



iPhoneコース

オリジナルQuizアプリ



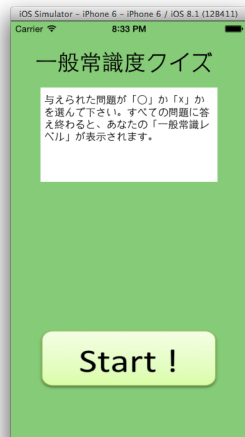
画面遷移とStoryboard Segue

* 画面遷移とStoryboard Segue

画面遷移が簡単に設定できるStoryboard Segue(セグエー)について学んでいきます。
今回のアプリはこのような流れで画面が遷移します。

タイトル画面

- ① “Start!”ボタンで
クイズ画面へ



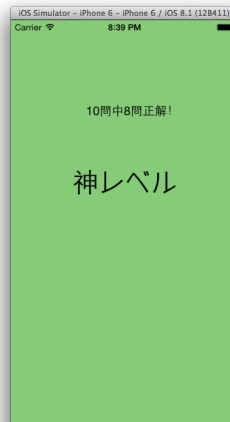
クイズ画面

- ② 全問題が終わると
結果表示画面へ



結果表示画面

- ③ “タイトルへ戻る”ボタンで
タイトル画面へ



次ページから画面遷移の設定を行っていきます。
②の遷移は、少々複雑なので、こちらであらかじめ設定してあります。

2 * プロジェクトを開く

デスクトップにある[Quiz] フォルダの中にある
[Quiz.xcodeproj]をダブルクリックします。

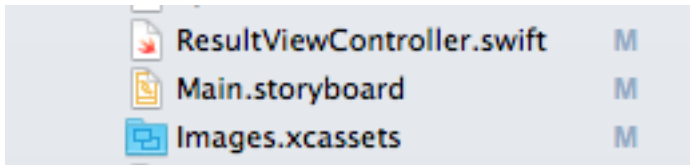


Quiz.xcodeproj

Xcodeが立ち上がりましたか？

3 * IB (インターフェースビルダー) の起動

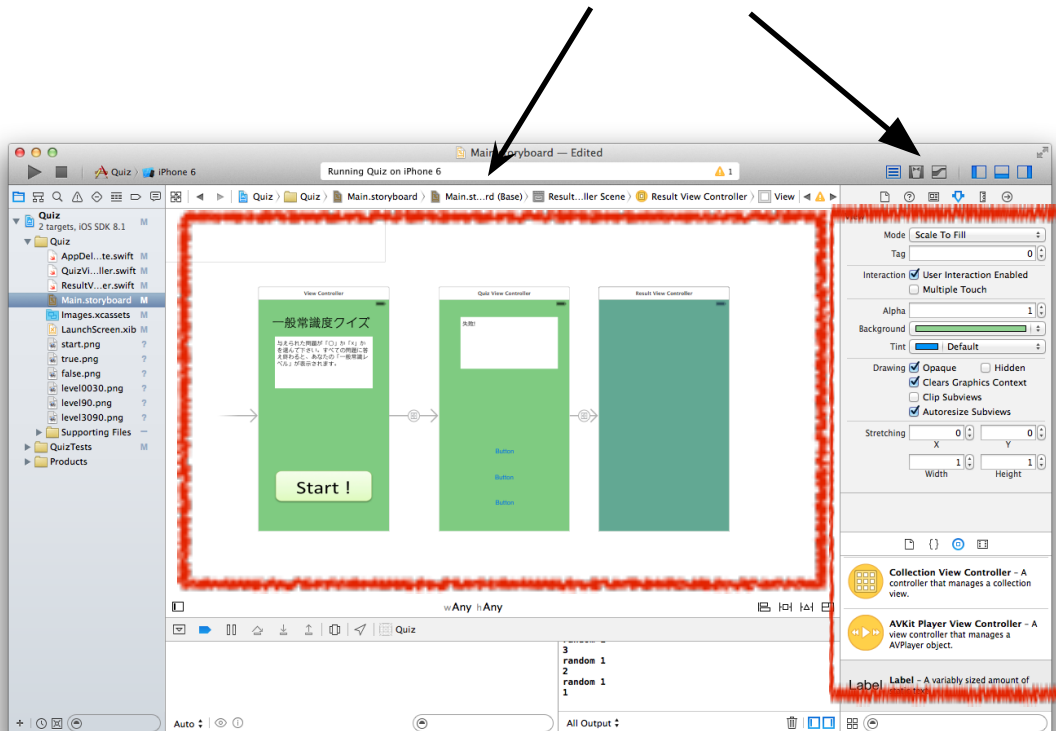
1. [MainStoryboard.storyboard] をクリックします。



