

## CHAPTER 01

解 答

01

③

- ① iOS アプリだけでなく、Mac OS用のアプリを開発することができる。
- ② ベータ版のダウンロードはApple開発者向けサイトから行う。
- ④ Apple Developer Programに参加するのは2015年10月現在では11,800円(税別)が必要である。

解 答

02

②

インデントはText Editing(Indentation)タブで設定することができる。

解 答

03

④

シミュレータを後から追加することもできる。Device TypeとOSのバージョンを指定することができる。

## CHAPTER 02

解 答

01

③

Tabbed Applicationは画面下にタブを配置し、タブをタップすることで画面を切り替えるアプリを作る時に利用する。スワイプ操作でページをめくるようなアプリを作る時に使うテンプレートはPage-Based Applicationである。

解 答

02

以下の通り。

- |            |   |
|------------|---|
| ナビゲーションエリア | 選択した項目の詳細情報を表示したり、Storyboardに貼り付けるUI部品などの一覧を表示する。 |
| エディタエリア    | 実行中のログなどを表示する。                                    |
| デバッグエリア    | ソースコードやStoryboardを編集する。                           |
| ユーティリティエリア | プロジェクトに含まれているファイルの一覧や、クラスメソッドの一覧などを表示する。          |

## CHAPTER 03

解 答

01

④

文字列を結合するに+演算子を使う。

解 答

①... ②"\(i)"

02

解 答

①

03

②配列はinsertメソッドを使って後から要素を追加することができる。

③辞書には順番という概念がないため、値を取得・削除する場合にインデックス番号は使わない。

④配列に複数の異なる型をまとめることもできる。

## CHAPTER 04

解 答

②

01

UIButtonは通常時、ハイライト時、disable時など状態ごとに文字色や背景色を変えることもできる。

解 答

④

02

①UITextFiledは複数行のテキストを入力させることができない。1行のみ入力させることができる。

②UILabelはユーザーにテキストを入力させることはできない。

③UITextViewはユーザーにテキストを入力させるためのUIだが、あらかじめテキストを設定しておくこともできる。

解 答

③

03

UIImageはURLを指定してネットワーク上から画像を取得して生成することができる。

## CHAPTER 05

解 答

④

01

複数のボタンから同じメソッドをアクションに設定することはできる。

解 答

③

02

NSUserDefaultsはアプリの設定を保存することに使われることが多い。

解 答

03

①

@1x,@2x,@3xの画像をまとめてドラッグ&ドロップで追加することができる。

## CHAPTER 06

解 答

01

③

UITableView クラスを継承する必要はなく、デリゲートを設定することで他のクラスに処理を委譲できる。

解 答

02

① cocoapods    ② pod    ③ install

解 答

03

①

データを追加・削除する処理はWrite トランザクション内で実行しないと整合性が保たれない可能性がある。

## CHAPTER 07

解 答

01

④

カメラロールへの保存は非同期で行われる。

解 答

02

②

AudioUnit は iOS アプリでも利用することができる。

解 答

03

① AVAudioSessionCategoryPlayback    ② true  
③ beginReceivingRemoteControlEvents

## CHAPTER 08

解 答

②

01

加速度の更新間隔は設定することができる。アプリの特性を考えて適切な時間を設定しよう。

解 答

① distanceFilter    ② desiredAccuracy    ③ startUpdatingLocation()

02

解 答

④

03

ピンの代わりに写真などを表示したり、別の画像を表示させることもできる。

## CHAPTER 09

解 答

③

01

SpriteKitでも効果音を再生することができる。また、AVPlayerを使って効果音を再生することもできる。

解 答

① SKSpriteNode    ② SKLabelNode    ③ SKVideoNode    ④ SKEffectNode

02

## CHAPTER 10

解 答

②

01

Storyboardの国際化はMain.strings(Japanese)のように、言語ごとの文字列を設定するファイルが作られるので、そのファイルを編集することで国際化を行うことができる。

解 答

④

02

requestInterstitialAdPresentationメソッドを呼び出すことで、任意のタイミングで全画面広告を表示させることができる。