



链滴

Swift 中不同窗体的切换和传递数据 (segue 的用法)

作者: [aopstudio](#)

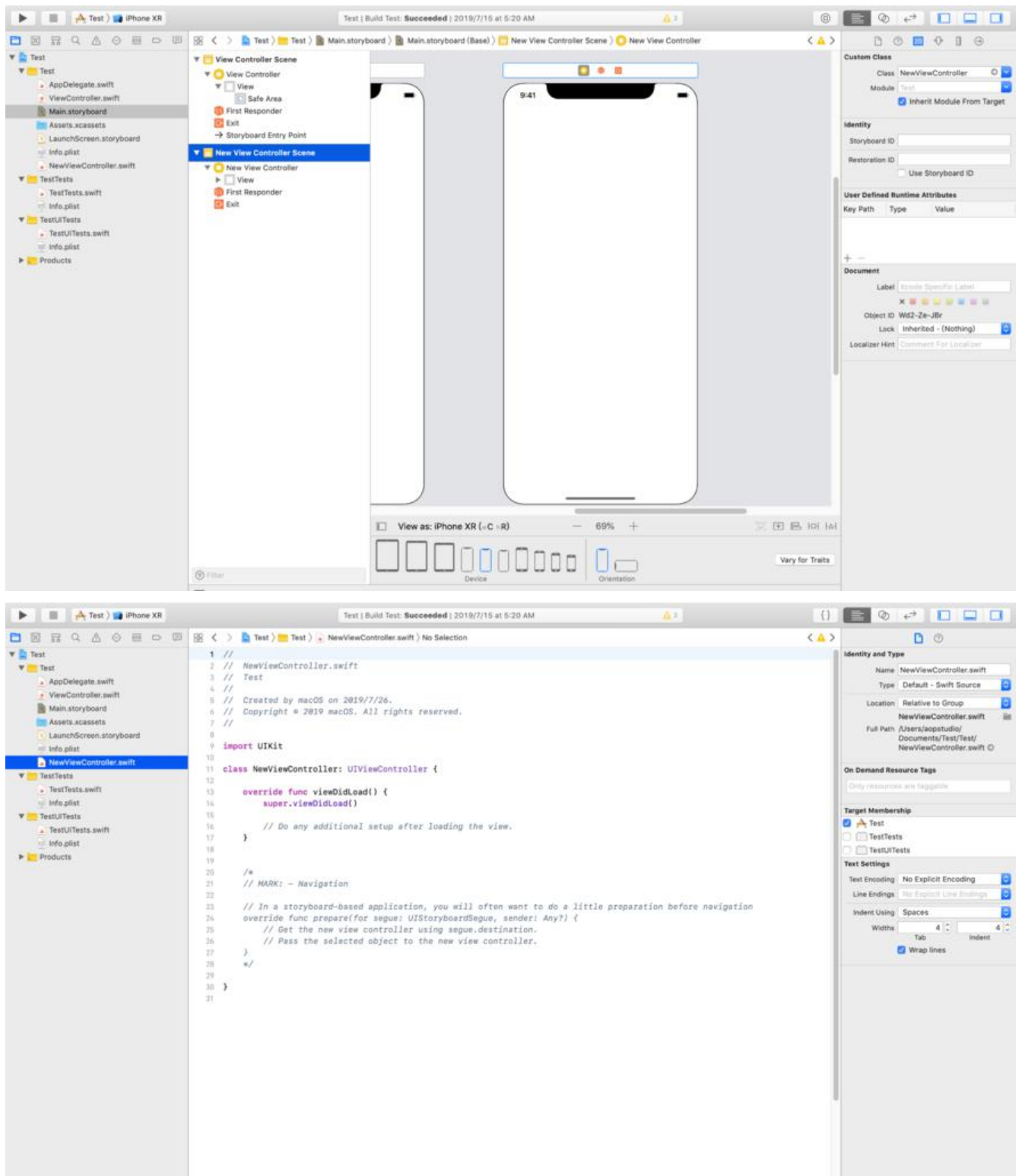
原文链接: <https://ld246.com/article/1564213925843>

来源网站: [链滴](#)

