

## Apple Swift kurzus

### 8. gyakorlat

#### Gestures:

- az érintőképernyők képesek különböző ujjmozdulatok, felhasználói interakciók felismerésére, kezelésére
- ezen interakciókhoz különböző funkcionalitások rendelhetők, alkalmazástól függően
- az interakciók az alkalmazáshoz hozzárendelhetők programkód segítségével és grafikusán is (a storyboard-on)

#### Programozott interakció:

- új mozdulatfelismerő objektumot hozunk létre (**UIGestureRecognizer**)
- a felüldefiniált **viewDidLoad()** metódusban kerülnek meghatározásra az objektum attribútumainak értékei
- az objektumnak van egy fogadója (*target*), valamint egy esemény (*action*), amit kivált
- a kiválasztott esemény egy ún. **selector** objektum (Objective-C-ből maradt fenn)
  - ~ target: **self**
  - ~ selector: a funkcionalitást tartalmazó metódus (**#selector("functionName:")**)

#### Storyboard-on létrehozott interakció:

- a UI elemek között megtalálhatóak a különböző *Gesture* típusok
- hozzárendelhetők a ViewController-hez, majd hivatkozás készíthető (**@IBAction**, ahol a **sender** objektum a megfelelő **UIGestureRecognizer** objektum)
- a hivatkozás törzsébe megírható a funkcionalitás

#### Gesture típusok:

- Tap: érintés (pl.: kattintás nyomógombon, dupla kattintás)
- Pinch: széthúzás/összetolás két ujjal (pl.: zoom)
- Rotation: forgatás két ujjal (pl.: kép elforgatása)
- Long Press: hosszan nyomva tartott pont érzékelése (hány másodpercig?) (pl.: kijelölés)
- Pan: kattintás, majd mozgás (pl.: drag & drop objektumok)
- Swipe: húzás (pl.: következő képre váltás a képnézegetőre)
- Screen Edge Pan: a képernyő szélétől indított pan (pl.: okostelefonon felső értesítő rész)