

# プログラムの流れ方

画面が表示されるときに最初に呼ばれる場所

- **(void) viewDidLoad{**

**[super viewDidLoad];**

括弧の間に画面が表示されたときにしたいことを書いていきます。

**}**

# プログラムの流れ方

```
- (void)viewDidLoad{  
    [super viewDidLoad];  
  
}  
  
- (void)aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa{  
  
}  
  
- (void)bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb{  
  
}
```



```
- (void) viewDidLoad{  
    [super viewDidLoad];  
  
    [self aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa];  
  
    [self bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb];  
  
}
```

```
- (void) aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa{  
    スクリーンショットを撮るプログラムが書かれている  
  
}
```

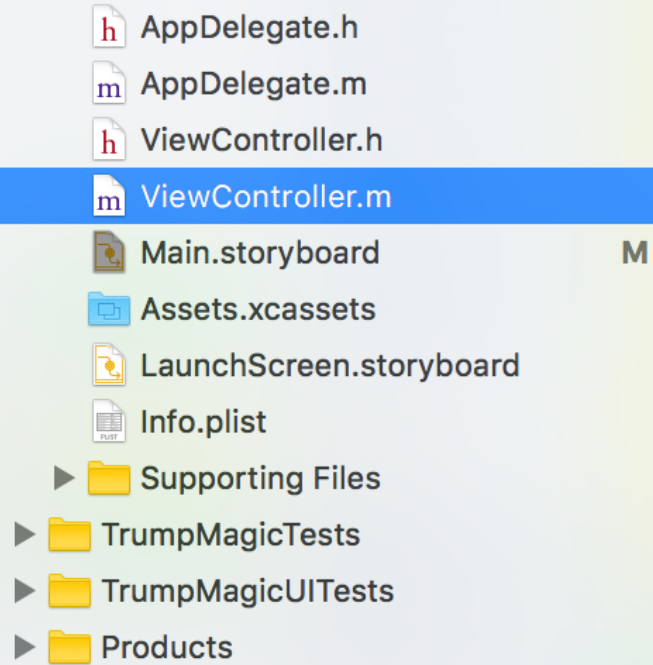
```
- (void) bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb{  
    次の画面へ移動するプログラムが書かれている  
  
}
```

# プログラムの見方

## 基本的に

- ① .hファイルと.mファイルで1セット
- ② .mファイルへ記述していく
- ③ 変数と呼ばれる箱を準備する
- ④ 変数は自分で好きな名前をつけることができる
- ⑤ ただし、変数は宣言しなければならない

# プログラムの見方



```
#import "ViewController.h"

@interface ViewController ()

@end

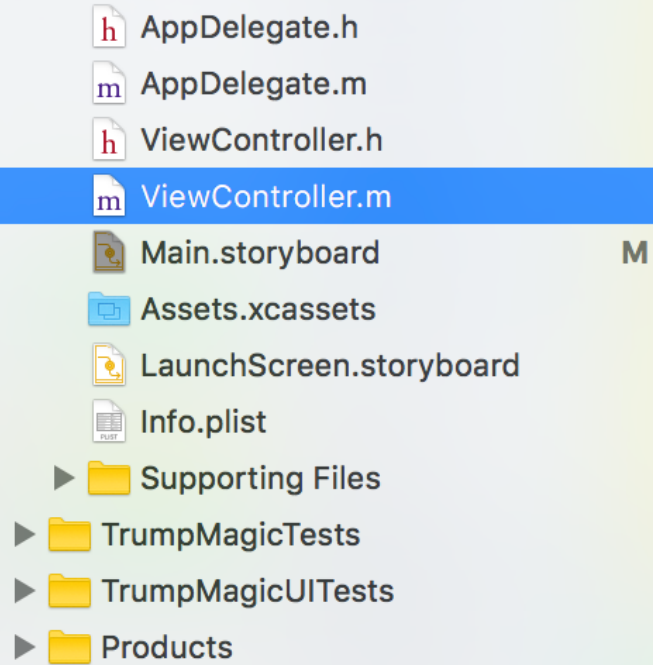
@implementation ViewController

- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
}

- (void)didReceiveMemoryWarning {
    [super didReceiveMemoryWarning];
    // Dispose of any resources that can be recreated.
}

@end
```

# プログラムの見方



```
#import "ViewController.h"

@interface ViewController ()

@end

@implementation ViewController

- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
}

- (void)didReceiveMemoryWarning {
    [super didReceiveMemoryWarning];
    // Dispose of any resources that can be recreated.
}

@end
```

# {この中にプログラムは書く}

```
#import "ViewController.h"

@interface ViewController ()

@end

@implementation ViewController
{
    //括弧をつくってこの中に変数を宣言する
}

- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];

    //宣言した変数はここで使えるようになる

    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
}

//括弧の外では使えない(新しく括弧を作る必要がある)

- (void)didReceiveMemoryWarning {
    [super didReceiveMemoryWarning];
    // Dispose of any resources that can be recreated.
}

@end
```



# 数値を扱うものを宣言し、 使用した例

```
@implementation ViewController
{
    //括弧をつくってこの中に変数を宣言する

    int count;
}
```

```
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];

    //宣言した変数はここで使えるようになる

    count = 0;

    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
}
```

# 変数を宣言しなかった際は エラーになる。(使えない)

Storyboard  
Assets  
Scene.storyboard  
Files  
Tests  
UITests

M

```
@implementation ViewController
{
    //括弧をつくってこの中に変数を宣言する

}
```

```
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];

    //宣言した変数はここで使えるようになる

    count = 0;

    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
}
```