3つの画面が表示されましたか？
表示されない場合は
ツールバーのViewボタンを
このようにクリック



この2つの画面を中心に使います



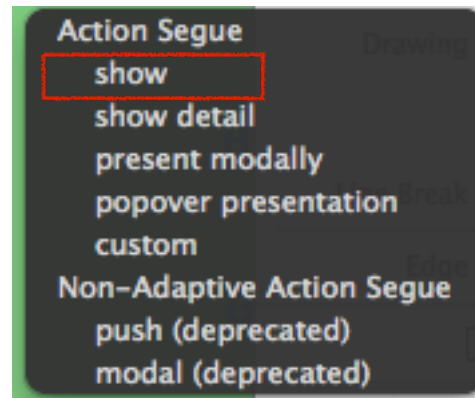
4 * まずは, タイトル画面からクイズ画面への遷移を設定します

“Start!”ボタンが押されたらクイズ画面に遷移するように設定します。

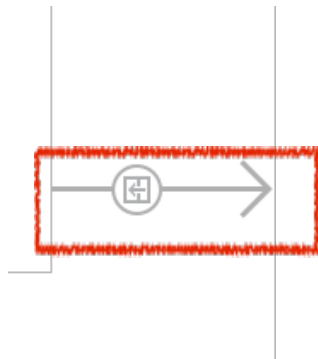
1. “Start!”ボタンの上で左クリック



2. スタートボタンの上でコントロールキーを押しながら、真ん中の画面でドロップします。
showを選択クリックします。



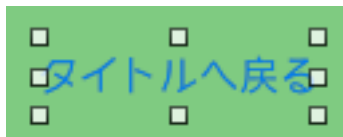
3. 2つの画面が線で繋がれば OK!



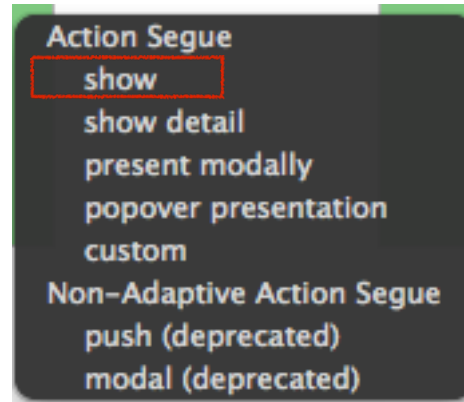
5 * 結果表示画面からタイトル画面への遷移を設定します

“タイトルへ戻る”ボタンが押されたらタイトル画面に遷移するように設定します。

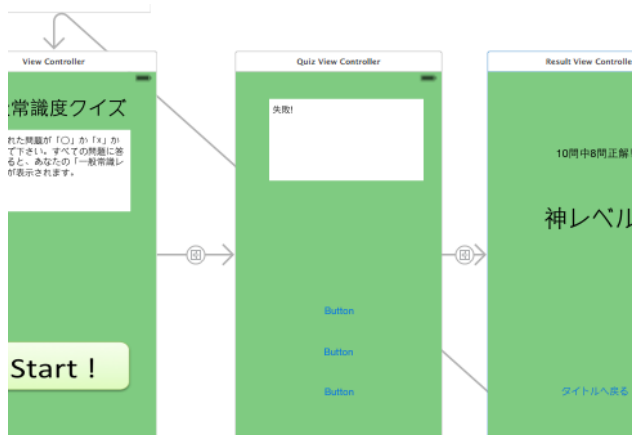
1. “タイトルへ戻る”ボタンの上で左クリック



2. スタートボタンの上でコントロールキーを押しながら、真ん中の画面でドロップします。
showを選択クリックします。



3. 2つの画面が線で繋がれば OK!



