

Introduction

波打ち際での砂遊びはどうだったかな？ せっかくなので、波が膝（ひざ）ぐらいまでかかるところへ進んでみよう。もしかして波に乗れるかもしれないから、サーフィンボード小脇に抱えてね。そこで今度は、単に playground を使うのではなく、App playground を利用することにする。

Xcode を起動するとダイアログには以下の 3 種類のプロジェクト

- **Create New Project...**
- **Clone Git Repository...**
- **Open Existing Project...**

が表示される¹。ここでは **Create New Project...** を選択しよう。すると template を決めるダイアログが表示されるので、“iOS – App playground” を選んで Next ボタンを押す。App Name: には適当な名前（たとえば“MyApp” など）をつけ、Next ボタンを押すと App を保存するダイアログが表示されるので、適当な場所（たとえば“Desktop” など）を決め Create ボタンを押せば App 作成を始められる。

最初の画面にはいろいろなものが表示されると思うが、まずは左サイドの ContentView をクリックしよう。それで右側に表示される画面がコードを記述する場所である。もしかするとこの時点で右画面下に App Preview が表示されているかもしれない。つまり、コードを記述すると自動的に iPhone 上の実行状態がシミュレートされるのである。

もちろんプログラムは Project で作成しているので、画面上部の ▶ ボタンをクリックすることで、Simulator が起動して App が実行される。満足いくアプリに仕上がったら、手持ちの iPhone や iPad にインストールするのもよいだろう²。

以上のことが確認できたら、一応の準備は整った。プログラムは、いま表示されている数行のコードを書き換えていくのだが、1 行目に SwiftUI とあるように、使用言語は単なる Swift ではなく SwiftUI である。これは Xcode 11 以降利用可能になったのだが、Swift とはだいぶ勝手が異なる。ここでは、SwiftUI の高度な利用をするわけではない。最初に表示された、“Hello, world!” を表示するサンプルプログラムを簡単なコードで置き換える程度である。そのため、記述するコードが正統な記述でないことがあるかもしれないが、そこは大目に見てほしい。正しい知識は自ら調べて身につけるものである。

¹Xcode ver.16.2 の場合。version によって多少異なるようだ。

²ただし、Apple Developer Program（有料）に登録する必要がある。

2

では早速、打ち寄せる波に向かって進んでみよう。



もし、Xcode が起動しているとき新たに App playground を作成することになったら、Xcode のメニューバーから



をたどって、“Project...” を選択すればよい。そうすると template を決めるダイアログが表示されるので、あとは “iOS – App playground” を選んで Next ボタンを押し App 作成に進むことになる。