

Enviando e recebendo objeto entre controllers

Transcrição

[00:00] Legal pessoal? Agora a gente já tem uma estrutura no nosso projeto que recebe os pacotes de viagem, então, olha que legal, agora aqui na tela de pacotes, ele não está mais exibindo as mesmas viagens que a primeira tela. Agora a gente já tem, realmente, os pacotes.

[00:16] Continuando a implementação do nosso app, o que falta agora a gente fazer? Como eu tinha dito, falta o usuário poder clicar em cima de um item aqui da collection.

[00:25] Ou seja, o usuário clicar em algum pacote e a gente mandar esse objeto, esse pacote, para outra tela e a gente conseguir listar esses itens. Então, vamos começar a fazer isso.

[00:38] Vamos supor que eu clique aqui em Rio de Janeiro, eu quero que exiba a imagem do Rio. Aqui, em vez de Porto de Galinhas, Rio de Janeiro, a descrição, dias e tudo mais.

[00:46] Então, agora a gente vai começar a trabalhar nisso, qual o primeiro passo? Primeiro passo é, como a gente quer manipular essas labels, a gente quer trocar o valor dela, a gente tem que criar outlets, lembra deles? Então, a gente vai começar a criar esses outlets.

[01:02] Vamos voltar aqui no storyboard e vamos criar os outlets. Então, olha só, eu vou vir aqui na tela de detalhes e começar a criar.

[01:12] Eu vou clicar aqui em cima da imagem, vou dividir a tela entre o storyboard e o meu View Controller e começar a criar os outlets. Aqui, se no seu caso, estiver manual, você pode pôr automático que ele já pega o View Controller certinho pra gente criar os outlets.

[01:29] Agora, eu vou clicar aqui, tem duas formas, pessoal, você pode segurar a tecla Ctrl, clicar aqui e puxar ou você pode clicar aqui, você clica aqui em cima do seu objeto, segura o Ctrl e puxa.

[01:43] O primeiro vai ser "imagem pacote viagem", criei meu primeiro outlet. Próximo vai ser o título, seguro Ctrl e puxo, "label título pacote viagem".

[02:02] Agora, vamos criar o próximo outlet. O próximo vai ser a descrição do que vai ter no pacote ou não. Então, segura o Ctrl e arrasta, "label descrição pacote viagem".

[02:21] Agora, a gente precisa criar esse outlet aqui. Esse outlet, pessoal, ele representa o quê? A data que o usuário pode viajar, lembra? Aqui está meio apertadinho, mas olha, "válido para o período de 8 a 15 de agosto".

[02:37] Então, é uma data que ele pode viajar. Vou clicar aqui, segurar o Ctrl, "label data viagem". Agora, a gente vai criar aqui o próximo.

[02:51] O próximo diz respeito ao preço da viagem, olha só, não tem esse 2.490 aqui? É o preço. Então, a gente vai clicar nele e arrastar, "label preço pacote viagem".

[03:08] O resto, por enquanto, a gente não vai alterar os valores, vamos mexer nesses carinhas aqui primeiro. Como já criamos os outlets, podemos voltar a visualização aqui para visualização única.

[03:19] Agora, eu vou abrir a tela de detalhe, que é a que a gente vai mexer pra gente começar a fazer algumas customizações.

[03:27] Como a tela de viagem vai precisar receber o objeto que a gente clicou como parâmetro, então, lembrando, a gente vai clicar em cima de Rio de Janeiro, eu vou ter que recuperar esse objeto nessa tela e exibir os atributos dele, então vamos começar, aqui, a criar uma variável.

[03:44] Então, vamos lá, var, pacote selecionado, ele vai ser um pacote de viagem, e eu vou inicializar ele sem nada, porque eu só vou receber o valor dele quando o cara clicar na Collection.

[03:57] Então, por enquanto, aqui ele não tem valor nenhum. Voltando à tela de pacote, a gente vai ter que passar esse objeto, então. Olha só o quê eu vou fazer, eu vou vir aqui.

[04:07] Qual é o método mesmo que dispara quando a gente clica em um item da Collection? É o método de Select Item, que a gente já implementou, então, vamos achar esse método. Ele está aqui, "Did Select Item", ou seja, quando o usuário clicar, vai cair nesse método.

[04:23] Primeiro, eu preciso recuperar o objeto que o usuário selecionou, então vamos lá, eu vou criar aqui uma constante, pacote. Ela vai ser o quê? Ela vai pegar no meu Array.

[04:34] Qual Array que a gente está utilizando mesmo? É o lista viagens, então, vou pegar no lista viagens o Index Path, a linha que ele está passando aí no momento, Index Path.item. Então, eu já tenho aí o pacote, agora eu preciso passar ele.

[04:55] Como a gente tem aqui uma variável, uma constante, como detalhes viagem, que é esse carinha aqui, e a gente já criou uma variável dentro dele, a gente consegue acessar de lá. Então, olha só, vou vir aqui, vou pegar o controller.pacoteSelecionado, igual ao pacote que eu recuperei aqui.

[05:17] Agora, a gente vai testar para ver se essa implementação que a gente fez aqui está funcionando, então, vamos vir aqui no detalhe. Eu vou colocar um print aqui no método View Did Load para ver se está funcionando.

[05:30] Então, olha só, print, pacote selecionado, ponto, pode ser a viagem, ponto, título. Vamos ver se isso aqui está funcionando? Vamos rodar o app.