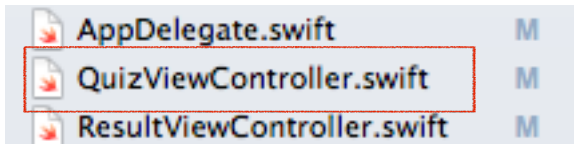
クイズのコンセプトを考えよう
「何」クイズにしますか？
みんなのオリジナルクイズを完成させよう。

クイズ問題を追加する命令を書く

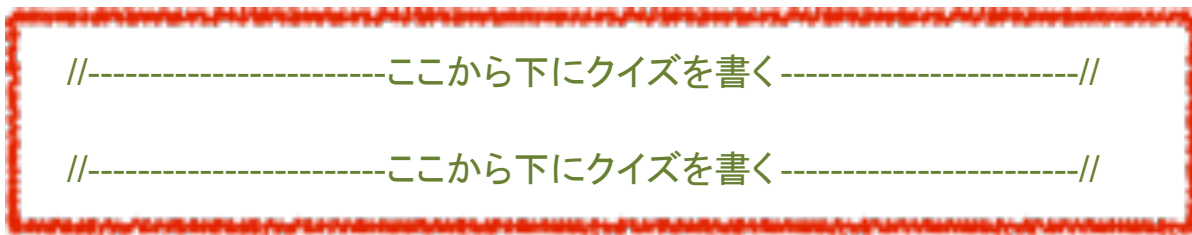
ここまででアプリの制御を行う設定は完了しました。
いよいよクイズ問題を追加していきます！

6 * 命令を書きます

1. [QuizViewController.swift]をクリックします。



2. ファイルの中を探してこの場所に命令を書きます。



2つ問題を追加した例

```
quizArray.append(["4月1日は何の日？","ぬるぽの誕生日","エイプリルフール","ウソップの誕生日",1])  
quizArray.append(["女子サッカー日本代表は〇〇JAPAN？","ナショナル","侍","なでしこ",3])
```

7 * 命令の形式

問題を追加する命令の形を示します。命令を書く場所は次のページで示します。

```
quizArray.append(["①","②","③","④","⑤"])
```

①

: 問題文

②

: 選択肢1

③

: 選択肢2

④

: 選択肢3

⑤

: 答えの番号(選択肢1が答えなら1になる)

例1

```
quizArray.append(["4月1日は何の日？","ぬるぽの誕生日","エイプリルフール","ウソップの誕生日",1])
```

例2

```
quizArray.append(["女子サッカー日本代表は〇〇JAPAN？","ナショナル","侍","なでしこ",3])
```

参考:問題をシャッフルしたい場合

先ほど命令を追加したすぐ下に問題をシャッフルする命令が用意してあります。

問題をシャッフルする場合はこの命令のコメントを解除してください。
(先頭にある『 // 』を削除する)

シャッフルしない	//choiceQuiz()
----------	----------------

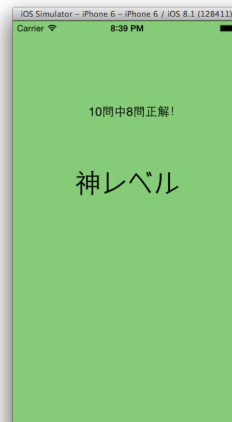
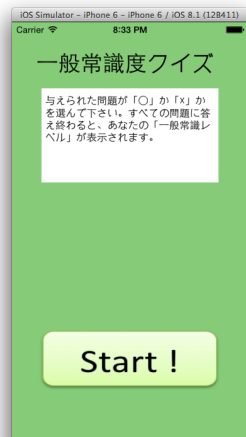
シャッフルする	choiceQuiz()
---------	--------------

