SwiftUI – apple 实例学习笔记

第一章：创建和组合视图

一、应用程序的入口点

在Xcode12.5.7中, 有一个项目名称.swift 的类，这是应用程序的入口点。在 Xcode 13 及 以上的版本中，类名是 LandmarksApp。

应用程序的入口点是swiftUI 的应用程序生命周期，继承至 App .

它里面的 body 属性会返回一个或多个场景。这些场景会提供显示内容。

body属性中默认有一个 ContentView() 类

二. ContentView 类

**一个 SwiftUI 视图文件 会有2个结构。**

1. 第一个结构 是编写视图的内容和布局的。

2. 第二个结构是 声明这个视图的预览。

**画布：**

在右侧，有一个画布，这个画布会显示 UI 界面。

如果没有显示这个画布，点击 编辑器 -> 画布 来显示它。

当你修改当前页面的UI时，画布会自动更新。

**修改UI的方法：**

1. 可以使用代码进行修改UI

\* 可以使用修饰符，多个修饰符使用链式，垂直堆叠。

\* 修饰符：就是OC中的属性。如 .font(.title) .foregroundColor(.green)

2. 可以单击代码中的UI, 选择“Show SwiftUI Inspector” 来修改UI

3. 可以使用检查器来修改UI

\* 1. 在画布中，按住Command键，单击要修改的UI,选择“Show SwiftUI Inspector ”

**创建 SwiftUI 视图：**

1. 在 视图的 body 属性中写：

\* 内容

\* 布局

\* 行为

2. body 属性只返回单个视图。

所以多个视图的时候，需要将多个视图组合在一起，并嵌套到堆栈中。

这些视图可以水平、垂直或背对前地将视图分组在一起。

**SwiftUI 的一些属性：**

1. VStack: 垂直控件

2. HStack: 水平控件

3. 如果想让UI的布局占设备的全部宽度，可以在水平控件HStack中添加一个Spacer(),来容纳两个文本视图。