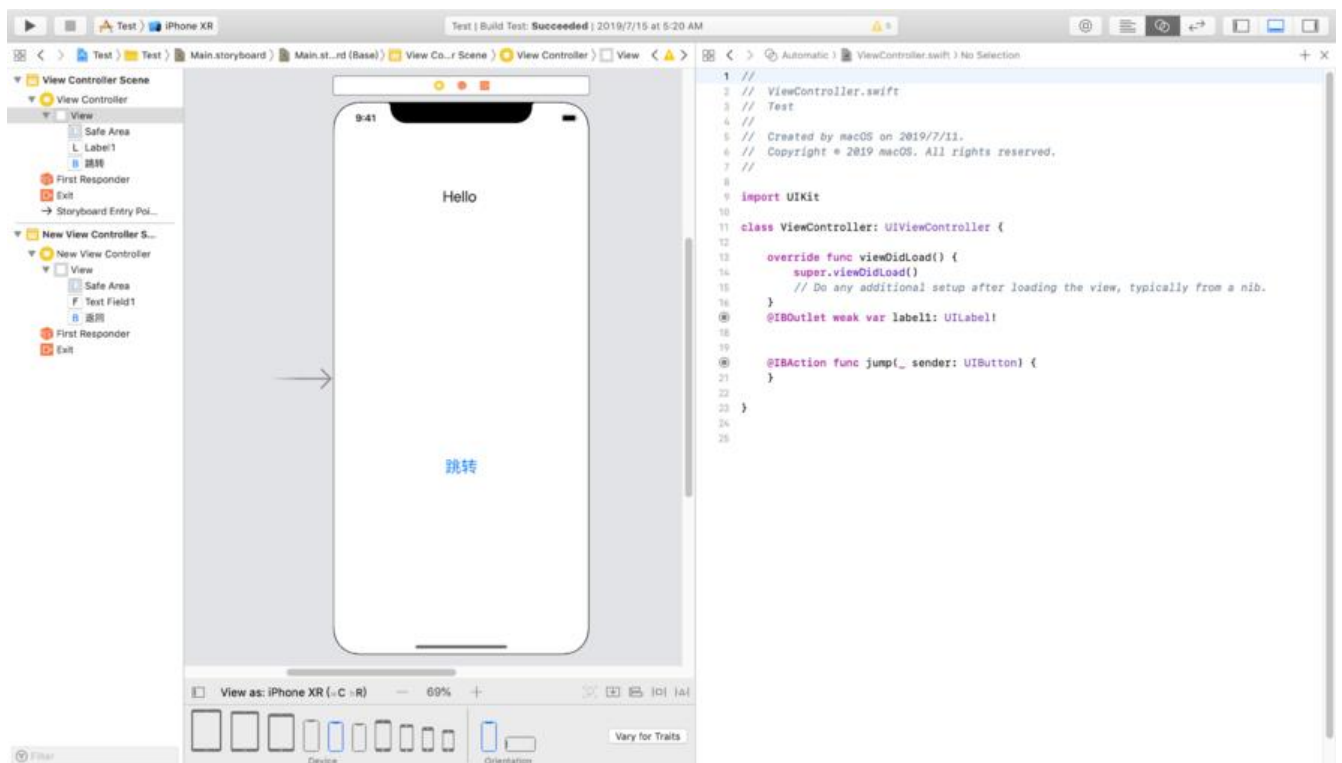
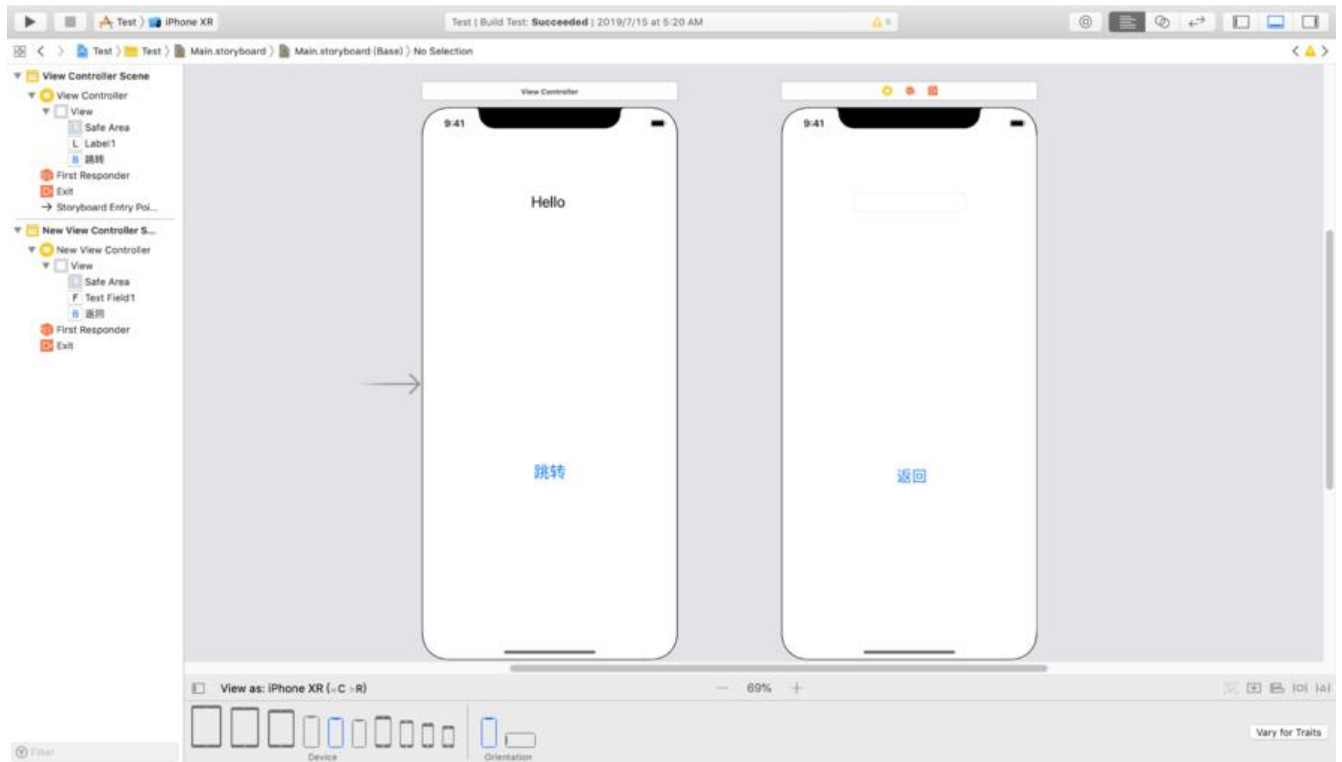
许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

