iOSの通信処理

動機

- アプリ開発初学者の最初に作るアプリは、通信しない
- だた、世の中のアプリのほとんどは通信している
- → iOSやってる人: どんなコードで動いているか気になるよね!!!
- → iOSやってない人: iPhoneユーザー多いし気になるよね!!! (エンジニア職限定で就活周りの話もあるよ)

自己紹介

- 名前: 黒田 光 (@1rsrx)
- 年齢: 24歳 (22卒 白石ゼミ)
- 在住: 梅林 (年内に佐賀に引っ越す予定)
- 会社: 株式会社Newbees (2023/09/01~)
- ・ 職種: iOSエンジニア
- 目標: リードエンジニア

職性

- カラビナテクノロジー株式会社 (2022/04~2023/08)
 - アパレル系のECアプリ保守(iOS)
- init株式会社 (2022/10 ~ 現在)
 - プログラミングスクールのメンター
- 株式会社Newbees (2023/09 ~ 現在)
 - 30・40代向けの婚活アプリ(iOS, Android)

目次

- URLSession
- Swift Concurrency
- デモアプリの紹介
 - いらすとやの画像をダウンロードする
- デモアプリ>画像ダウンロード機能の説明
- 就活についてのお話
 - (エンジニア職,会社の選び方,やっておいたほうが良いこと)
- 会社の紹介

URLSession

- URLSession
 - URLのエンドポイントからデータをダウンロードしたり、アップロードするためのAPIを提供する
 - 今回はdata関数に焦点を当てる

- data(for: URLRequest, delegate: (URLSessionTaskDelegate)?) -> (Data, URLResponse)
 - URL先の内容をData型でダウンロードする関数
 - URLは第1引数に格納されている
 - ・返り値・・(取得したデータ、HTTP通信のヘッダー・ステータスコード)

Swift Concurrency

- Swift Concurrency (Swift5.5~)
 - ・非同期処理を簡潔に書くための言語の機能
 - async/awaitを用いて処理完了を待つことができる
 - ・以前はクロージャによるコールバックが使われており、直列実行しようとすると、どうしてもネストが深くなっていた。(詳細は次のスライド)
- 非同期処理
 - 時間がかかるためメインスレッドから一時的に抜ける処理
- コールバック処理
 - ある処理が終わったあとに実行する処理
- 直列実行
 - 通信1 → 通信2 → 通信3

```
// コールバック版の直列実行
fetchData1() {
 fetchData2() {
  fetchData3() { print("処理終了" }
// 処理1のコールバック内で処理2を実行→
// 処理2のコールバック内で処理3を実行...
// 通称コールバック地獄
// Swiftに限った話ではない
```

```
// NGパターン (完了前に次の処理がスタートする)
fetchData1() { } // 10秒かかる
fetchData2() { } // 1秒かかる
fetchData3() { } // 3秒かかる

// fetchData1() -> fetchData2() -> fetchData()3 ->
// fetchData2().CallBack -> fetchData3().CallBack ->
// fetchData1().CallBack
```

- Swift Concurrencyの使い方
 - awaitというキーワードを使って、通信が終わるまで待つことができる
 - awaitできるのはasyncな関数

```
func fetchData() async -> Data? {
    // 時間がかかる処理
    let data = ...

    return data
}

// Before

Task {
    let data1 = await fetchData()
    let data2 = await fetchData()
    let data3 = await fetchData()
}
```

アプリの紹介

画像のダウンロード方法

処理の流れ

- URL, URLRequestを生成
- URLSession.data関数でData型でダウンロードする
- データを画像に変換
- ・ 画面に表示(省略)

URL, URLRequestの生成

```
// 文字列に日本語、無効な記号等が入っていると失敗
let url = URL(string: "https://...")!
let request = URLRequest(url: url)
```

画像をダウンロードする

```
let url = URL(string: "https://...")!
let request = URLRequest(url: url)
// 追加
Task {
  do {
      let (data, response) = try await URLSession.shared.data(for: request)
    } catch { }
// sharedを使うとCookie, キャッシュ...etcを共通化できる
// shared・・・シングルトンパターンの慣例的な命名。
// シングルトン・・・アプリ内でインスタンスを1つに限定するクラス設計手法
```

画像に変換する

```
let url = URL(string: "https://...")!
let request = URLRequest(url: url)
Task {
  do {
       let (data, response) = try await URLSession.shared.data(for: request)
       let image = UIImage(data: data) // オプショナル型
    } catch { }
                                                             >簡単!!<
                                                             ΥΛΥΛΥΛΥΛ
```

まとめ

- 通信はURLSessionクラスで行う
- 通信で取得した値はData型
- Data型を期待する値・型に変換してアプリ上で表示を行う

エンジニア職について

- 良い点
 - ・ 給与は平均より上(ぶっ飛んで高いわけでは無い)
 - 自由度が高い職場が多い(リモートワーク・フレックス)
 - 副業・独立できたりと個人の力で割とどうにでもなる
- 悪い点
 - ・継続した学習が必要
 - プロジェクト参画時,新しい技術が登場されたとき...

就活のアドバイス的な話

(エンジニア職限定)

- ・会社の選び方(新卒編)
 - ・開発経験が積める環境
 - ・エンジニア転職では開発経験が最も重要視されるから
 - ・ 未経験~経験2,3年の転職だと、年収を100~200万上げることが可能
 - 副業を探すときにも活かせる
 - 広く使われている技術スタック
 - ・転職時、会社選びで役に立つ
 - 上記に加えて、変数を追加する
 - ・ 給与, リモート, フレックス...

- 会社の探し方
 - Findy, LAPRAS, Wantedlyを使用
 - ・ 求職者と企業のマッチングサービス
 - プロフィールに実績を書く
 - いいねを送る→企業が実績を見る→マッチング
 - スカウトが来る→求人・会社説明を見る→マッチング
 - ・マッチング後、カジュアル面談→書類→面接2,3回→内定
- 面接対策
 - よく聞かれる質問への回答を作っておく
 - 面接後、振り返りを行う(面接官の印象、話した内容、感想など)
 - ・次の面接前に見直すため

やっておいたほうが良いこと

(エンジニア職限定)

コードを書いて、公開する

開発業務ができるインターンに行く

会社の紹介

- カラビナテクノロジー株式会社
 - フルリモート・フルフレックス
 - 開発経験は職種に関わらず積める
 - ・インターン・新卒募集中
 - https://www.wantedly.com/companies/karabiner-tech
- 株式会社Newbees
 - 中途のみ
 - https://newbees.jp/

リソース

- ・ソースコード
 - https://github.com/1rsrx/ZemiCamp
 - アブストラクト、スライドも入ってます

- ご質問等あれば↓↓↓
 - h1kqaa@gmail.com
 - Twitter(@1rsrx)

