

被害被ったobjcレクチャー

溝口健太

現状

ネットでググってもobjcに関してのソースが多いのでこれからswiftやろうと思っけていても少しはobjcのコード読めたほうが捗る(使うクラスメソッドや引数は同じ 書き方が違う)

swiftとの違い

- ・ 自クラスで宣言したプロパティには全てselfをつける(swiftでもつけても問題ありません)
- ・ 処理の最後には必ず";"をつける(他言語でも同じだけど)
- ・ 別のファイルを扱う際には必ずimportしなくては
いけない
- ・ コンソールへの表示はprint→NSLog

swiftとの違い

- ・ すべてオブジェクト型のため、値を表示したり文字列を使う際には必ず”@“をつける
- ・ オブジェクト型として宣言するため クラス変数を利用する際には変数名の前に*をつける
-ex NSString *hoge
- ・ 初期値化の際にnil(NULL)にすることができない

swiftとの違い

以上に記載したものが大まかな違いです(俺が覚えてる範囲ですが)。他にも細かい違いは沢山ありますがそれは自分でやって探してください。

ファイルについて

.h (ヘッダーファイル)

利用するファイルやプロパティ、メソッドを書く
ただしプロパティではない(属性を持たない)クラスや型
は宣言できない

@property(~~) ~~ = 属性

-ex NSString *hoge

.hファイルでは書かない

ファイルについて

.m (実装ファイル)

.hで宣言したものの処理を書く

ただしインスタンス変数は実装部に
書く

実際に触ってみよう

1 時間しかないので簡単なクイズアプリ
リを作ろう(ちなみに私の処女作の簡
易版)

sender とは

今回はAction接続した際の処理を書く関数の引数 sender を使って、1 度新たなUIButtonを作成してすべてのボタンに対応する処理に変えています。1 つのボタンに対しての処理を 1 つの関数という決まりはなくまとめてもできるのでこういったこともできます。

追加しよう

ボタンを2つから4つに変更して、問題を増やしてみよう。問題を選択する処理を書いてランダムにするのがベスト。

-乱数生成 `arc4random_uniform(数値);`

これやるか先週まで作ったTableViewのエラー探ししてください。

完全なる終わり

今回でswiftと被害被ったobjcのレクチャーは終了です。他のレクチャーとは違ってMacがないと開発ができないので少しでも興味を持ったならば買ってください。様々なframeworkやクラスを使うことによっていろいろ作れるので少しでも興味を持ってくればレクチャーした甲斐があります。