

## Fiche7 : Login

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

L'objectif de ce TP est de créer un écran de connexion qui transmettra un nom d'utilisateur entre les contrôleurs de vue. Vous utiliserez des contrôleurs de vue, un contrôleur de navigation et des segues pour créer à la fois l'écran de connexion et un écran d'affichage simple qui affichera dans son titre le nom d'utilisateur ou le texte associé à un nom d'utilisateur ou un mot de passe oublié. Les instructions de ce TP ne couvrent pas les contraintes et la mise en page automatique. Mais au fil des étapes, prenez le temps de vous assurer que vos vues s'adaptent aux différentes tailles et orientations d'écran. Créez un nouveau projet appelé "Connexion" à l'aide du modèle d'application 'Single View' et définissez la famille de périphériques sur Universel.

### Étape 0: Créez votre projet

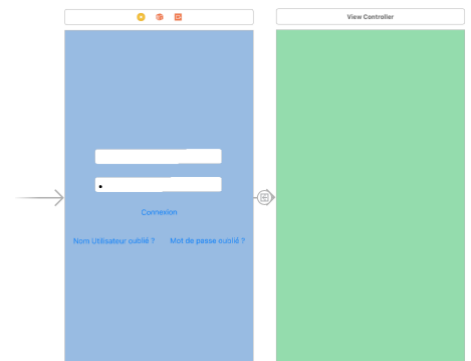
- Créez un nouveau projet appelé "Calculatrice" à l'aide du modèle d'application 'SingleView' et choisissez la famille de périphériques 'Universal'

### Étape 1 : Créez vos scènes de storyboard avec des segues simples

- En utilisant l'image ci-contre, configurez votre storyboard pour avoir deux contrôleurs de vue, le premier pour l'écran de connexion et le second pour l'écran connecté.
- Ajoutez deux champs texte et trois boutons à l'écran de connexion, en suivant également l'image. Changez le texte du premier bouton pour dire "Connexion", le deuxième pour dire "Nom d'utilisateur oublié" et le troisième pour dire "Mot de passe oublié".
- Pour les deux champs texte, utilisez l'inspecteur d'attributs pour définir le texte 'placeholder'. Pour masquer le texte saisi dans le champ de texte du mot de passe, cochez la case 'Secure Text Entry' en bas de l'inspecteur d'attributs.

Créer une 'segue' de type 'show' entre le bouton de connexion et l'écran connecté.

- Lancez l'application. Vérifiez que vous pouvez passer de l'écran de connexion à l'écran connecté. Puisque vous n'avez pas configuré un moyen de transmettre des informations à partir de la connexion, votre écran connecté sera vide.



### Étape 2 : Ajouter un contrôleur de navigation et préparer la segue

- Intégrez votre contrôleur de vue de connexion dans un contrôleur de navigation et ajoutez un titre à l'item de navigation. Changez l'option 'Large Title' en 'Always'. Sélectionnez la barre de navigation du contrôleur de navigation et sélectionnez 'Prefers Large Titles'.
- Ajouter un item de navigation à l'écran connecté. Changez l'option 'Large Title' en 'Always'.
- Dans le fichier ViewController.swift, ajoutez la méthode prepare (for segue :, sender :). N'hésitez pas à utiliser la saisie semi-automatique pour remplacer correctement la méthode.
- Créez un IBOutlet à partir du champ texte du nom d'utilisateur vers le fichier ViewController.swift. Dans prepare (for segue :, sender :), définissez le titre de l'item de navigation du contrôleur de vue de destination au texte du 'TextField' du nom de l'utilisateur.
- Lancez l'application et assurez-vous que ce que vous tapez dans le champ de texte nom d'utilisateur apparaît dans le titre de l'écran connecté lorsque vous appuyez sur le bouton de connexion.



### Étape 3 : Ajouter des segues programmées

- Créez un segue à partir du contrôleur de vue de connexion (pas le bouton de connexion) au contrôleur de vue connecté. Assurez-vous de donner un identifiant (OubliMotPasseOuNomUtilisateur) descriptif à la segue.
- Créer un IBOutlet à partir de chacun des deux boutons restants (le bouton Nom d'utilisateur oublié et le bouton Mot de passe oublié), et leur donner des noms descriptifs comme « BoutonOubliMotPasse ».
- Créez une action à partir de chacun des boutons. Dans chaque action, appelez performSegue (withIdentifier :, sender :), en passant l'identifiant de la dernière segue créé. Au lieu de définir le sender à nil, définissez le sender quand le bouton est tapé. Par exemple, si l'identifiant de la segue est 'OubliMotPasseOuNomUtilisateur' et que l'IBOutlet du bouton 'NomUtilisateurOublié' est 'BoutonOubliNomUtilisateur', alors le code de l'action du bouton peut ressembler à ceci:

```
performSegue(withIdentifier: "OubliMotPasseOuNomUtilisateur",
sender: BoutonOubliNomUtilisateur)
```

- Plus tôt dans cette leçon, vous avez appris que la méthode prepare (for segue :, sender :) vous donne accès à l'identifiant de la segue appelée. Maintenant que vous avez deux identifiants possibles, vous devrez utiliser des instructions de contrôle de flux pour transmettre des informations différentes à l'écran connecté en fonction de la segue appelée. Si la session de connexion a été appelée, vous voulez que le titre de l'écran connecté soit le nom d'utilisateur. Toutefois, si le bouton Mot de passe oublié a été sélectionné, vous souhaitez que le titre indique "Mot de passe oublié". De même, si vous appuyez sur le bouton Nom d'utilisateur oublié, le titre devient "Nom d'utilisateur oublié". Avant de poursuivre votre lecture, prenez une minute pour voir si vous pouvez le faire vous-même en utilisant segue.identifier, sender, et les if. Pas de soucis si vous ne l'avez pas obtenu par vous-même. C'est nouveau. Si vous voulez passer un titre différent en fonction du bouton tapé, le corps de votre méthode prepare (pour segue :, sender :) pourrait ressembler à ceci:

```
guard let sender = sender as? UIButton else {return}

if sender == BoutonOubliMotPasse {
    segue.destination.navigationItem.title = "Mot de Passe oublié"
} else if sender == BoutonOubliNomUtilisateur {
    segue.destination.navigationItem.title = "Nom Utilisateur oublié"
} else {
    segue.destination.navigationItem.title = nomUtilisateur.text
}
```

Le code ci-dessus caste le sender comme un UIButton, ce qui dans ce cas réussira toujours. Pourquoi donc? La segue de connexion est spécifiquement déclenché par un bouton, et la segue 'OubliMotPasseOuNomUtilisateur' est déclenchée par la méthode performSegue (withIdentifier :, sender :), où vous avez passé le bouton correspondant en tant que sender. Après cela, une instruction if vérifie si le

sender a été `BoutonOubliMotPasse` et définit le titre en conséquence. Si l'expéditeur n'était pas `BoutonOubliMotPasse`, une autre instruction if vérifie si l'expéditeur était `BoutonOubliNomUtilisateur` et définit le titre en conséquence. Si l'expéditeur n'était pas `BoutonOubliNomUtilisateur`, il n'y a qu'un seul cas restant - lorsque le bouton de connexion a été tapé - qui définit le titre nom d'utilisateur.

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>