

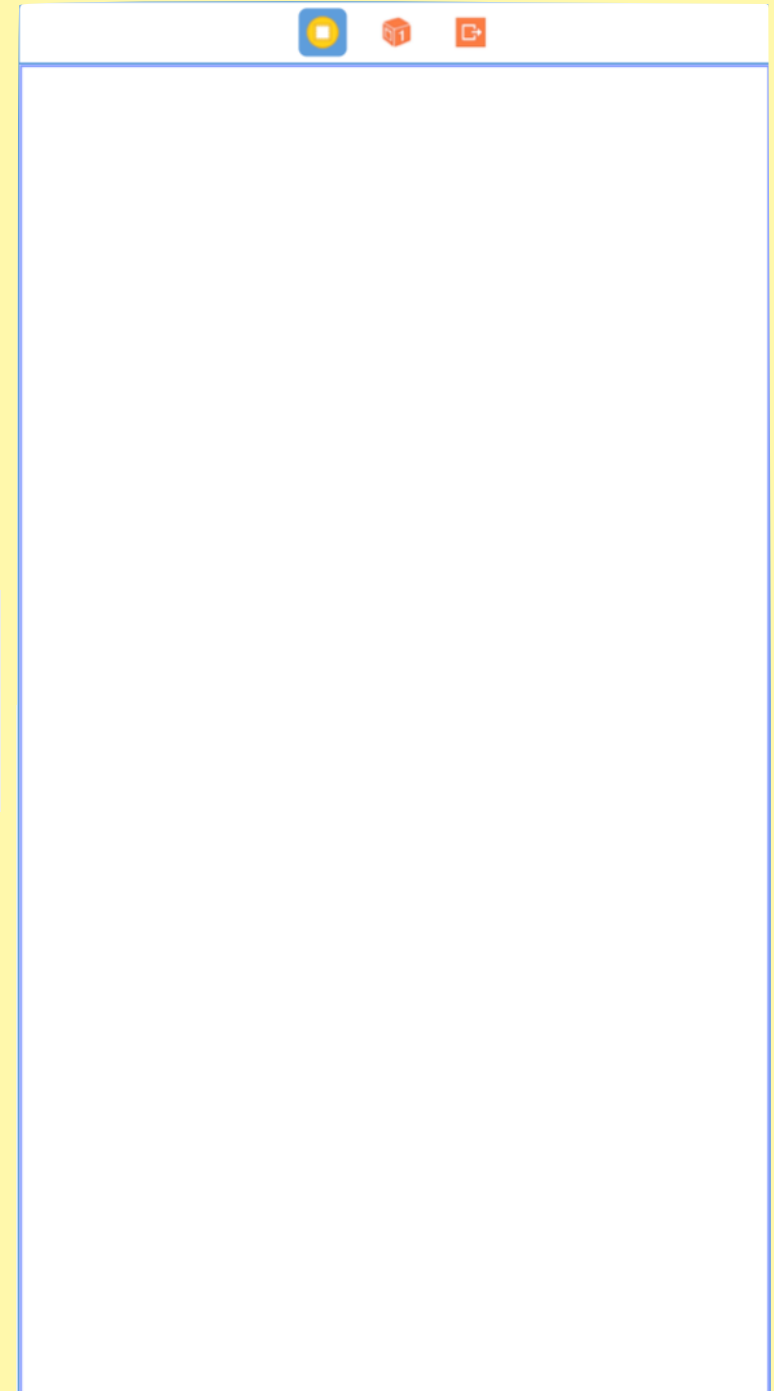




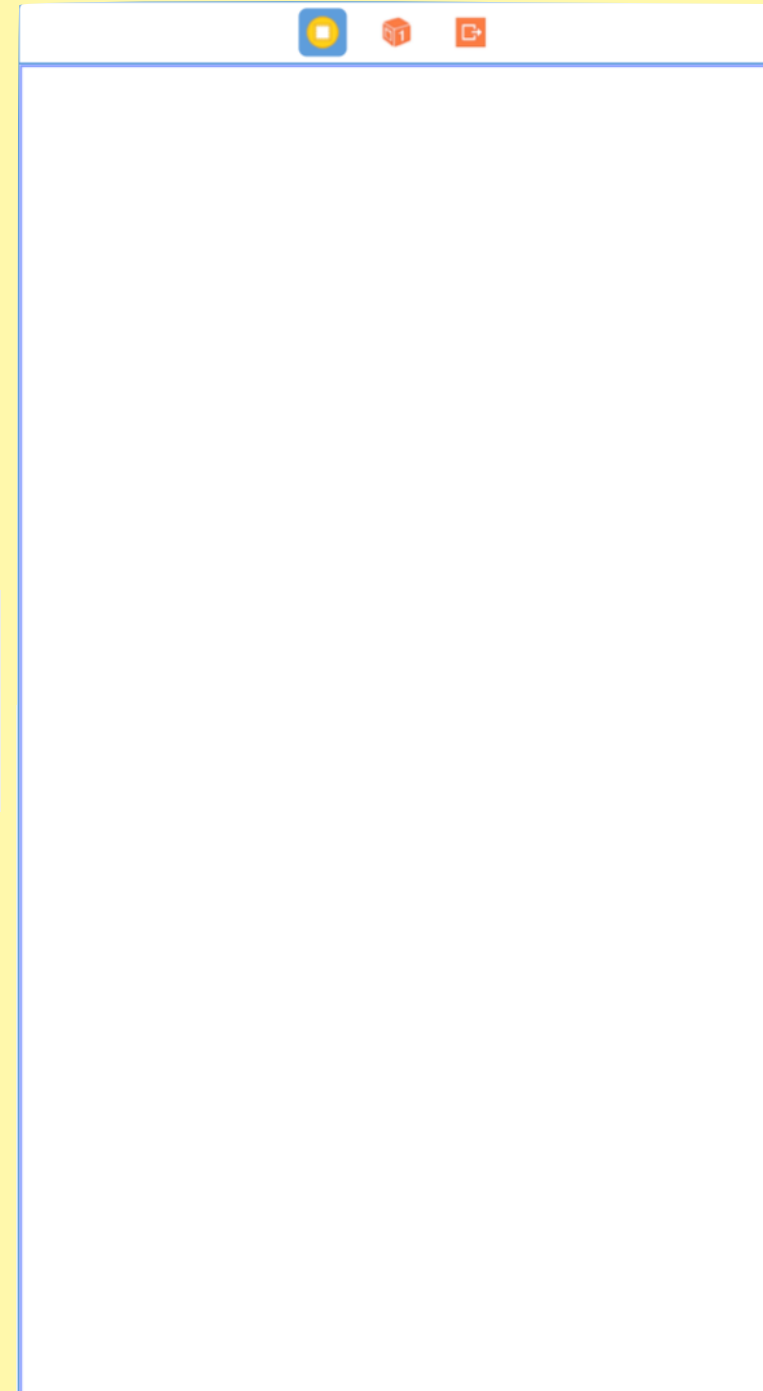
# Storyboard上の画面と プログラムファイルの関係性

 ViewController.h  
 ViewController.m

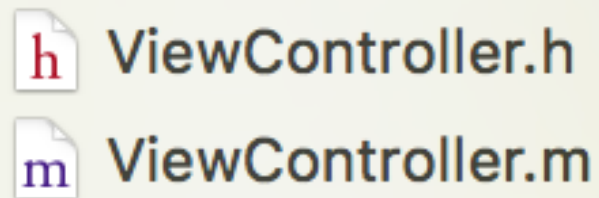