8＊お待たせしました！！ 実行してみましょう！

画面左上”Run”ボタンをクリックして実行してみましょう。



画面左上”Run”ボタンをクリックして実行してみましょう。



デザインの変更

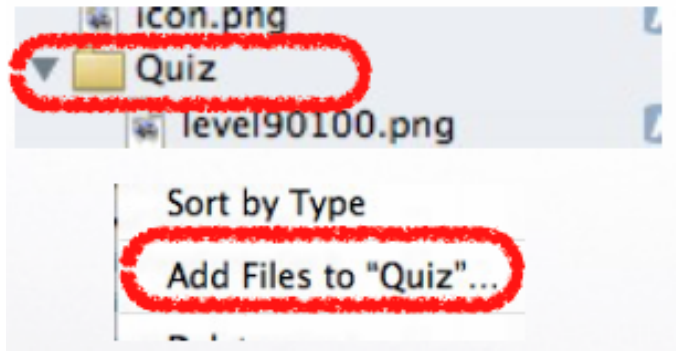
ここからはデザインを変えるのに役に立つ情報を紹介します。
参考にしてオリジナルのアプリを完成させてください！
なお、操作は全てストーリーボード上で行います。

参考1: 背景に画像を入れます

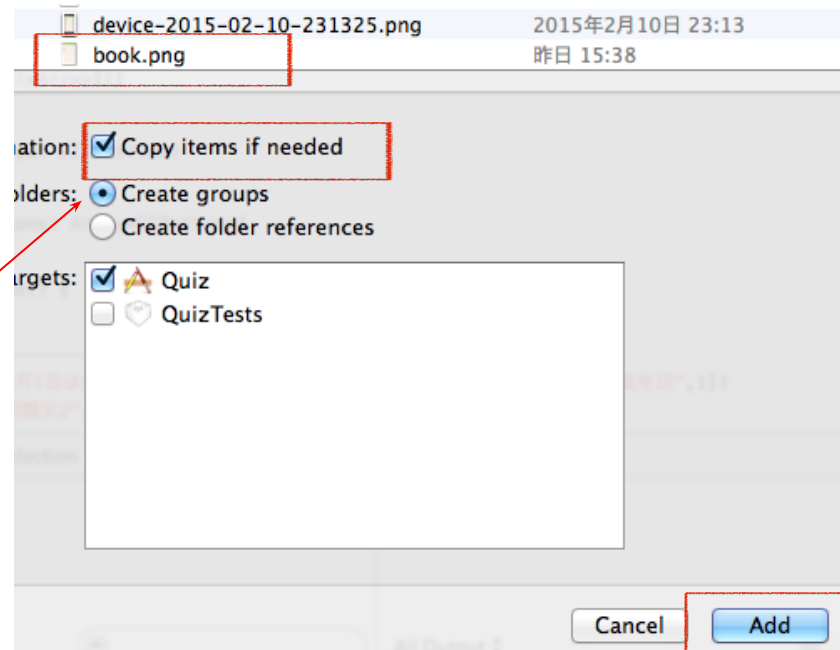
参考1: 背景に画像を入れます

