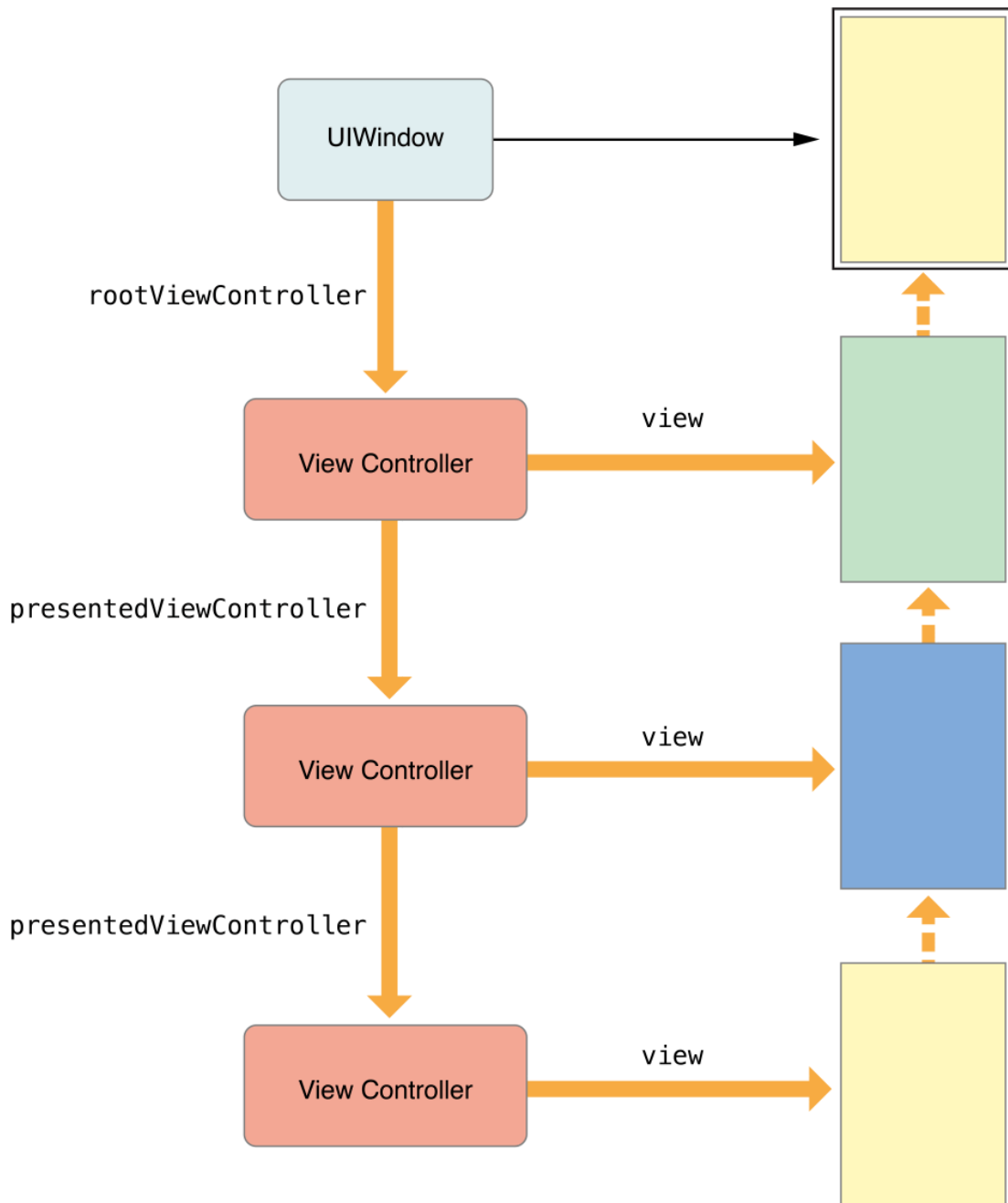


Chapter04. 화면 전환

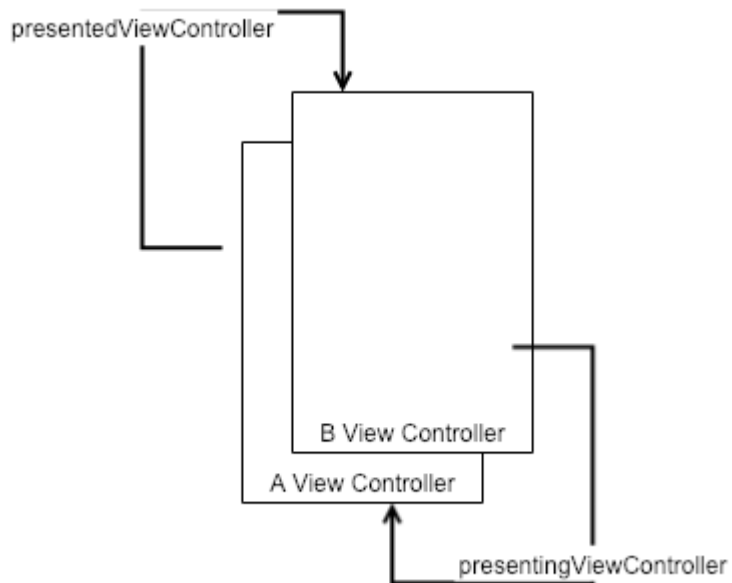
1. 프레젠테이션 방식으로 화면 전환

```
present(<새로운 뷰컨트롤러 인스턴스>, animated:<애니메이션 여부>, completion:<완료 후 처리>)
```

프레젠테이션 체인(Presentation Chain)에 뷰 컨트롤러의 포인터가 차례로 저장됨



presentedViewController : 자신이 호출한 ViewController
