

変数(箱)について

int 箱;

箱は宣言することで
使えるようになる

int



;

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

`int`  `= 1;`

何をいれるかは
`int`の部分で決定する。

`NSString` *  `= @"あいうえお";`

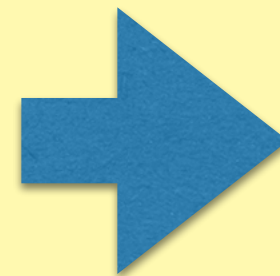
何をいれるかは
intの部分で決定する。

int



1とか100などの整数値

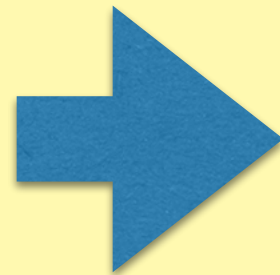
NSString *



文字

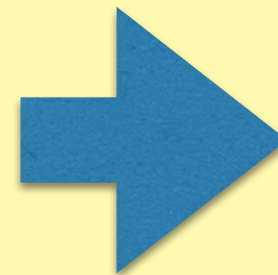
int以外のものに関しては
文字のはじめに「NS」がつくことが多い。
スティーブ・ジョブズのNextStepが由来

int



1とか100などの整数値

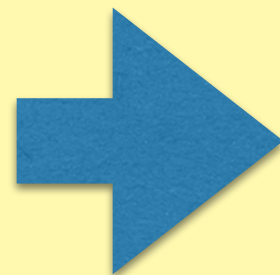
NSString *



文字

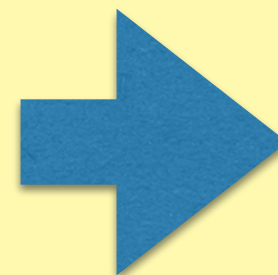
int以外のものに関しては
箱の名前の前に*をつけるのが基本。

int



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。

UILabel

*



;

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 UILabel *  ;

IBOutlet UIButton *  ;