まず, 画像をプロジェクトに取り込む方法を紹介します。
背景やボタンの画像など新しく画像を使用する時はまずこの作業を行います。

1. 『Quiz』上で右クリック
2. 「Add Files to “Quiz”…」をクリック



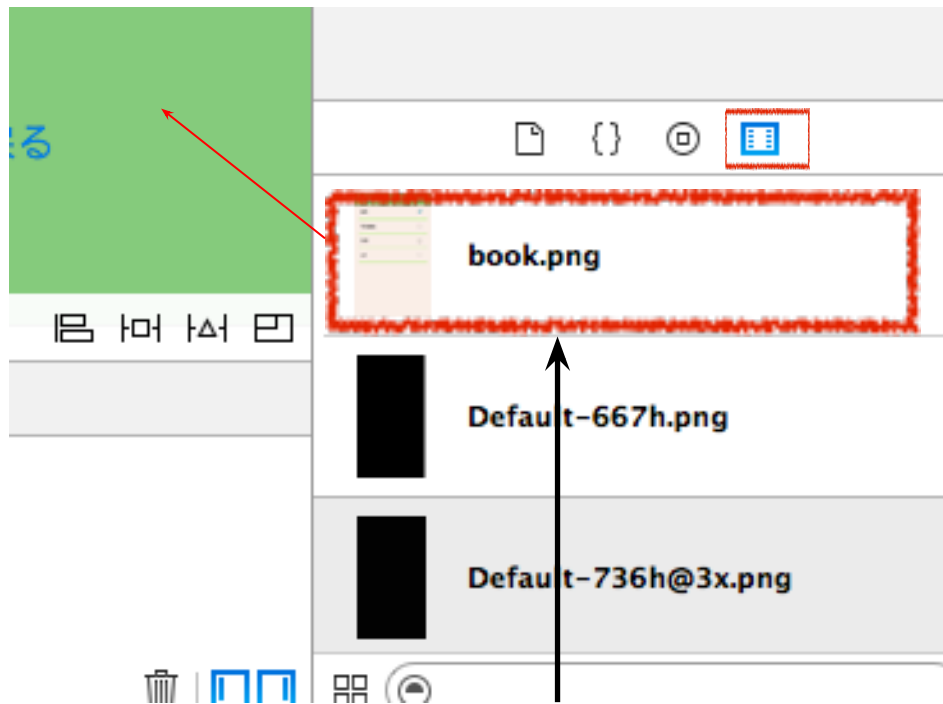
3. 背景にする画像を選択
4. 最後に『Add』をクリック



※必ずチェックをいれる

参考1-2: 背景に画像を入れます

1. IB画面の左にあるユーティリティーウィンドウから四角形の部分をクリック

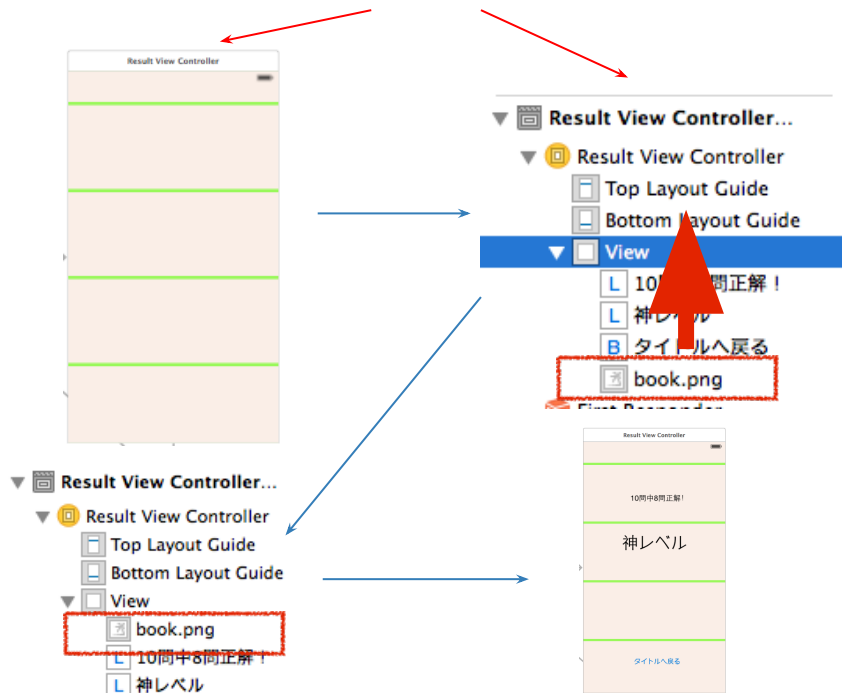