# これで1セット

 ViewController.h  
 ViewController.m



# 基本的にViewController.mに記述する



h ViewController.h  
m ViewController.m



# 画面に対してプログラムファイルが2つ

つまり、画面を1つ増やすと、  
原則プログラムファイルを作成し、  
画面に設定しなければならない。

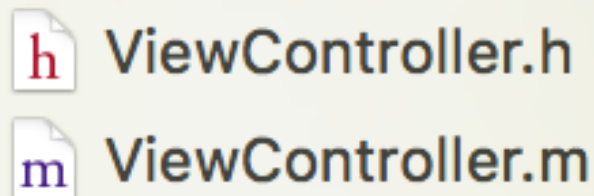
 YutaViewController.h

 YutaViewController.m

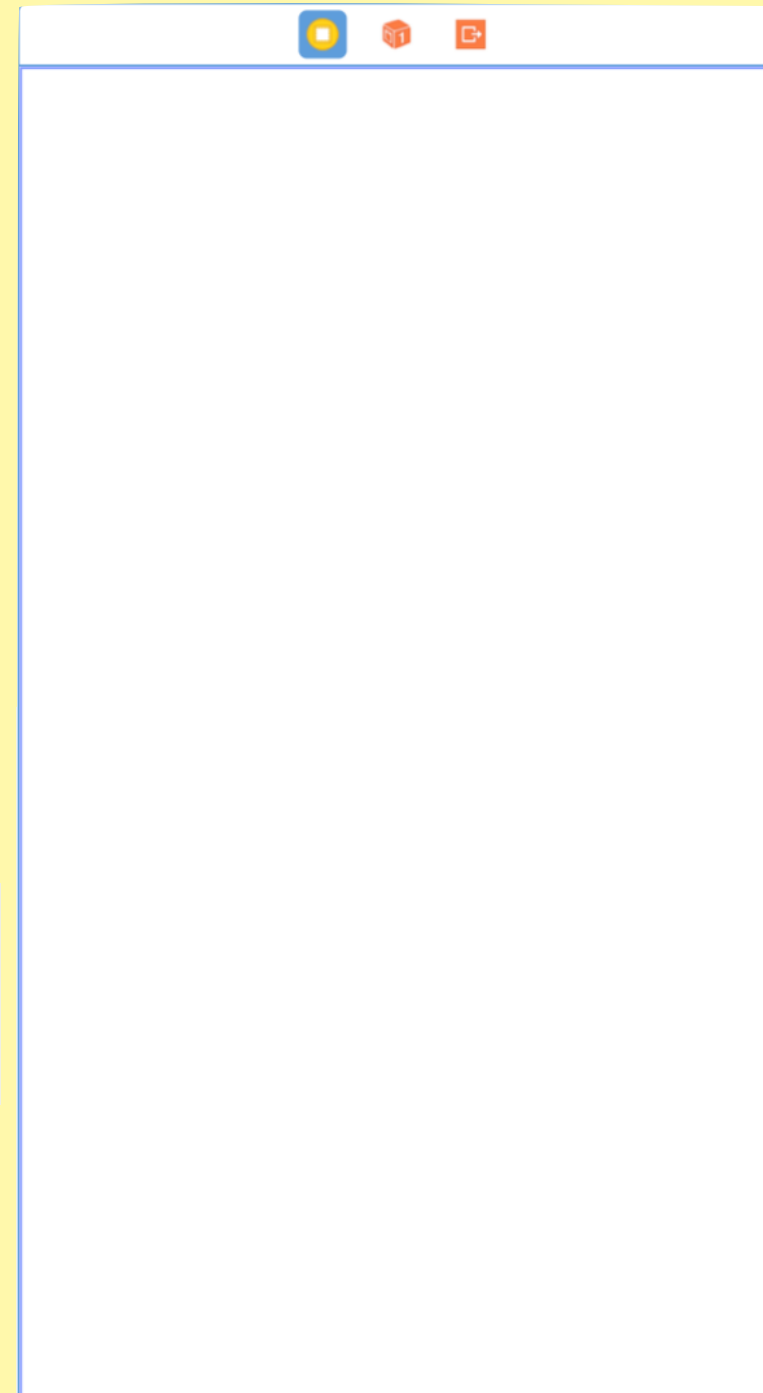


# 画面に対してプログラムファイルが2つ

ただし、  
はじめてプロジェクトファイルを作ったときには  
**ViewController.h**  
**ViewController.m**  
が作成され、設定されている。

