

Fiche3 : Tester les contrôles

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

Étape 0 : Créez votre projet

- Créez un nouveau projet appelé "Controles" avec le modèle d'application 'SingleView' pour les iPhones.

Étape 1 : Bouton

- Dans le storyboard, faites glisser un 'button' de la bibliothèque d'objets dans la vue.
- Associer à ce bouton une IBAction 'boutonSelectionne' qui affiche le message « Bouton appuyé ».

Étape 2 : Switches

- Trouver un objet 'Switch' dans la bibliothèque d'objets et glisser le dans la vue.
- Associer à ce 'Switch' une IBAction 'etatSwitch' qui teste l'état du switch et affiche le message correspondant.

Étape 3 : Slider

- Trouver un objet 'Slider' dans la bibliothèque d'objets et glisser le dans la vue.
- Associer à ce 'Slider' une IBAction 'valeurSlider' qui affiche la valeur du 'Slider'.

Étape 4 : TextField

- Trouver un objet 'TextField' dans la bibliothèque d'objets et glisser le dans la vue.
- Associer à ce 'TextField' une IBAction 'valeurEnvoyee' qui affiche la valeur entrée dans le 'TextField' en utilisant l'événement 'Primary Action Triggered'.
- Associer à ce 'TextField' une autre IBAction 'changeTexte' qui affiche la valeur du 'TextField' dès qu'elle est modifiée en utilisant l'événement 'Editing changed'.

Étape 5 : Actions et Outlets

- Modifier la fonction 'boutonSelectionne' pour afficher un récapitulatif des états du 'Switch' et du 'Slider'

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>