

Class 2



Hw01



Dead Line : 2020/3/20

Alert Input Data



Alert Input Data

如果說viewDidLoad
是在畫面載入前會執
行的程式

viewDidAppear
是在畫面
載入完做的
事情

將Alert訊
息增加
textField

使用傳進
來的參數
便能更改
textField
的屬性

這裡是使用了閉包表達
式可以理解
成將函式做
為參數傳入

```
Finished running Hw01 on iPhone 11 Pro
Hw01 > Hw01 > ViewController.swift > M
label.textAlignment = .center

return label
}
override func viewDidAppear(_ animated: Bool) {
    func login() {
        let alert = UIAlertController(title: "登入", message: "請輸入帳號密碼", preferredStyle:
            .alert)
        alert.addTextField {(textField) in
            textField.placeholder = "Login"
        }
    }
}
```

Alert Input Data



Alert Input Data

```
let cancelAction = UIAlertAction(title: "取消", style: .cancel){(action) in  
    self.dismiss(animated: true, completion: nil)  
}
```

取消紐將
畫面訊息
關閉此處
是直接顯
示到view

PickerView

```
let symbol = ["🍎", "🍌", "🍊", "🍋", "🍒", "🍇"]
var score = 0
var col1 = [String]()
var col2 = [String]()
var col3 = [String]()
```

先將每欄
顯示的陣
列宣告完
畢

先建好要顯示的
圖案, 此處圖案
是指emoji的字
串陣列

```
override func viewDidLoad() {
    super.viewDidLoad()
    // Do any additional setup after loading the view.
    for _ in 1...100 {
        col1.append(symbol[(Int)(arc4random() % 6)])
        col2.append(symbol[(Int)(arc4random() % 6)])
        col3.append(symbol[(Int)(arc4random() % 6)])
    }
}
```

在初始化時先
將圖片陣列以
亂數新增到每
欄陣列中(新
增100個)

此處是當按
下按鈕後每
欄會隨機選
擇100個中
的1個顯示到
畫面

```
pickerView.selectRow(Int(arc4random()) % 100, inComponent: 0, animated: true)
pickerView.selectRow(Int(arc4random()) % 100, inComponent: 1, animated: true)
pickerView.selectRow(Int(arc4random()) % 100, inComponent: 2, animated: true)
```