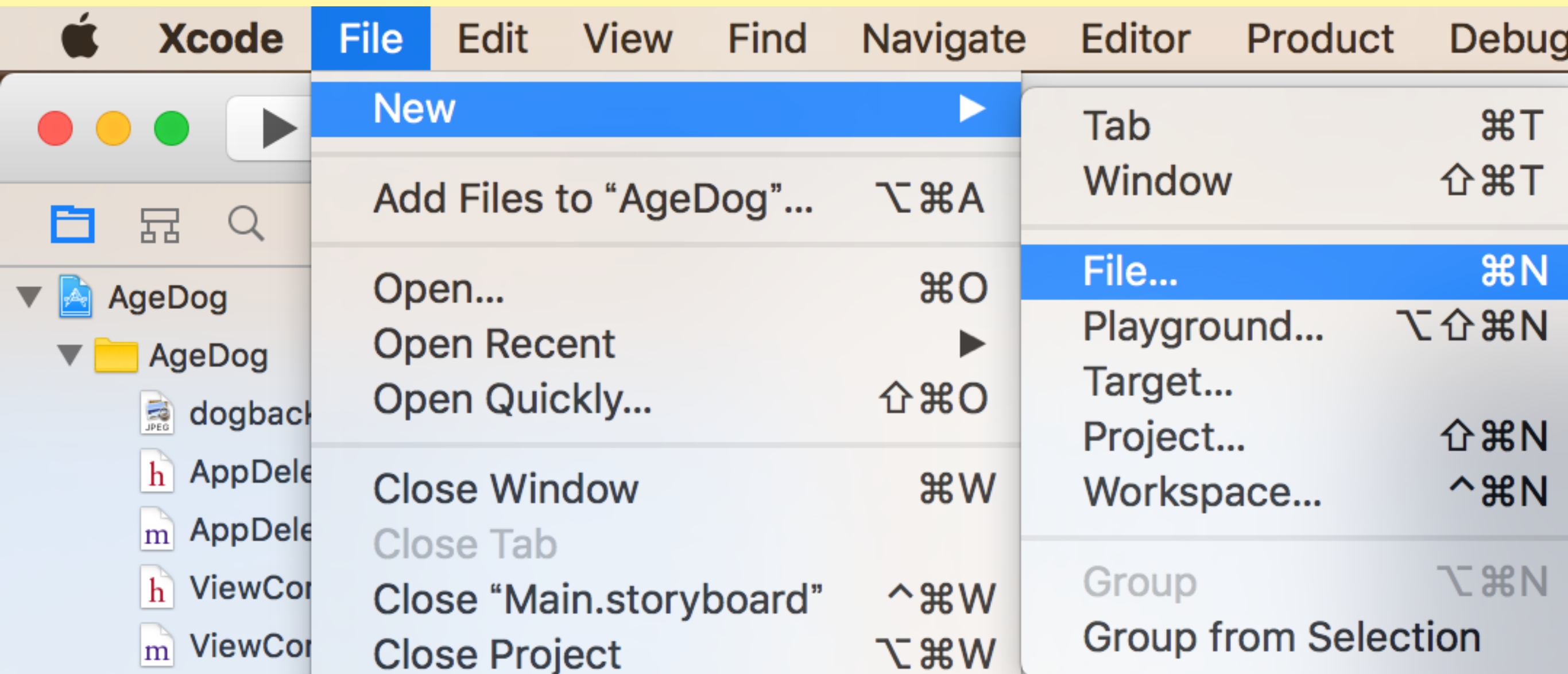


h ViewController.h  
m ViewController.m



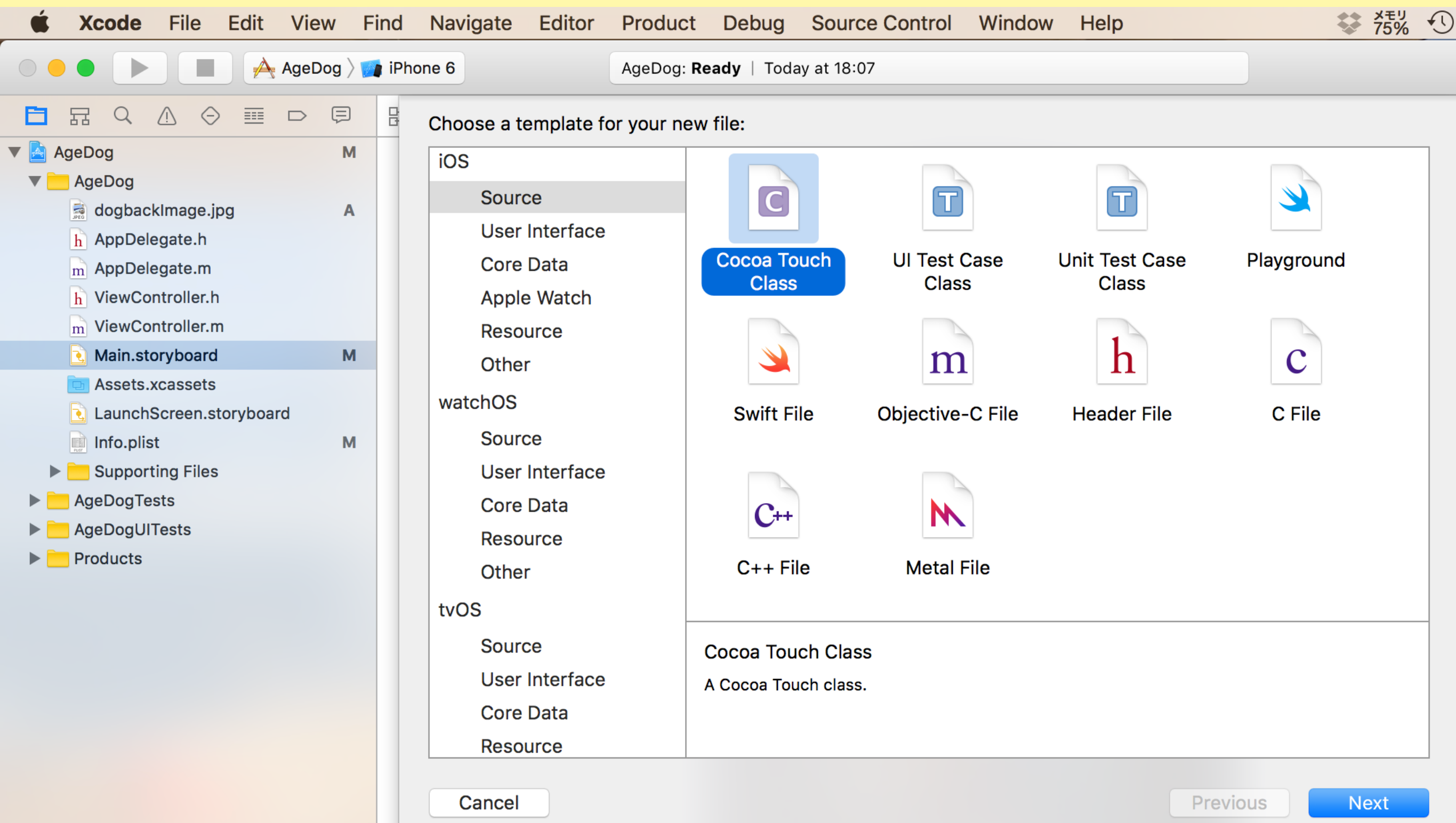
# 新しいプログラムファイルの作り方

File → New → File



# 新しいプログラムファイルの作り方

iOS → Source → Cocoa Touch Class → Next





# 新しいプログラムファイルの作り方

Classに名前を自由に決めて→Nextで完了