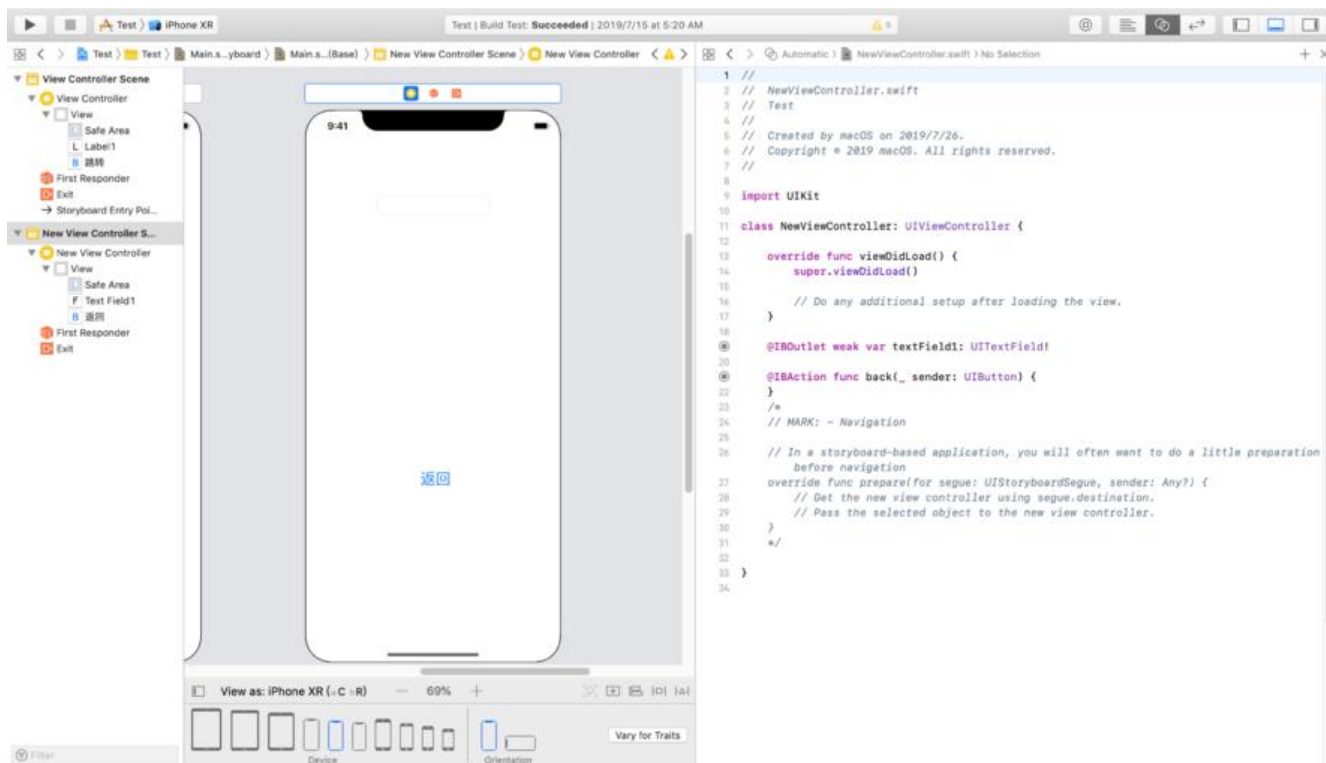
废话不多说，直接进入正题

首先在storyboard中新建一个ViewController，再新建一个名为NewViewController的cocoa touch class文件，继承UIViewController，将新建的ViewController绑定到NewViewController类上。