

02

Começando com o Header

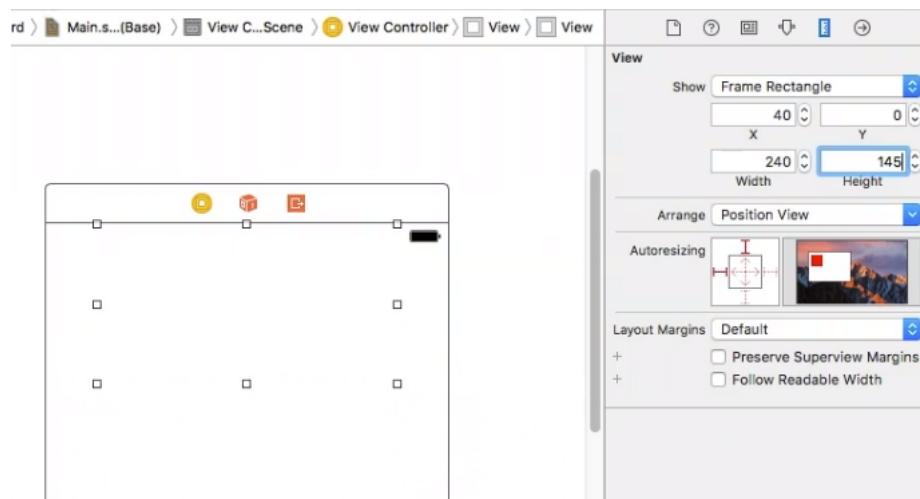
Transcrição

Vamos começar abrindo o **Xcode** e selecionando "Create new Xcode project" ("Criar um novo projeto no Xcode") na janela que se abre. Depois, optaremos por "Single View Application" e clicaremos em "Next". O nome do aplicativo, configurado em "Product Name", será `Alura Viagens`, em "Language" manteremos `Swift`, que é a linguagem que usaremos, e em "Devices" manteremos `Universal`, pois trabalharemos com iPhone e iPad. Então, clicaremos em "Finish" e, por motivo de organização, salvaremos o nosso projeto no Desktop selecionando-o e clicando em "Create".

Por padrão, o Xcode traz alguns arquivos automaticamente, dentre os quais está `Main.storyboard`. Ao ser clicado, teremos uma tela (um *View Controller*) no painel principal, por meio do qual conseguimos lidar com todas as telas que o aplicativo possui. Um ponto importante é que, como o aplicativo terá que funcionar tanto para iPhone quanto para iPad, começemos a implementar o layout em um tamanho de tela menor, como um iPhone 5.

Assim, fica mais fácil incluirmos os elementos e organizá-los em uma tela maior, pois quando formos trabalhar com um iPad, por exemplo, será menos trabalhoso lidar com eles. Começaremos, então, com as dimensões do **iPhone SE**. Como ponto de partida, analisaremos o gabarito com o layout que precisaremos implementar.

Iniciaremos utilizando uma *View*, que buscaremos no *Object Library*, clicaremos e arrastaremos para o centro do *View Controller*, no topo do mesmo. Ao fazermos isto, o *Controller* nos mostra algumas **linhas guias** para nos ajudar no alinhamento dos elementos. De acordo com o gabarito, a *View* precisa ter uma altura de `145`, e para tal a selecionaremos, acessaremos o inspetor de propriedades do lado direito do programa, e alteraremos o *Height* (altura) para o valor desejado:



Além disso, definiremos o valor `0` como margens direita e esquerda. Repare que a *View* continua em branco, não sendo visível. Vamos alterar sua cor de fundo acessando o mesmo painel, porém clicando no quarto ícone da esquerda para a direita, e em "Background" clicaremos em "Other...". Na nova janela, selecionaremos "Purple".

Agora, incluiremos algumas *labels*, buscando por elas no *Object Library* e as arrastando à nossa tela. No painel superior direito, definiremos como texto ("Text") `Alura Viagens`. No painel principal, não conseguiremos ver o conteúdo integral da *Label*. Basta aumentarmos os seus limites laterais.

Feito isso, a arrastaremos ao centro do layout, e definiremos seu alinhamento como centralizado no painel localizado à direita. Como queremos repetir o procedimento de incluir *labels* em nosso *Header*, há uma técnica que pode ser útil: se clicarmos e arrastarmos a *Label* enquanto pressionamos a tecla "Option" (no Mac) ou "Alt" (Windows e Linux), será

criada uma cópia dela. Isso nos poupa o trabalho de acessarmos o *Object Library* para arrastarmos os elementos o tempo todo.

Alteraremos o texto para "ESPECIAL", o alinharemos à esquerda, e duplicaremos esta *Label* para criarmos a de "BRASIL", e então incluiremos nossos botões. No gabarito, há dois deles, contendo os textos "hotéis" e "pacotes", respectivamente. Sendo assim, criaremos duas *Views*, em que incluiremos estes botões. Por meio do *Object Library*, clicaremos e arrastaremos uma *View*.

De acordo com o gabarito, ambas devem possuir uma largura ("Width") de 100 e uma altura ("Height") de 50. Então, faremos uma cópia desta *View*. E da mesma forma como alteramos a cor de fundo da *View* que agora está roxa, a primeira será azul, e a outra, laranja.

Para que elas fiquem posicionadas próximas ao *Header*, com suas alturas médias sendo a base do mesmo, arrastaremos ambas as *Views*, deixando-as lado a lado. Selecionaremos a *View* laranja, clicaremos em "Shift" e na *View* azul, e com isto poderemos movimentá-las usando as setas do teclado, até que seja mostrada uma linha guia indicando o centro do layout.



Em "View Controller Scene", são exibidas todas as *Views* existentes em nosso *storyboard*, e conforme vamos acrescentando novas, elas são organizadas por hierarquias. Entretanto, neste momento não sabemos o que cada uma delas representa, o que deixa o nosso *Controller* um tanto confuso. Portanto, é interessante nomeá-las: a *View* de fundo roxo possui *labels* referentes ao *Header*, e por isto se chamará *View Header*.

Já as *Views* azul e laranja, com os botões, serão nomeadas como *View Button Hoteis* e *View Button Pacotes*, respectivamente. Acrescentaremos um *Button* para cada uma delas, selecionando-o no *Object Library* e arrastando-o ao layout. A cor do texto é muito similar à do fundo da *View*, prejudicando sua legibilidade. Alteraremos isso em "Text Color" no painel lateral direito, e a cor passará de azul para branco.

Feito isso, trocaremos o texto padrão, "Button", para "hotéis", aumentando sua caixa de texto para que ela ocupe toda a largura da *View*. Duplicaremos esta *Label* para o outro botão, que terá o texto "pacotes".

Para verificarmos o layout no simulador, no menu superior alteraremos o modo de visualização de "iPhone 7 Plus" para "iPhone 5", que é o tamanho da versão escolhida no início da aula para as nossas implementações, isto é, iPhone SE. Clicaremos, então, no ícone de *play* para rodarmos o app.

Caso o simulador tenha aberto uma janela grande, com "Cmd + 2" (Mac) — no caso, usaremos "Cmd + 3" — a diminuiremos, deixando a tela mais verossímil.