presentingViewController : 자신을 호출한 ViewController



```
dismiss(animated:<애니메이션 여부>, completion:<완료 후 처리>)
```

※ 주의 ※

화면이 사라지게 처리하는 것은 사라질 화면의 뷰 컨트롤러 자신이 아니라 자신을 띄우고 있는 이전 뷰 컨트롤러다.

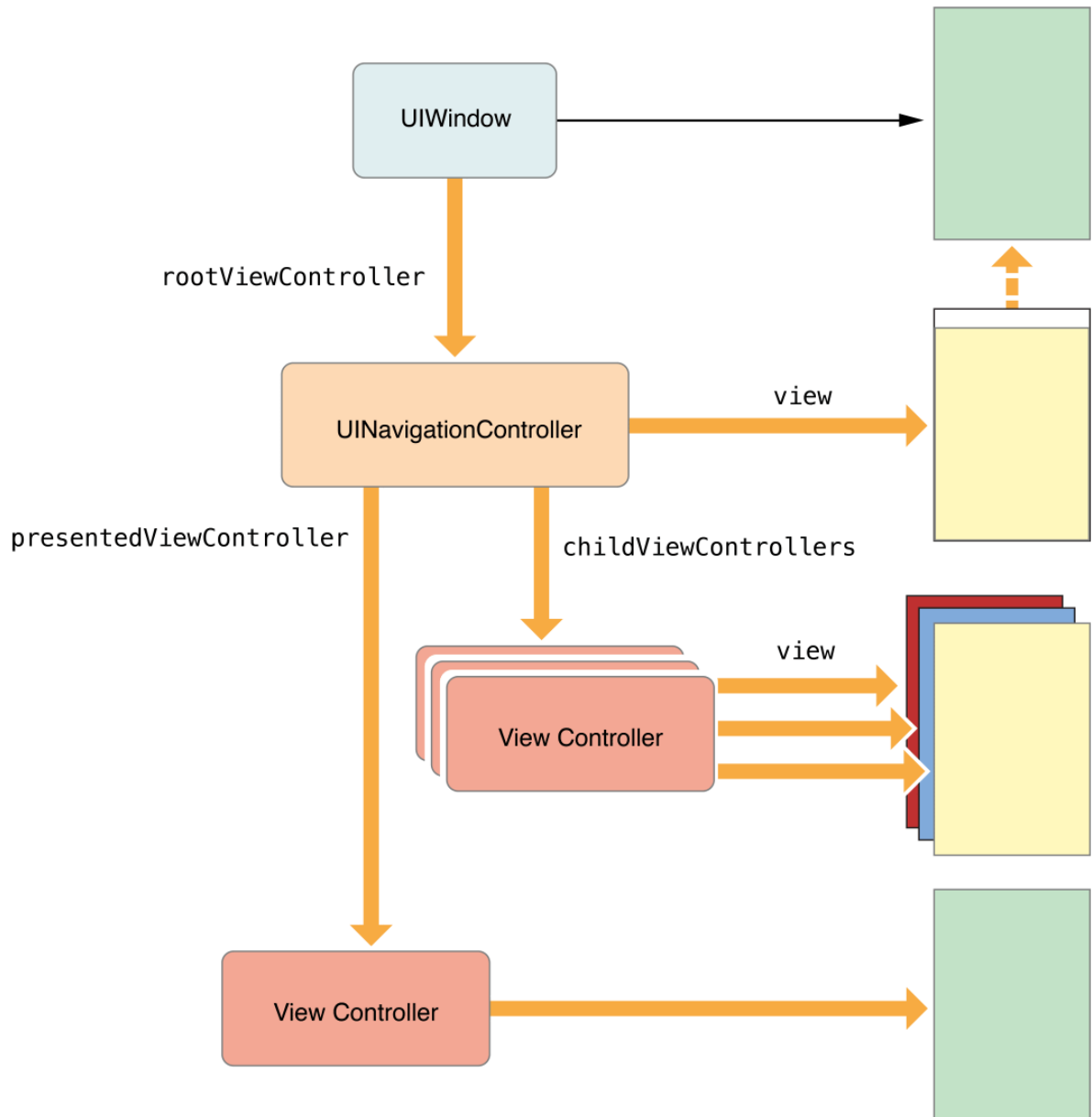
`self.dismiss(animated:)` X (원래는 안되지만 잘 동작한다. 많은 개발자들이 그냥 사용하고 있다.)

