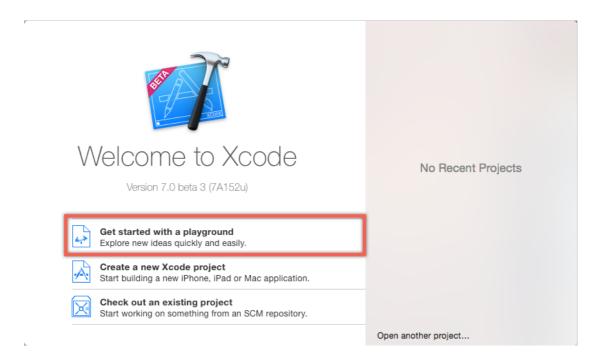
# **CHAPTER 4-1**

# 開始體驗 Playground

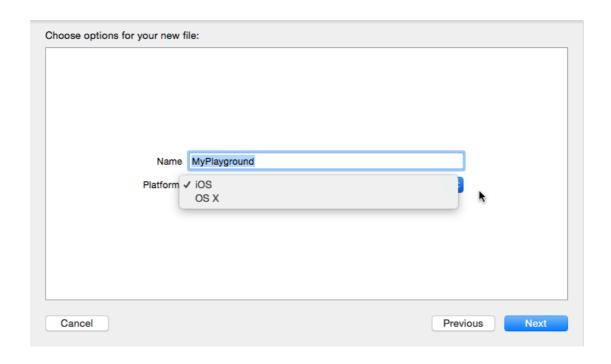
## 認識 Playground

Xcode6 開始提供 Playground 的功能,可以讓 Swift 初學者學習基礎語法。

Step1.開啟 Xcode7,點選「Get started with a playground」



Step2.於 Name 輸入檔案名稱,另外 Platform 可以選擇 iOS 或 OS X 做練習。



初始畫面如下,左邊為程式編輯區,右邊可以看到變數目前 的值

```
MyPlayground(4-1).playground

//: Playground - noun: a place where people can play
import UIKit
var str = "Hello, playground"

"Hello, playground"
```

新增一個變數 a 等於 50+60,右邊即顯示 a 的值為 110

```
MyPlayground(4-1).playground

//: Playground - noun: a place where people can play
import UIKit

var str = "Hello, playground"

var a = 50+60

MyPlayground(4-1).playground

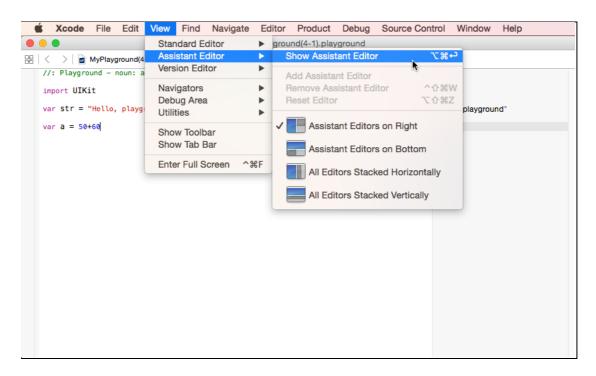
"Hello, playground"

110
```

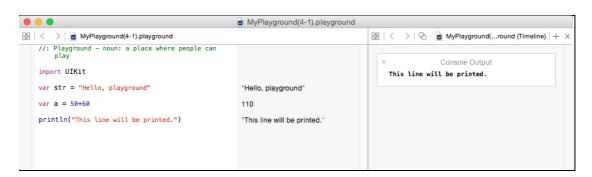
#### 程式的輸出

我們可以透過 println()方法來確認程式輸出結果,先將輸出視

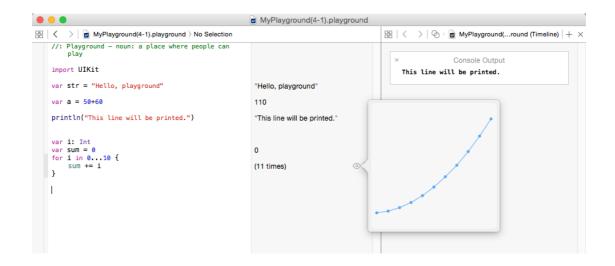
窗開啟「View→Assistant Editor→Show Assistant Editor」



#### 最右邊就可以看到程式輸出結果



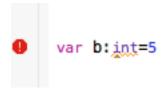
我們再寫一個迴圈,也可以看到變數的數值變化



### 錯誤訊息

在程式編寫過程中有時會出現紅色警告訊息,而錯誤類型分

#### 為兩種:



(上圖的錯誤指程式編寫錯誤, 需再檢查)



(上圖的錯誤是指程式尚未寫完或是符號錯誤)

點選紅色符號可以查看程式提供的錯誤訊息及解決方法

