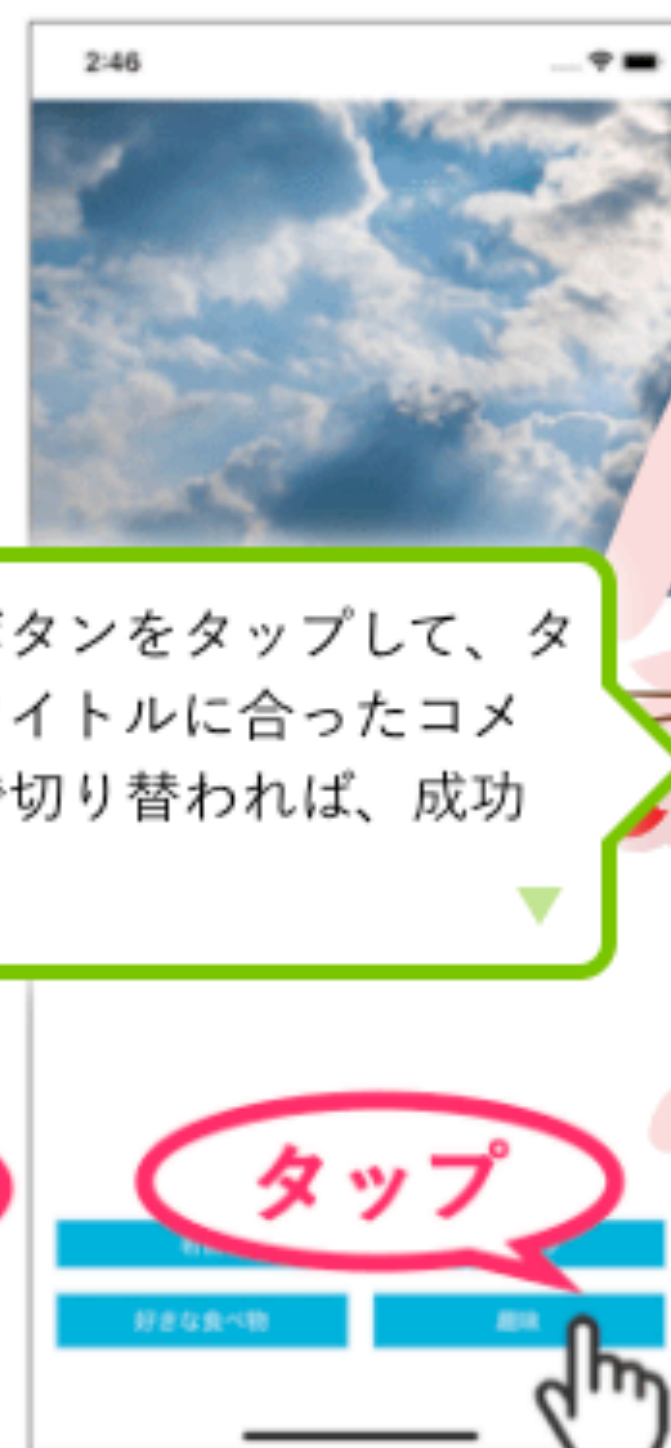
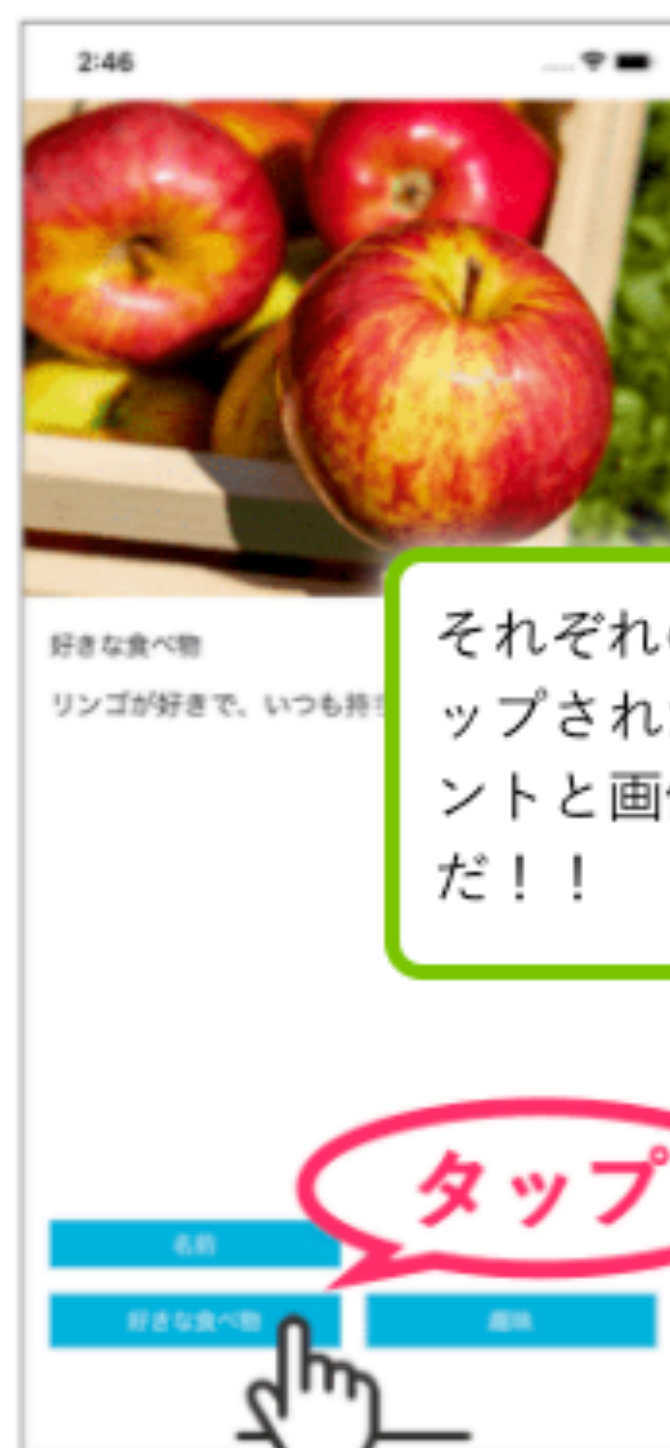