`self.presentingViewController?.dismiss(animated:)` O

2. 내비게이션 컨트롤러로 화면 전환

```
pushViewController(<새로운 뷰컨트롤러 인스턴스>, animated:<애니메이션 여부>)
```

내비게이션 스택(Navigation Stack)에 뷰 컨트롤러의 포인터가 차례로 저장됨



```
popViewController(animated:<애니메이션 여부>)
```

참고. **Back Bar Button Item**이 아닌 **Left Bar Button Item**을 이용해 뒤로 가기를 구현하는 경우 제스처를 통한 뒤로 가기 기능이 안된다.

3. 세그웨이로 화면 전환

세그웨이(Segue)

- 스토리보드에서 뷰 컨트롤러 사이의 연결 관계 및 화면 전환을 관리하는 역할

출발지

- 뷰 컨트롤러 자체 : 매뉴얼 세그웨이 (Manual Segue)
- 버튼, 테이블 셀 등의 컨트롤 : 액션 세그웨이 (Action Segue) or 트리거 세그웨이 (Trigger Segue)

도착지 : 뷰 컨트롤러

소스 코드를 이용하여 화면 전환을 처리하려면 대상이 되는 뷰 컨트롤러의 정보를 읽어와 직접 인스턴스화한 후에 화면을 전환해야 하지만, 세그웨이를 이용하면 뷰 컨트롤러에 대한 정보가 없어도 된다.

액션 세그웨이 (Action Segue) or 트리거 세그웨이 (Trigger Segue)

매뉴얼 세그웨이 (Manual Segue)

```
performSegue(withIdentifier:<세그웨이 식별자>, sender:<세그웨이 실행 객체>)
```

커스텀 세그웨이 : 교체 참고

4. 전처리 메소드 (Pre-Process Method)

```
prepare(for segue: UIStoryboardSegue, sender: Any?) { . . . }
```

세그웨이가 실행되기 전에 필요한 처리를 해당 메소드에서 가능

5. 자주 범하는 실수

IBAction, IBOutlet 연결

- 커넥션 인스펙터 (Connections Inspector)에 느낌표(!) 및 연결 유무 확인

Storyboard ID / 세그웨이 오타

- 복붙을 이용하거나 찾기를 통해서 오타가 없는지 확인