[05:42] Agora que aplicativo está rodando, vamos testar para ver se a gente está passando o objeto certinho para o parâmetro. Então, vou clicar aqui na tela Pacote e vou escolher, por exemplo, Rio de Janeiro. Antes de clicar aqui, vamos limpar, aqui, o console. Olha só, clica no lixinho pra gente limpar essas informações que estão aqui.

[05:57] Agora, vamos clicar em cima de Rio, cliquei, olha só que legal, a gente já está recuperando o objeto. Agora, a gente já pode montar esse objeto na nossa interface. Então, vamos começar a fazer isso.

[06:09] Olha só, eu vou tirar essa linha aqui que a gente só colocou para teste e vou começar a colocar os nossos objetos nos outlets que a gente criou.

[06:19] Antes, vamos fazer uma verificação porque, como a gente declarou essa variável optional, a gente vai ter que ficar toda hora colocando o forse de lá, o ponto de exclamação, então, isso não é muito legal.

[06:32] Então, vamos fazer aqui uma verificação. If let, pacote é igual a pacote selecionado, se existir, ele cai dentro e a gente consegue já desembalar, desempacotar, esse valor e começar a setar os nossos outlets. Então, self, ponto, imagem viagem, ponto, image é igual UI Image.

[07:19] A gente vai querer um nome, então, name, aí a gente vai pegar o pacote, que é a variável que a gente criou aqui no nosso if, essa variável, ponto, viagem, ponto, caminho da imagem. Já setamos a primeira.

[07:20] Agora aqui, self, ponto, label título, ponto, text é igual a pacote.viagem.titulo. Vamos para o próximo? Self, ponto, label descrição, que é essa label aqui, a gente vai criar a propriedade text, que é a propriedade de texto, vai pegar o pacote, ponto, descrição.

[07:36] Mesma coisa com a data da viagem, self.labelDataViagem.text é igual a pacote.dataViagem. E, por último, o preço. Self, ponto, label preço, ponto, text é igual a pacote.viagem.preço. Vamos testar para ver se isso aí está funcionando, pessoal? Vamos rodar o app.

[08:12] Então, vamos vir aqui em Pacote e a gente pode escolher qualquer um agora, que, teoricamente, é para os nossos objetos representarem lá na tela de Detalhes. Então, por exemplo, eu vou escolher aqui Salvador, olha a imagem que tem, 6 dias, o preço é R\$1.880,90.

[08:30] Vamos clicar em cima dele, cliquei, olha só que legal, já está exibindo a imagem, o preço, aqui o nome, e algumas informações, a data e tudo mais. Então, a gente já está conseguindo pegar os objetos, mandar para o parâmetro e exibir na tela. Então, falta pouca coisa agora.

[08:48] Olha só, falta a gente formatar as nossas labels e, aí, a gente já termina essa tela. Antes disso, repare que não tem como a gente voltar de novo. Lembra que a gente tem outras telas atrás dessa, como é que a gente volta? Por enquanto, a gente não tem como voltar.

[09:05] Então, olha só, vamos vir aqui no storyboard e vamos colocar um botãozinho só pra gente poder voltar. Vamos achar aqui um button e vamos arrastar ele aqui, pode ser em cima da imagem aqui, em cima do stack.

[09:22] Vamos fechar ele, vamos arrastar para cá, aí a gente dá dois cliques e com a setinha do teclado a gente vai posicionar ele, pode ser na parte superior esquerda. Aí a gente vai colocar voltar, só para gente conseguir já acessar as próximas telas.

[09:38] Vamos deixar ele aqui, vamos mudar o texto dele para voltar. Vamos criar uma ação para ele, então, vou vir aqui no final do meu View Controller, vou clicar, segurar o Ctrl e puxar. Aqui, onde está outlet, a gente vai trocar para Action porque a gente vai criar uma Action para o nosso botão.

[10:01] Então, vamos chamar ela de "botão voltar". Aqui em tipo, a gente pode escolher UI Button, que é o tipo do botão, cliquei em connect, beleza.

[10:12] Vamos voltar para visualização única, vamos abrir aqui o detalhe e aqui dentro da ação, a gente pode colocar alguma coisa que a gente queira que aconteça, quando o cara clicar em cima do botão voltar. O que a gente quer que aconteça? A gente quer que essa tela desapareça.

[10:27] Então, é só a gente colocar o seguinte, self, ponto, dismiss, desapareça. Eu vou querer animado e quando ela desaparecer, eu não vou querer fazer nada, então, vou passar aqui um nil. Então, passa o nil porque eu não quero fazer nada. Vamos testar agora? vamos rodar o app. Show de bola, galera.

[10:45] Vamos vir aqui em Pacote e clicar em cima de qualquer um agora, que a gente queira, que ele vai apresentar para gente. Vamos ver aqui em Búzios, por exemplo, cliquei, legal. Olha só, apareceu o preço, apareceu o nome e tudo mais.

[10:59] Aí, a gente colocou um botãozinho lá em cima, olha só, quase não dá para ver por causa da cor da imagem, mas, a gente tem um voltar aqui.

[11:05] Vamos clicar em cima dele, cliquei, voltei para a tela anterior. Então, agora a gente já tem esse controle. Posso clicar, voltar, clicar, voltar, então, a gente já consegue fazer a tela desaparecer.

[11:17] Ainda falta a gente formatar os nossos objetos, as nossas labels, a cor do botão, colocar os placeholders. Então, esses detalhes, daqui a pouquinho a gente já vê. Até já!