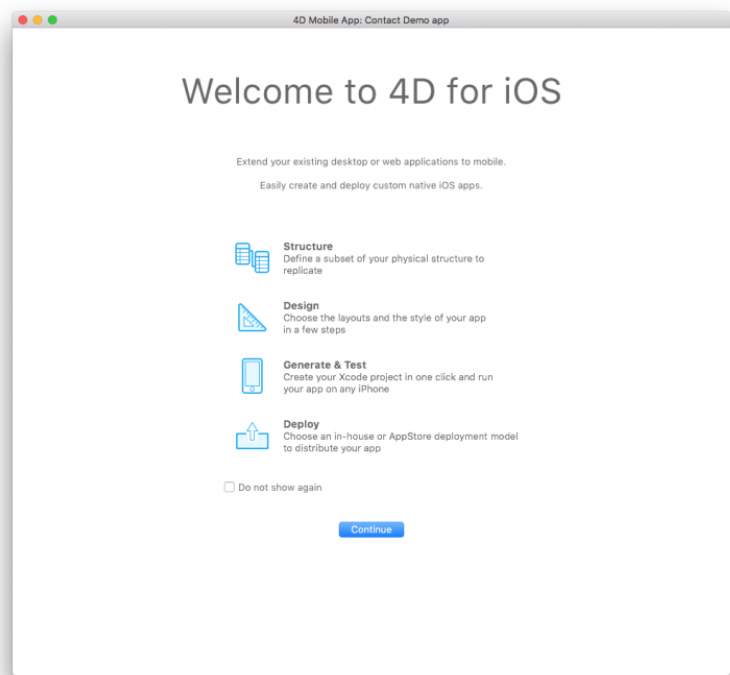


4D for iOS

4D for iOS は、4D データベースに基づいたネイティブなiOS アプリを設定、デザイン、テスト、そしてビルドすることを可能にする、統合された4D コンポーネントです。複雑な部分は4D が管理しつつ、純粋にSwift で書かれて最適化されたUI/UX をもつ Xcode プロジェクトを、透過的な方法で生成します。



4D for iOS のメインの機能には以下のようなものが含まれます:

- 4D から直接利用可能なプロジェクトデザイナー
- 異なるデバイスでのアプリのテストを可能にする大規模なシミュレーター
- オフラインモードのサポート(埋め込みデータ)
- データ同期
- あとからカスタマイズも可能な、本物のXcode プロジェクトの生成
- 同じ4D データベースから数に上限なくアプリを作成する機能

4D for iOS を使い始めるためには、まずは簡単な概要を提供している [FAQ ページ](#)を読む事が推奨されます。

4D for iOS を使用してモバイルアプリをデザイン、ビルド、テスト、あるいは配布するための包括的なドキュメントについては、[4D for iOS ドキュメントサイト](#)を参照してください。

4D 内でiOSセッションの設定をする

4D 側(4D デベロッパーあるいは4D Server)で、以下の機能を使用してモバイルアプリからのリクエストを管理することができます:

- **On Mobile App Authentication データベースメソッド** を使用すると、モバイルアプリのリクエスト認証/フィルタリングすることができます。
- **MOBILE APP REFRESH SESSIONS** コマンドを使用すると、4D Web サーバーで開かれた動的なモバイルセッションを更新することができます。
- **On Mobile App Action データベースメソッド** を使用すると、モバイルアプリからリクエストされたアクションを処理することができます。