现在oryboard中就有两个ViewController了。如图：



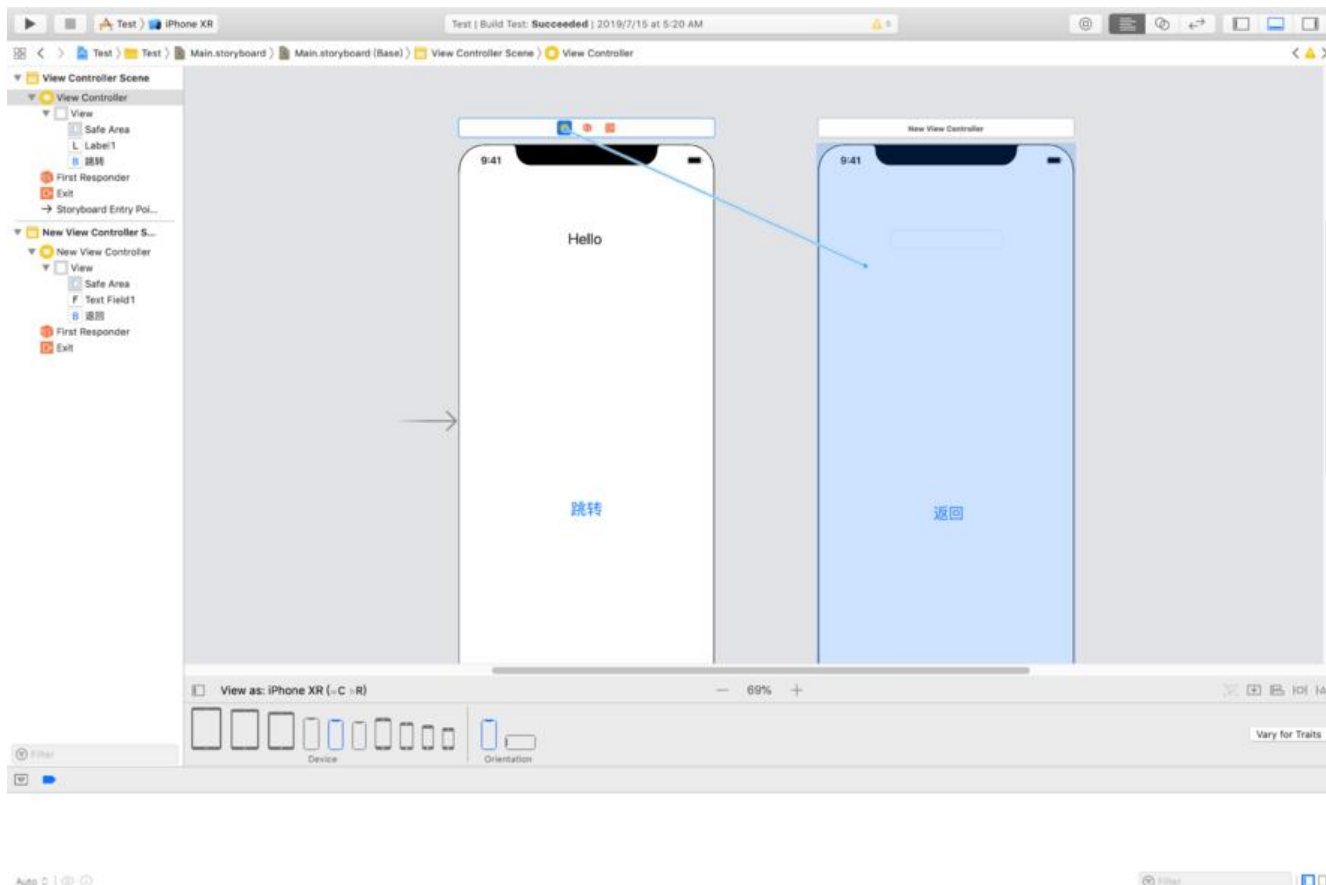
之后设计窗体上的控件，在第一个窗体（称为窗体A）内放一个标签和一个按钮，在第二个窗体（称窗体B）内放一个输入框和按钮。将标签和输入框的outlet绑定到swift文件中，为两个按钮分别添加自的监听事件。如图：

