

Fiche4 : Application avec deux boutons pour changer le contenu d'un 'label'

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

Étape 0 : Créez votre projet

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


Étape 1 : Créez votre vue dans Interface Builder

- Dans le storyboard, faites glisser un 'label' de la bibliothèque d'objets et placez-le en bas de la vue. Utilisez les guides de position pour que l'étiquette s'étende de la marge de gauche à la marge de droite de la vue.
- Dans l'inspecteur d'attributs, définissez l'alignement du texte sur centré. Double-cliquez sur 'label' et supprimez le texte existant. Le texte sera défini lorsque l'utilisateur appuie sur l'un des boutons.
- Faites glisser deux boutons de la bibliothèque d'objets et placez-les au milieu de la vue. Changez le titre du bouton sur la gauche pour "Modifier Texte" et changez le titre du bouton sur la droite pour "Effacer Texte".
- Personnalisez le bouton en mettant à jour la police, la couleur du texte, la couleur d'arrière-plan ou toute autre option.
- Vous remarquerez que les boutons n'ont aucune bordure ou cadre. C'est typique d'iOS. Mais si vous souhaitez donner un aspect particulier à vos boutons, vous pouvez utiliser l'inspecteur d'attributs pour définir des ombres ou pour ajouter des images personnalisées pour l'arrière-plan.
- Faites glisser un champ texte de la bibliothèque d'objets et placez-le au-dessus des deux boutons. Définissez le texte d'espace réservé sur "Entrez le texte à afficher dans l'étiquette ci-dessous".



Si vous exécutez l'application, vous devriez voir votre champ de texte et deux boutons. Mais si vous cliquez dessus, rien ne se passe.

Étape 2 : Les tableaux

- Main.storyboard étant toujours sélectionné, ouvrez l'éditeur Assistant . Le fichier d'implémentation de votre 'ViewController' doit apparaître à côté du 'storyboard'.
- Créez un 'IBOutlet' pour le label dans le fichier 'ViewController.swift'. Comme le 'label' est difficile à voir sur le 'storyboard', il peut être plus facile de le faire glisser à partir de la vue du plan du document.
- Une fenêtre apparaît. Assurez-vous que la connexion est définie sur 'Outlet', nommez la sortie 'textLabel' et définissez le type sur 'UILabel' et le stockage sur 'Weak'. Puis cliquez sur Connect.
- Créez un IBOutlet pour le champ de texte dans le fichier ViewController.swift. Nommez le texte textField.

- Créez une 'IBAction' à partir du bouton Modifier le texte avec le nom 'modifierTexte' et à partir du bouton Effacer le texte avec le nom 'effacerTexte'.

Étape 3 : Ajouter du code pour vos actions

Vos boutons ont maintenant des actions, mais ils n'exécutent pas encore de code. Dans cette étape, vous finaliserez les actions.

- Sélectionnez ViewController.swift dans le navigateur de projet. Vous allez coder l'action dans ce fichier.
- Implémentez l'action 'modifierTexte' pour définir `textField.text` sur le texte actuel dans le champ de texte.

Vous avez assigné une nouvelle chaîne à la propriété `text` de votre label. L'étiquette affichera maintenant la chaîne lorsque le bouton 'modifierTexte' est cliqué.

- Implémentez l'action 'effacerTexte' pour définir `textField.text` et `textField.text` pour les chaînes vides.

Maintenant, le bouton Effacer le texte effacera à la fois l'étiquette de texte et le texte dans le champ de texte.

- Exécutez l'application et testez-la en ajoutant du texte dans le champ de texte et en appuyant sur les boutons 'Modifier le texte' et 'Effacer le texte'. Le texte du 'label' doit refléter le texte du champ de texte.

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>

