

iOS の通信処理

2023/09/02 黒田 光

動機

- アプリ開発初学者が最初に作るアプリは、通信しない
- だが、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！！！！
 - 気にならない人: エンジニア職限定で就活周りの話もあるよ！！！！
 - エンジニア職に興味ない人: ごめんなさい🙏

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

職歴

- 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

// 処理の重さによって完了タイミングが変わる

- 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  
}
```

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

```
// Before  
fetchData1() {  
    fetchData2() {  
        fetchData3() {}  
    }  
}
```

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 { }  
}
```

__人人人人__

> 簡単!!! <

—Y^Y^Y^Y^Y^—

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

やっと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\(@1rsrx\)](https://twitter.com/1rsrx)