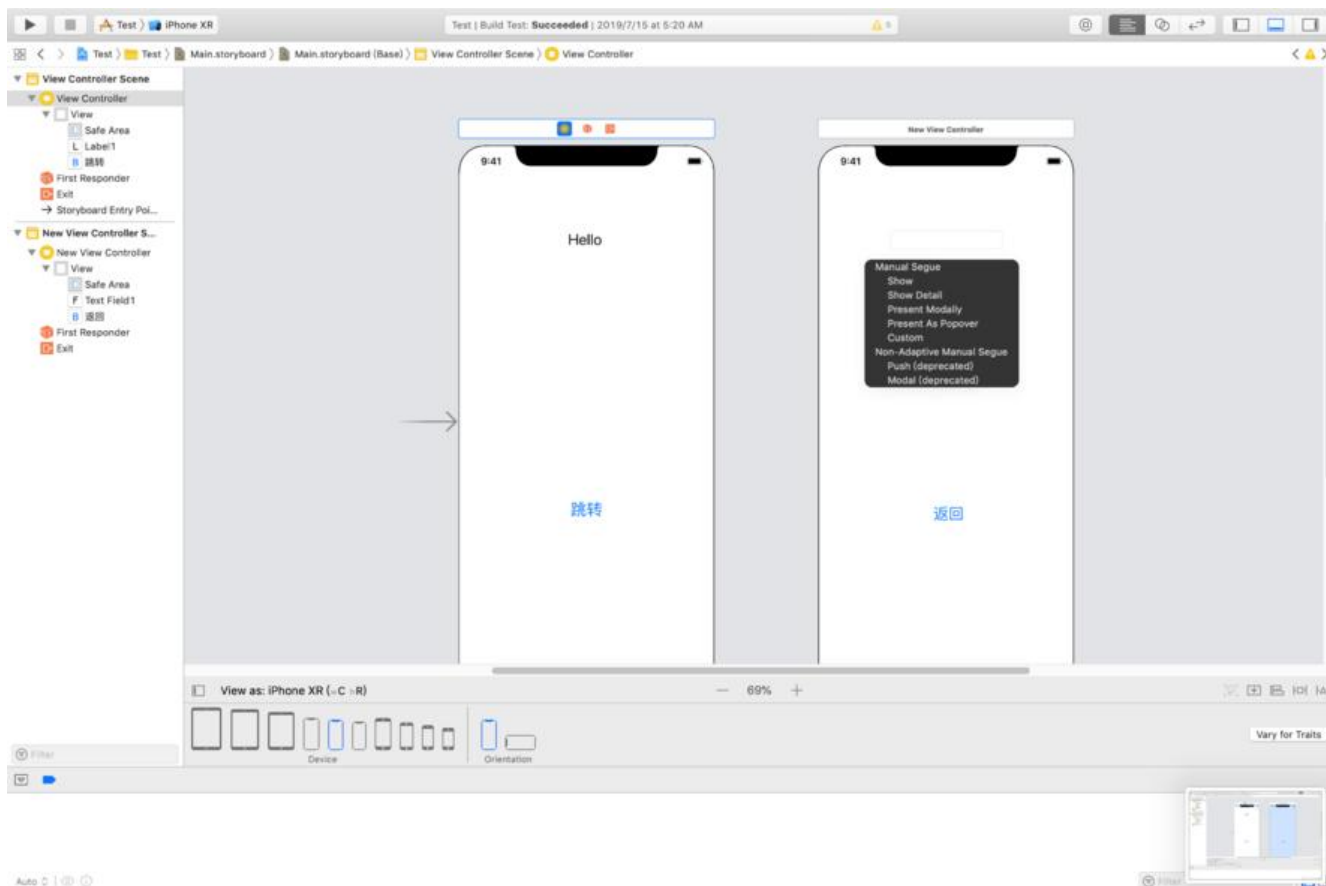




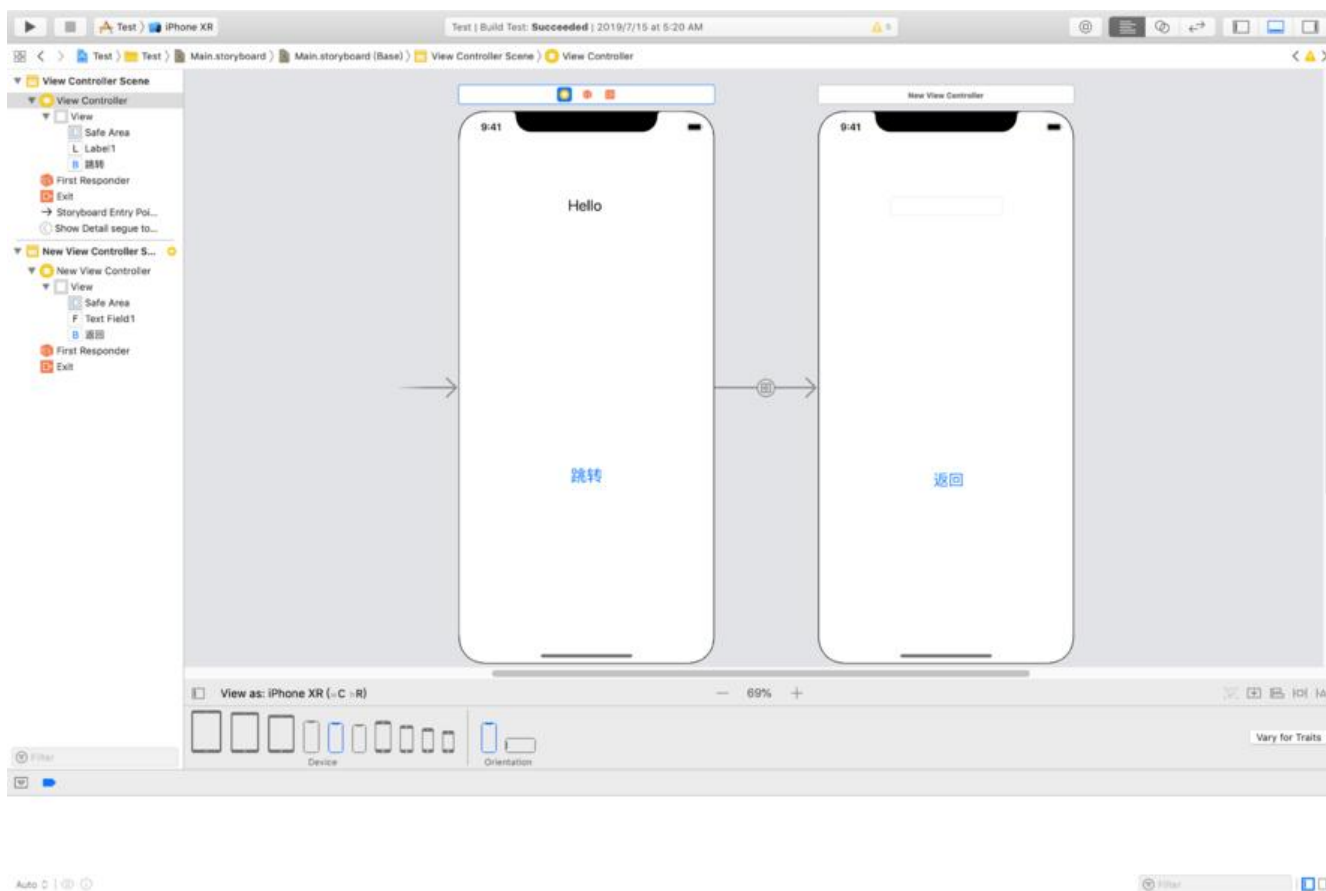
我们的目标是点击窗体A的按钮能够跳转到窗体B，同时窗体B输入框中的内容变成窗体A标签内的文，在修改输入框中的内容，再点击按钮，能够跳转回窗体A，同时窗体A标签中的内容变成在窗体B的入框中修改的内容。