2. 背景にしたい画像を画面上までドラック&ドロップ

画面が隠れてしまった場合

左側にあるドキュメントアウトラインから画面下の名前と同じ名前になっているウィンドウ探して背景にしたい画像を一番上までドラック&ドロップします。

同じ名前が確認



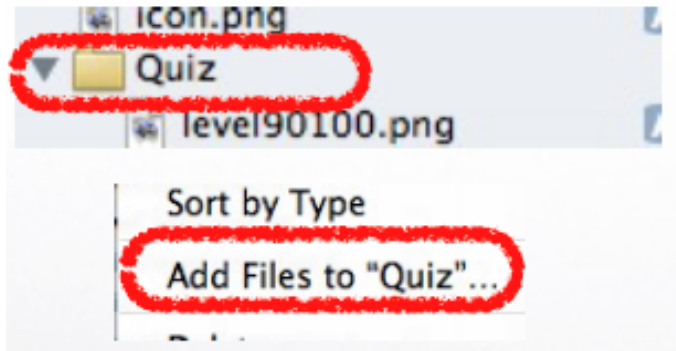
参考2: ボタンを画像に変更します

参考2-1:まずは使う画像を取り込み取り込みます

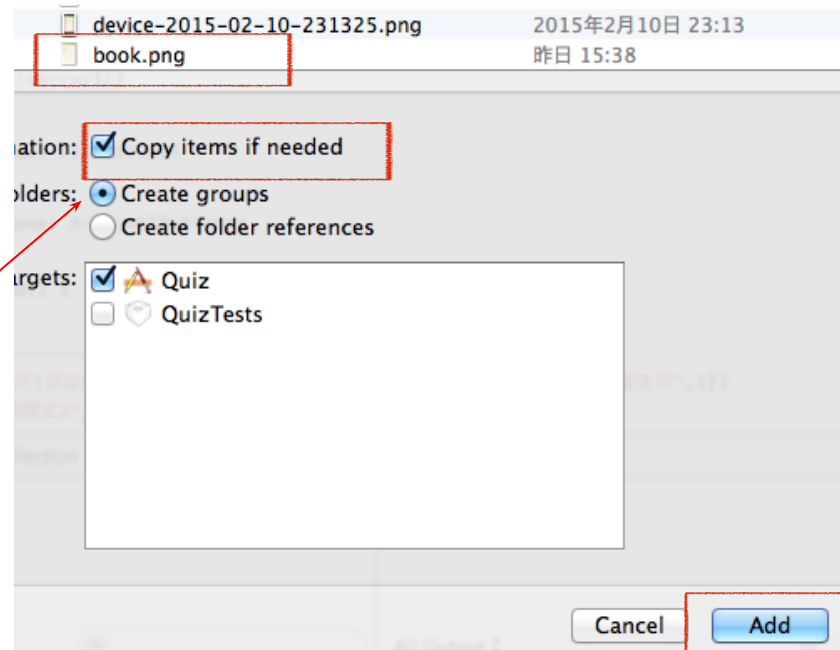
まず、画像をプロジェクトに取り込む方法を紹介します。
背景やボタンの画像など新しく画像を使用する時はまずこの作業を行います。

