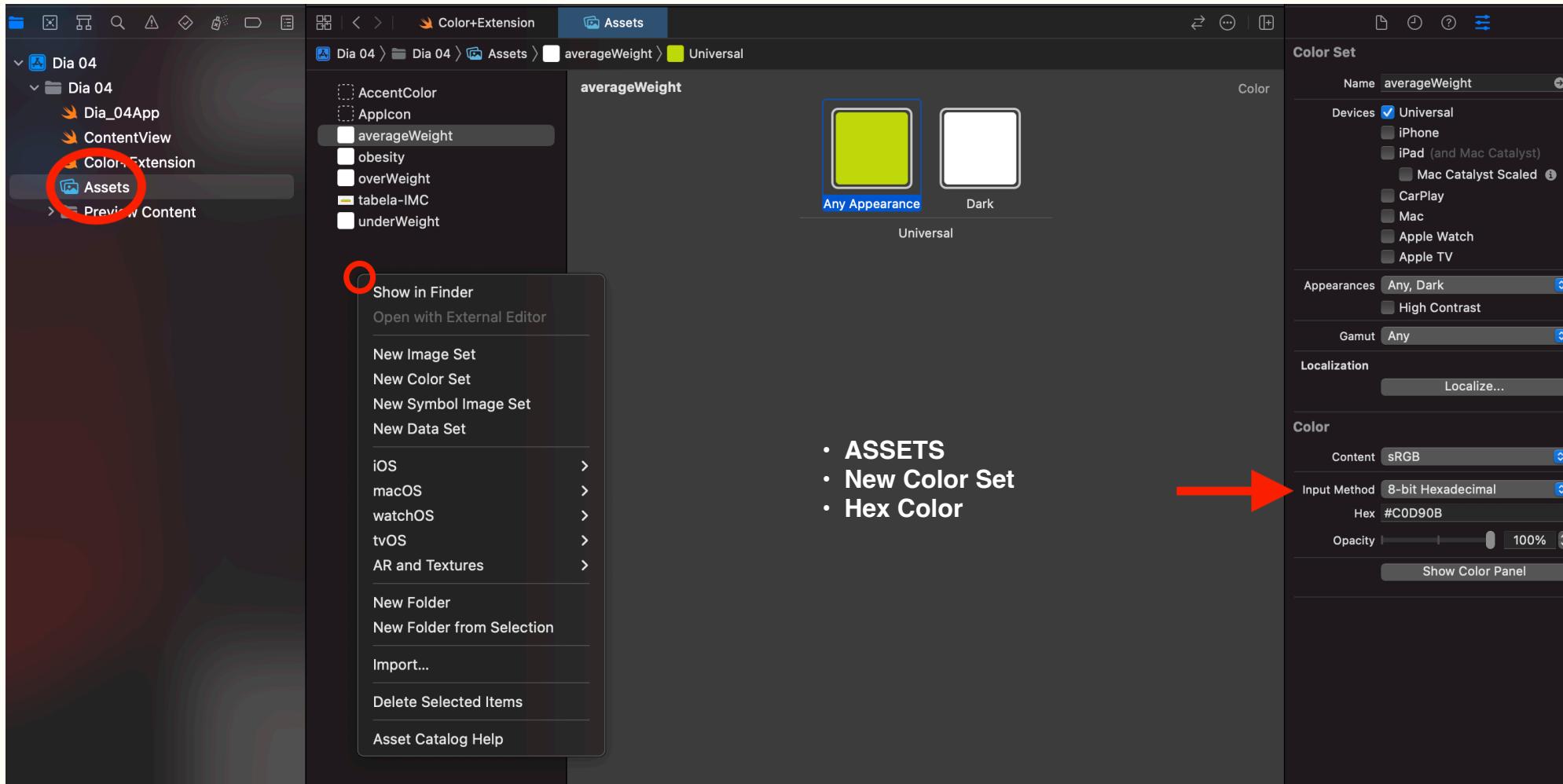
    var body: some View {
        VStack(alignment: .leading) {
            TextField("Enter your name", text: $name)
            Text("Hello, \(name)! ")
        }
    }
}
```

\$ conecta a variável com o elemento da interface, ou seja, conecta o **TextField** com a variável **name**.



# Cores em Hexadecimal

# Cores em Hexadecimal



# Pra desafiar!



Cores Hexadecimais:

**Verde claro:** #ABFFAC

**Azul claro:** #ACFFF2

**Laranja claro:** #FFC5A6

**Amarelo claro:** #EEFFA4

**Vermelho claro:** #FF7764





/hackatruck



@hackatruck\_makerspace



HACKATRUCK MAKERSPACE



[www.hackatruck.com.br](http://www.hackatruck.com.br)