我们选中第一个窗体上方三个按钮中的第一个按钮，用拖拽的方式拖到第二个窗体，并在弹出来的选中选择show detail。如图

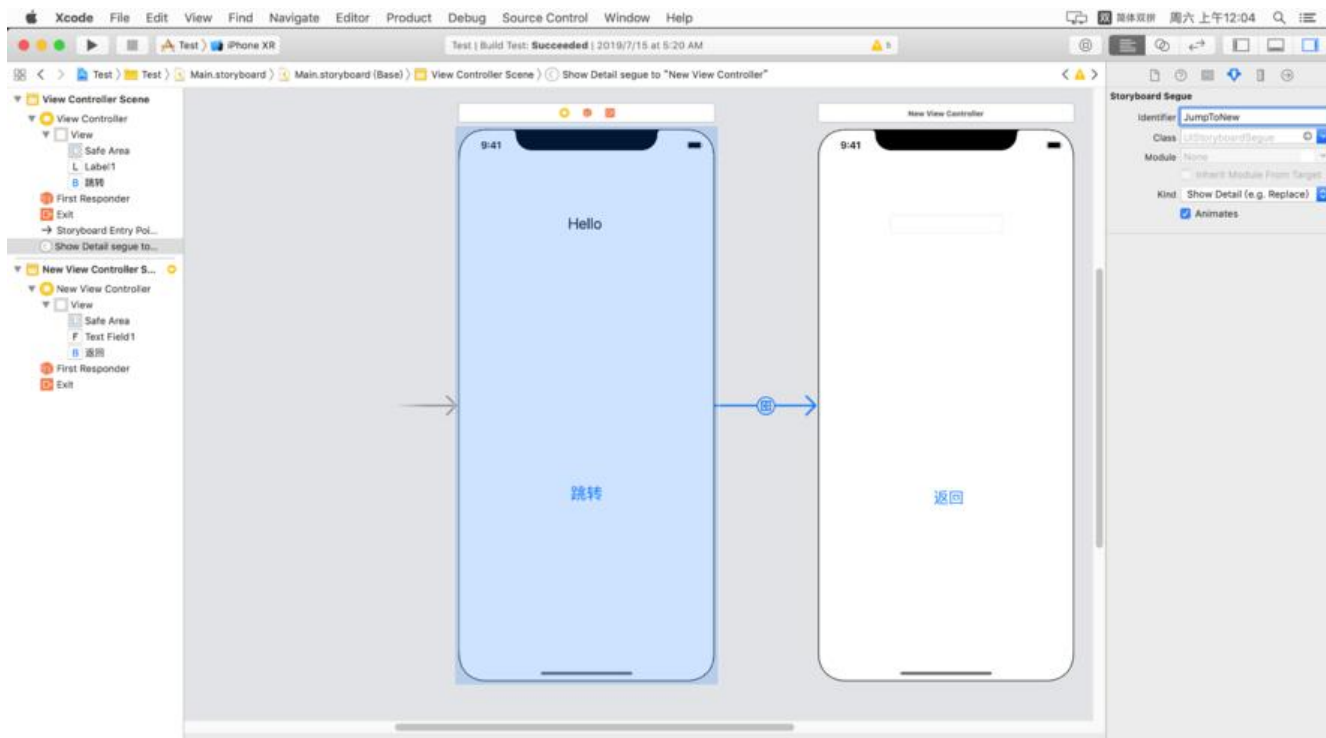




之后就可以看到两个窗体之间新增了一条连接线



选中这条连接线，设置它的Storyboard Segue的Identifier为JumpToNew。



在NewViewController中应当加一个变量data用于存储传来的数据，同时在窗体加载时将data的数据放入textField中，代码如下：

```
var data:String?
```

```
override func viewDidLoad() {
    super.viewDidLoad()
    textField1.text = data
}
```

然后我们在ViewController中按钮的监听事件中编写跳转代码，并且再外加一个方法传递数据

```
// ViewController.swift
@IBAction func jump(_ sender: UIButton) {
    self.performSegue(withIdentifier: "JumpToNew", sender: label1.text)
}

override func prepare(for segue: UIStoryboardSegue, sender: Any?) {
    if segue.identifier == "JumpToNew" {
        let controller = segue.destination as! NewViewController
        controller.data = sender as? String
    }
}
```

