

## Fiche2 : Première application qui affiche une image

Cet exercice est extrait du livre [App Development with Swift](#)

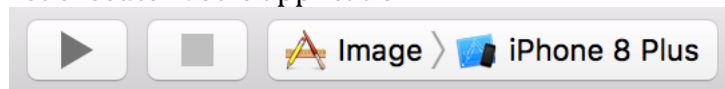
**Objectif** : apprendre à mettre au point un projet d'application et à le visualiser à partir de la vue de l'espace de travail d'Xcode.

### Étape 1 : Créez votre projet

- Créez un nouveau projet appelé "Image" avec le modèle d'application 'Single View Application' (app avec Vue unique) pour les iPhones.
  - 'Create a new Xcode project'
  - sélectionner 'iOS'
  - Choisir 'Single View Application'
  - Product Name: Image
  - Créer et sauvegarder votre projet

### Étape 1 : Compiler et exécuter votre application avec iOS Simulator dans Xcode

- Comme votre projet est construit à partir du modèle Xcode 'Single View Application', vous pouvez déjà compiler et exécuter votre application.



- Choisir l'appareil à simuler
- Clic sur  Run (exécuter) pour dire à Xcode de compiler et exécuter 'Image' dans le simulateur de l'appareil choisi.

### Étape 2 : Explorer votre projet

- Repérer les différentes zones de Xcode : Barre d'outils, Panneau de navigation, Panneau d'édition et panneau de d'inspection
- Afficher et cacher les différentes zones
- Accéder aux différentes informations du panneau de navigation



- Tester les différentes modes du panneau d'édition
- Accéder aux différentes informations du panneau d'inspection



- Explorer les fichiers du panneau de navigation :
  - .swift,
  - .storyboard,
  - .xcassets,
  - .plist,
  - le fichier projet

### Étape 3 : Editer le storyboard

- Sélectionner Main.storyboard
- Sélectionner 'View' du 'View Controller'





- Choisir l'inspecteur d'attribut dans le panneau d'inspection
- Modifier la couleur de fond (Background)

#### Étape 4 : Ajouter une image

- Ajouter une image à votre projet
  - Sélectionner Assets.cassets
  - Déposer le fichier image
- Ajouter une 'Image View' au 'View Controller'
  - Sélectionner la vue
  - Supprimer la vue
  - Ouvrir la bibliothèque d'objets
  - Déposer l'image View'
- Afficher l'image dans l'Image View' (Vue Image)
  - Dans l'inspecteur d'attributs
  - Sélectionner l'image à afficher
  - Choisir le mode Aspect Fit
- Lancer l'application dans le simulateur

#### Étape 5 : Mise en page auto

- Placer votre image au centre de l'appareil (lignes pointillées bleues horizontale et verticale)
- Tester votre app pour différents appareils. Le rendu est-il identique ?
- Utilisez la mise en page auto
  - centrer horizontalement et verticalement 
  - Vérifier que les champs sont bien à 0
  - Cliquez sur 'Add 2 Constraints' (lignes bleues horizontale et verticale)
- Tester votre app pour différents appareils.
- Corriger les erreurs
  - Déplacer l'image (=>lignes orange car contraintes non respectées)
  - Plusieurs solutions :
    - Déplacer le cadre pour qu'il respecte les contraintes
    - Modifier les contraintes pour qu'elles respectent le cadre
      - Manuellement
      - Automatiquement :
        - Sélectionner l'image
        - Cliquez sur 
        - Update Frame
- Vérifier le positionnement sur différents appareils

Extrait de: Apple Education. « App Development with Swift. » Apple Inc. - Education, 2017. iBooks.  
<https://itunes.apple.com/fr/book/app-development-with-swift/id1219117996?mt=11>