

# Class 2



# Hw01



Dead Line : 2023/03/12

# 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 = NSTextAlignment.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)
```