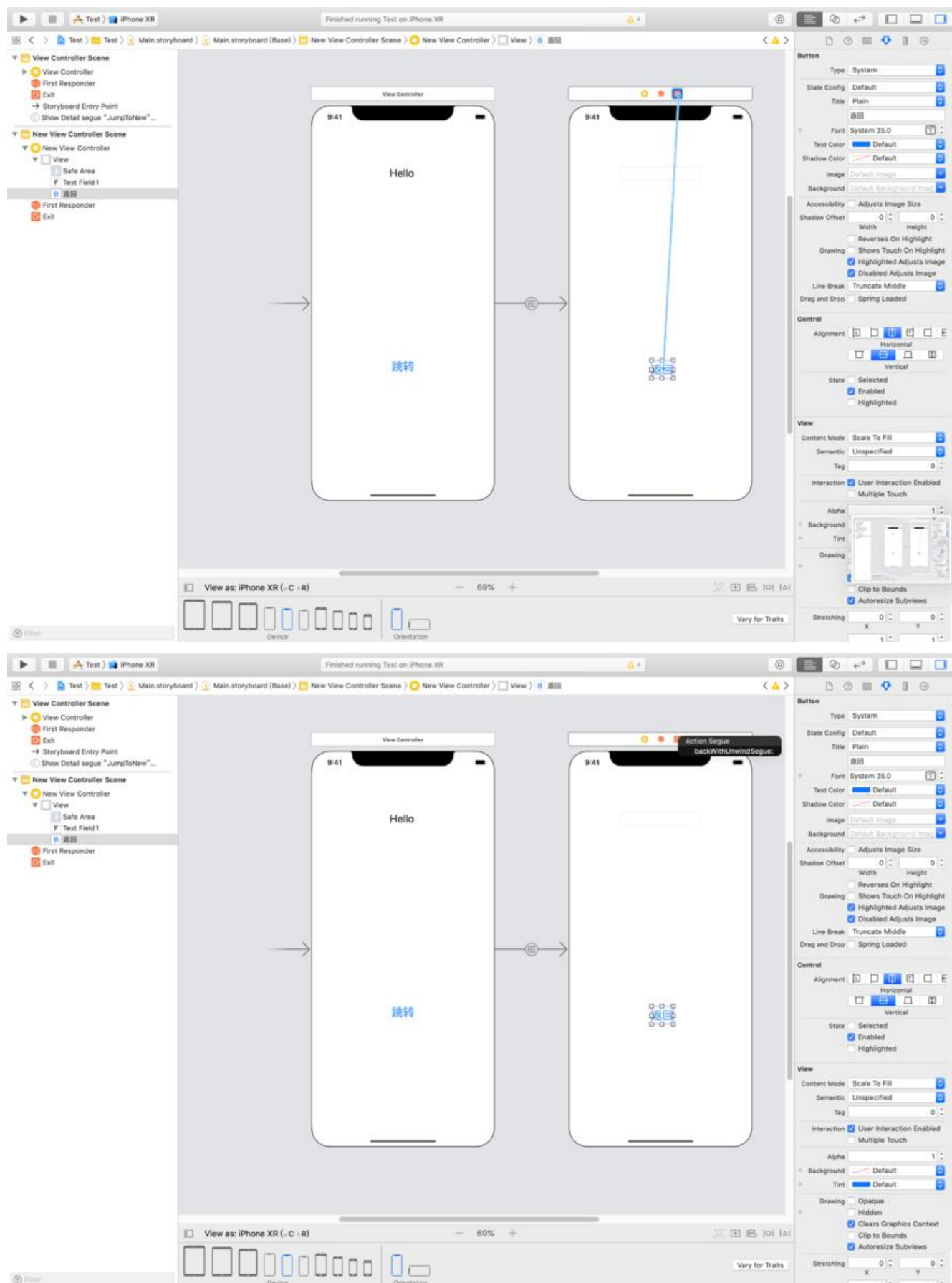
之后运行程序就会发现第二个窗体的textField中也显示了Hello

接下来实现在窗体B中修改的内容在窗体A中显示，首先在窗体A的swift文件中新建一个IBAction修饰方法：

```
@IBAction func back(unwindSegue : UIStoryboardSegue){
    let view = unwindSegue.source as! NewViewController
    label1.text = view.textField1.text
}
```

这个方法里的view就是指窗体B，这个方法在从窗体B返回窗体A时执行

之后将窗体B的Exit方法绑定到按钮上，选中返回按钮，拖拽到窗体B上方第三个按钮（Exit），再选择ackWithUnwindSegue。这个意思就是在点击返回按钮时回到窗体A，同时窗体A中的back方法。如图



OK, 大功告成