

03

Finalizando o layout do aplicativo

Transcrição

Falta pouco para finalizarmos a primeira tela do nosso aplicativo. Como havíamos discutido, ainda há algumas fontes com tamanho estranho, como nos botões "hotéis" e "pacotes", e nas *labels* das células. Voltaremos, portanto, ao *Storyboard* para customizá-las. Ambos os textos dos botões precisam estar com fonte `Avenir` tipo `Medium` e tamanho `25 pt`.

Em relação à *Label* do título do pacote, a fonte deve estar em `Avenir Black` e tamanho `28 pt`. E as *labels* referentes à quantidade de dias e valor ficarão em `Avenir Medium` tamanho `25 pt`. Assim como nos botões, adicionaremos uma variação para cada uma delas.

Ao aumentarmos o tamanho das nossas fontes, a imagem dá uma leve diminuída por causa das *Constraints* que colocamos nela. Uma vez que todos os elementos estão interligados entre si, acabam se influenciando, e lidaremos com isso mais adiante. Por ora rodaremos a aplicação novamente e verificaremos que as variações que colocamos nas *labels* torna a legibilidade muito mais agradável.

Mas o tamanho de cada célula poderia ser um pouco maior, não é?

Poderíamos aproveitar melhor o espaço que o iPad fornece, então vamos voltar a mexer no arquivo do *ViewController*. No painel com os arquivos, temos "Home > Controller", de que abriremos `ViewController.swift`. Na *Table View* deste arquivo, implementamos `heightForRowAt`, método que indica a altura que queremos para a célula, `175`, um tamanho recomendado para iPhones.

Precisaremos fazer uma verificação para que `175` seja utilizado em iPhones, mas que, se outro dispositivo estiver sendo usado, tenhamos outro valor. Para isso, usaremos a classe `UIDevice` do Swift, que retorna informações como nível de bateria e o aparelho em uso, justamente a informação de que precisamos.

```
func tableView(_ tableView: UITableView, heightForRowAt indexPath: IndexPath) -> CGFloat {  
    return UIDevice.current.userInterfaceIdiom == UIUserInterfaceIdiom.phone ? 175 : 260  
}
```

Com esta verificação, no caso do iPad a altura da célula deverá ser de `260`. Rodaremos o aplicativo mais uma vez para verificarmos a diferença, e teremos que tudo funciona conforme desejado.

Falta acrescentarmos "R\$" antes dos valores, e para isto faremos uma interpolação de strings:

```
cell.labelTitulo.text = viagemAtual.titulo  
cell.labelQuantidadeDias.text = "\(viagemAtual.quantidadeDeDias) dias"  
cell.labelPreco.text = "R$ \(viagemAtual.preco)"  
cell.imageViagem.image = UIImage(named: viagemAtual.caminhoDaImagem)
```

Assim, podemos rodar o app de novo; desta vez temos a *Label* formatada corretamente, e finalizamos a primeira tela do aplicativo. Aprendemos vários conceitos de Auto Layout, vimos *Constraints*, variações, e outras técnicas para a responsividade do projeto.

