変数(箱)について

int 箱;

int



箱は宣言することで 使えるようになる

箱の名前は 自分で自由に決定できる

変数(箱)について

int 箱 = 1;

int = 1;

箱の中にはもの(値)を 入れることができる

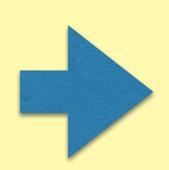


何をいれるかは intの部分で決定する。



何をいれるかは intの部分で決定する。

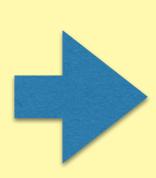




1とか100などの整数値

NSString





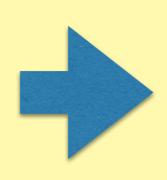
文字

int以外のものに関しては 文字のはじめに「NS」がつく場合が多い。

スティーブ・ジョブズのNextStepが由来

ૢૹૺ૱૿ૢૹૺ૾ૹ૽૱ઌ૽ૡ૽ૹ૽૽ઌ૽૽૱ઌૡૡ૽ૹૺૡૡૹઌ૿ઌૡ૽૱૱ૹ૽૽ૹૡૼૡૡૡ૱ઌૢઌ૾૾ૺઌઌ૽૱ઌૡૡ૽ૹૺૡૡૹઌ૿ઌ૱ૹ૾૽૱ૹૼ૱ૹૼ૱ૹૼ૱ૹૣઌ૱ઌૢઌ૾ૺૺઌઌ૽૱ઌૡૡૹૺૡૡૹ૿૽ઌૺૡ૱૱૱ ૢૹ૽૽ૹ૽૽ૹ૽૽ૹ૽ૹ૽ૹ૽૽૱ઌઌ૽૱ૹૡૡ૽ૹૺૡૡૹઌ૿ઌૡ૽૱૱ૹ૽ૹૡૡઌઌઌઌઌઌ૽૱ઌૡૡ૽ૹૺૡૡૹઌ૿ઌ૱ૹ૾૽૾૱ૹૼ૱ૹૼ૱ૹૣઌઌઌઌઌ૽૱ઌૡૡૡૹૺૡૡૹ૿૽ઌૺૡ૱૱૱

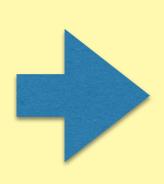




1とか100などの整数値

NSString

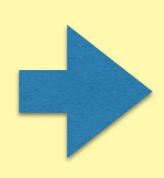




文字

int以外のものに関しては 箱の名前の前に米をつけるのが基本。

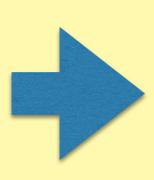




1とか100などの整数値

NSString





文字

また、ボタンやラベルなどの箱を作る際は、 文字のはじめに「UI」がつくのが基本。

ૢૹ૱ૹ૽૽ૹૺ૱ૹ૽ૡૹ૽૽ૹ૽૽૱ૡૹ૽૱ૡૡૢૹૺૡૡૢૹ૽ૼૺઌૡૢૡ૱ૹ૽૽ૹૺ૱ૡૡૢઌ૱ઌૡૡૢૹ૽૽ૡૡૹ૾ઌ૾ૡ૱ૹ૾૽ૹૹ૽૽ૹૹૹ૽૽ૹૡૡૡૡૡ૱ઌૡૡ૽૱ૡૡૡૡૡૡ૱ ૡ૱ૹ૽૽ૹ૽ૹ૽ૹ૽ૹ૽૽ૹ૽૽ૹ૽૽ૹ૽૽ૹ૽૽૱ૡૡૢૹ૽૽ૡૡૢૹ૽ૼૹ૽ૹ૽ૹૡ૽ૹઌઌઌઌઌઌ૽૱ઌૡૡૢૹ૽૽ૡૡૹઌ૾ઌ૱ૹૼૹૹ૽૽ૹૹૡૡૡૡૡઌઌઌઌઌઌઌૡૡૡ૱ૡૡૡૡૡ

UILable *



UIButton



IBOutletとは、ストーリーボードとつないだときに自動で生成されるので無視。 大切なのは、「箱」をどう使いたいか。

IBOutlet UILable



IBOutlet UlButton