1. 『Quiz』上で右クリック
2. 「Add Files to “Quiz”…」をクリック

3. 背景にする画像を選択
4. 最後に『Add』をクリック

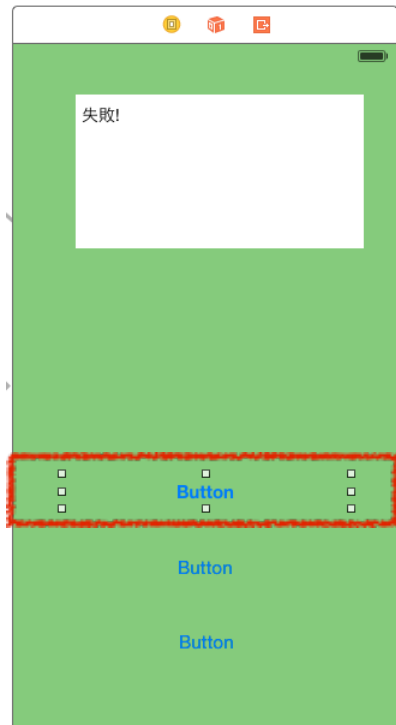


※必ずチェックをいれる

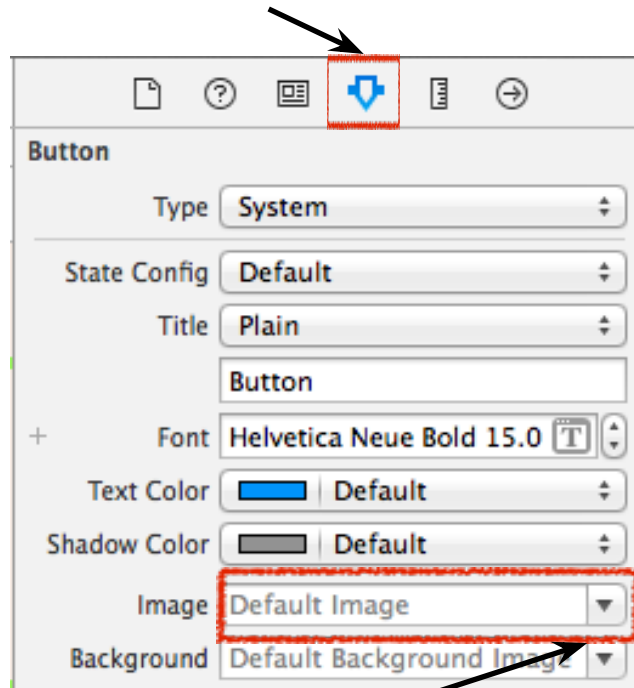


参考2-2: ボタンのイメージを画像に置き換えます

1. 変更したいボタンをクリックして選択



2. ここをクリック



3. 『image』横の▼をクリックして
取り込んだ画像を選択

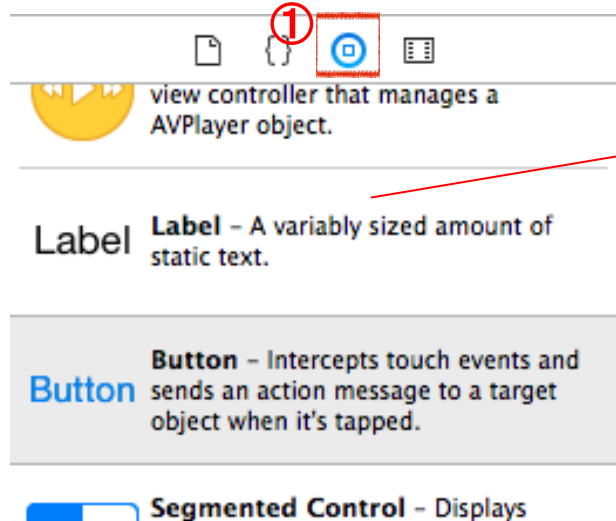
参考3:画面に文字を入れる

参考3: 文字を入れる

文字を入れるには Label(ラベル) を使用します。
ボタンを追加した時と同じように
ストーリーボード画面の右にある
ユーティリティウィンドウを使います。

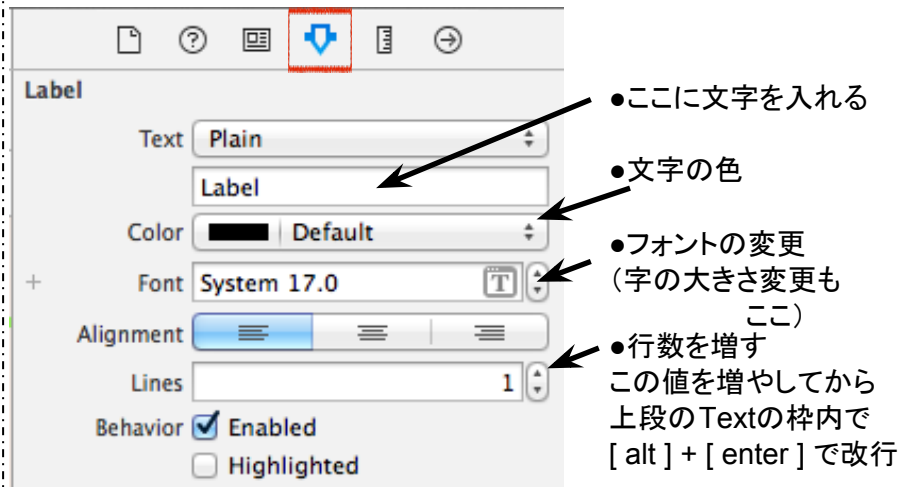
1. ①をクリック
2. 画面内へLabelをドラック&ドロップ

追加方法



1. 追加したボタンをクリック
2. この部分をクリック

デザインの変更



点数によって画像を変えてみよう！

If文とは？

指定した条件の時に決まった処理を行うものです。

◆条件分岐

```
if (条件) {  
    //上で指定した条件の時にやりたい処理を書く  
}
```

if文 例

```
if n >= 0 { //nが0以上の時に、  
  
    println("nは0以上") //「nは0以上」の文字を表示させる。  
  
}
```