

iOSアプリにおけるSceneDelegate対応の調査

Qiita記事のポイント

- **Sceneベースのライフサイクルを採用していないアプリは起動しない** – WWDC 2025のUIKitセッションでは、従来の `UIApplication` 依存APIが非推奨となり、今後はsceneベースのライフサイクルを必須とする方針が発表された ¹。iOS 26では単なる警告ログが出るが、次のメジャーリリース (iOS 27 予定) からはScene Delegateを採用していないアプリが起動しなくなるという破壊的変更である ¹。
- **Info.plistでApplication Scene Manifestを追加** – Info.plist に `UIApplicationSceneManifest` キーを追加し、`UISceneConfigurationName`、`UISceneDelegateClassName`、`UISceneStoryboardFile`などを定義する ²。これによりアプリがシーンを認識し、scene delegateのクラスが読み込まれる。
- **ライフサイクルメソッドの移行** – AppDelegate にあった `applicationDidBecomeActive`、`applicationWillResignActive`、`applicationDidEnterBackground`、`applicationWillEnterForeground` といったメソッドは、SceneDelegate の `sceneDidBecomeActive`、`sceneWillResignActive`、`sceneDidEnterBackground`、`sceneWillEnterForeground` に移行する ³。
- **古いAPIの置き換え** – `UIAlertView` はiOS 9.0で非推奨となっていたが、App Delegateではまだ使用できた。scene移行に伴い `UIAlertController` に置き換えなければクラッシュする事例があった ⁴。
- **移行完了の確認** – アプリ起動時に「This process does not adopt UIScene lifecycle」「UIScene lifecycle will soon be required」といったログが出なくなれば移行完了と判断できる ¹。

WWDC 2025 UIKitセッションの内容

WWDC 2025のUIKitセッション「UIKitの新機能」では、Scene Delegateの必須化について明確に触れられている。特に21:57付近のスライドでは次の点が強調されていた：

- **Scenesは柔軟なアプリの基盤** – シーンはアプリのユーザーインターフェースを管理する単位であり、複数ウィンドウやマルチタスクに対応できる柔軟性を提供する。従来の `UIApplication` 中心のAPIは非推奨となりつつある ⁵。
- **iOS 26以降はUISceneライフサイクルが必須** – スライドでは「UIScene life cycle will be required after iOS 26」と明言されており、最新SDKでビルドしたUIKitアプリではscene delegate採用が必須になることが示された ⁵。

Apple Technical Note TN3187の概要

Appleのテクニカルノート TN3187「Migrating to the UIKit scene-based life cycle」は、sceneライフサイクルへの移行手順と理由を詳しく解説している。

必須化の背景とタイムライン

- iOS 18.4/iPadOS 18.4/Mac Catalyst 18.4/tvOS 18.4/visionOS 2.4では、sceneを採用していないアプリで次のログが出力される：
「This process does not adopt UIScene lifecycle. This will become an assert in a future version」
⁶。

- iOS 26／iPadOS 26／Mac Catalyst 26／tvOS 26／visionOS 26ではこのメッセージが「UIScene lifecycle will soon be required. Failure to adopt will result in an assert in the future」に更新され、近い将来の断言（app assertion）を予告している ⁷。
- iOS 26の次のメジャーリリースでは、最新SDKでビルドしたアプリがscene life-cycleを採用していないと起動しない。複数シーンのサポートは必須ではないものの、sceneライフサイクル自体の導入は必須と明言されている ⁸。

Sceneの概念とライフサイクル

- SceneはアプリのUIのインスタンスであり、ドキュメントベースのアプリでは各ドキュメントを独立したsceneとして表示できる ⁹。Sceneベースのライフサイクルはアプリ全体のライフサイクル（プロセスの起動など）と、UIが画面に表示されている期間のライフサイクルを分離する ¹⁰。
- Sceneベースのライフサイクルを採用する最も簡単な方法は、Info.plist に UIApplicationSceneManifest キーを追加し、scene構成を定義すること ¹¹。キーにはsceneの名称 (UISceneConfigurationName)、delegateクラス名 (UISceneDelegateClassName)、Storyboardファイル名などを設定する ¹²。
- 複数シーンをサポートすることは任意である。UIApplicationSupportsMultipleScenes キーを true にすると複数のシーンを同時に表示できるが、データモデルをsceneごとに分ける必要があるため慎重に検討する ¹³。

移行時の具体的な手順

- **Scene構成の追加** – Info.plist に UIApplicationSceneManifest を追加し、UISceneConfigurationName や UISceneDelegateClassName を設定する ¹⁴。
- **動的構成が必要な場合の実装** – application(_:configurationForConnecting:options:) メソッドを AppDelegate に実装して、ユーザーアクティビティに応じた UISceneConfiguration を返す ¹⁵。
- **ライフサイクルメソッドの移動** – UIApplicationDelegate の applicationDidBecomeActive(_:) などのメソッドは UISceneDelegate の対応するメソッドに移行する ¹⁶。これにより、アプリの状態遷移をscene単位で処理できるようになる。

移行判断の指針

TN3187では、アプリが以下の条件に該当する場合はsceneベースライフサイクルへの移行が必要だと述べている：

- Info.plist に UIApplicationSceneManifest キーがない、または構成が定義されていない ¹⁷。
- AppDelegate に application(_:configurationForConnecting:options:) メソッドを実装していない ¹⁸。

まとめ

- **iOS 26以降はUISceneが必須** – WWDC 2025とTN3187の両方で、iOS 26の次のメジャーリリースではSceneベースライフサイクルを採用していないアプリが起動しなくなると明言されている ⁵ ¹⁹。既存アプリは早急に対応が必要である。
- **Info.plistへのSceneマニフェスト追加** – UIApplicationSceneManifest キーを追加し、scene構成（名前・delegateクラス名・Storyboardなど）を定義することでsceneサポートが有効になる ¹⁴。複数シーンのサポートは任意だが、シーンライフサイクル自体は必須である ¹³。
- **AppDelegateからSceneDelegateへのライフサイクル移行** – applicationDidBecomeActive などのメソッドは sceneDidBecomeActive などに移行し、UIAlertAlertView のような古いAPIは UIAlertAlertController に置き換える必要がある ²⁰。

- **動的シーン構成** – 特定のユーザーアクティビティに応じて異なるシーンを生成する場合は、`application(_:configurationForConnecting:options:)` を実装して `UISceneConfiguration` を返す¹⁵。

これらの手順を踏むことで、今後のiOSリリースにおいてアプリが起動しなくなることを防ぎ、UIKitの最新機能を利用した柔軟なアプリケーション設計が可能になる。

¹ ² ³ ⁴ ²⁰ SceneDelegate移行対応 #iOS - Qiita

<https://qiita.com/wadawd/items/76e34faed54c9bc1c29b>

⁵ UIKitの新機能 - WWDC25 - ビデオ - Apple Developer

<https://developer.apple.com/jp/videos/play/wwdc2025/243/>

⁶ ⁷ ⁸ ⁹ ¹⁰ ¹¹ ¹² ¹³ ¹⁴ ¹⁵ ¹⁶ ¹⁷ ¹⁸ ¹⁹ TN3187: Migrating to the UIKit scene-based life cycle | Apple Developer Documentation

<https://developer.apple.com/documentation/technotes/tn3187-migrating-to-the-uikit-scene-based-life-cycle>