

# Alıştırma - Yarışma Kazanmak için Katılın

---

## Amaç

---

Bu alıştırmanın amacı, bir animasyonu kullanmak için iyi bir zamanın ne zaman olduğunu anlamanıza yardımcı olmaktır. Uygulamanızın daha kullanıcı dostu olmasına yardımcı olacak bir animasyon oluşturacaksınız.

"Yarışma" adlı yeni bir Xcode projesi oluşturun ve bunu projeler klasörünüze kaydedin.

Uygulama, kullanıcının yarışmaya katılabilmesi için bir e-posta adresi girmesini sağlayacaktır. Kullanıcı e-posta adresini göndermek için düğmeye dokunduğunda, yarışmaya katıldığını belirten başka bir ekrana yönlendirilir. Kullanıcı bir e-posta adresi girmediyse, ancak "Gönder" düğmesine basarsa uygulama bu görünümde kalır ve **TextField** elemanı kullanıcının dikkatini çekmek için animasyonu çalışır ve kullanıcının yarışmaya katılabilmesi **TextField** elemanını doldurması gerektiğini belirtir.

## Adım 1: Storyboard Sayfasını Ayarlama

---

- Uygulamanın ilk **ViewController** elemanında, kullanıcıya yarışmaya katılmak için bir e-posta adresi girmeleri gerektiğini bildiren bir yazı bulundurun.
- Kullanıcının e-posta adresini girmesi için bir **TextField** elemanı ekleyin.
- Kayıd tamamlayıp bir sonraki ekrana gitmek için bir buton ekleyin.
- Başka bir **ViewController** elemanı ekleyin. İlk ViewController elemanının ikincisine bir segue oluşturun. Segue elemanına bir tanımlayıcı (identifier) verin.
- İkinci **ViewController** elemanında, kullanıcının yarışmaya başarıyla girdiğini söylemek için bir yazı ekleyin.
- E-posta **TextField** elemanı için bir `IBOutlet` oluşturun. Gönder butonu için bir `IBAction` elemanı oluşturun.

## Adım 2: Animasyonu Oluşturun

---

- Kullanıcıya e-posta adresi girmeleri gerektiğini belirtmek için **TextField** elemanını sallayan bir animasyon oluşturun.
- `animate(duration:)` fonksiyonunu çağırın. Kapağın içinde, görünümü sağa taşımak için bir değişken oluşturun. **CGAffineTransform** türünü kullanmayı deneyin.
- TextField** elemanlarının `transform` özelliğine erişin ve yeni oluşturduğunuz bir değişken olarak ayarlayın.
- TextField** elemanını orijinal durumuna geri döndürmek için `identity` özelliğini kullanın.

## Adım 3: Animasyonu Uygulama

---

- Gönder düğmesinin `IBAction` öğesinin içerisinde `if-else` ifadesi oluşturun.
- **TextField** elemanının içi boşsa 2. adımda yazılan animasyon kodunu kullanın.
- **TextField** elemanı bir değere sahipse Adım 1'de ayarladığınız tanımlayıcıyla segue elemanını çalıştırın.

İyi iş! Uygulamanızı başarıyla oluşturdunuz. Animasyonlar, uygulamalarınızda kullanabileceğiniz güçlü bir kaynaktır. Animasyonları kullanmaya devam edin. İleride başvurabilecek şekilde projenizi projeler klasörünüze kaydettiğinizden emin olun.