

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

Programování zařízení Apple – 2. projekt
Zobrazování Summonerů ze hry League of
Legends

1 Úvod

Aplikace je zaměřená na zobrazení základních informací o hráčích hry League of Legends. Zobrazuje jejich ohodnocení na žebříčku a dále informace o jejich nejhranějších postavách. Aplikace pracuje s oficiální API od vývojářů.

Pro použití je momentálně nutné nastavit ve zdrojovém souboru `SwiftUI_test/ContentView.swift` proměnou `apiKey`. API klíč je totiž platný pouze 24 hodin.

2 Implementace

Aplikace vyobrazuje 4 obrazovky, přičemž dvě slouží k nastavení vyhledávání a dvě jsou spojené se samotným výsledkem.

První dvě obrazovky jsou implementovány ve struktuře *SearchView*, což je Navigation View se skrytým navigation linkem, který posílá do následujícího view zadané parametry (jméno hráče a server).

Hlavní obrazovka (profil hráče) je implementována ve struktuře *ContentView*. Zde bylo nutné udělat několik volání na API, zpracovat dotaz a zařídit aby se View správně updatovalo. Největším problémem při tvorbě této obrazovky bylo ukládání a následné zobrazování dat, kde v případě historie zápasů bylo nutné mapovat prvky dvou seznamů do stejného pořadí (kvůli počtu výskytu jednotlivých šampiónů).

Poslední obrazovka je samotná historie zápasů, ta je implementována ve struktuře *HistoryView* jako endless scroll (limitace volání API 100 za minutu). Zde činilo největší strasti vytvoření spouštěče pro aktualizaci view (kdy se mají načítat další zápasy). Pro to byl nakonec vytvořen prázdný prvek na konci aktuálního seznamu zápasů, který při zobrazení (*OnAppear*) zařídil stažení dalších dat.