一つ前のスライドに戻る

● アプリの画面



それぞれのボタンをタップして、タップされたタイトルに合ったコメントと画像で切り替われば、成功だ！！

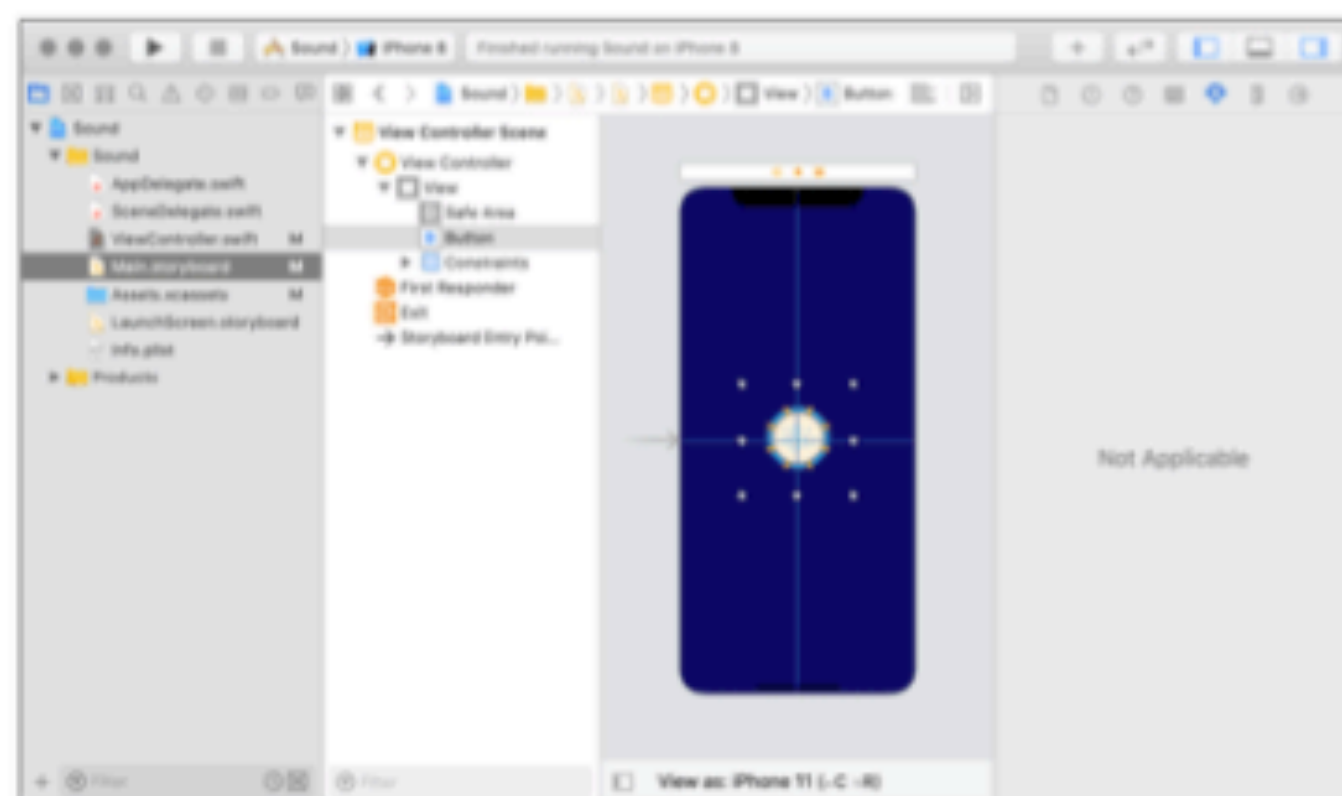




一つ前のスライドに戻る

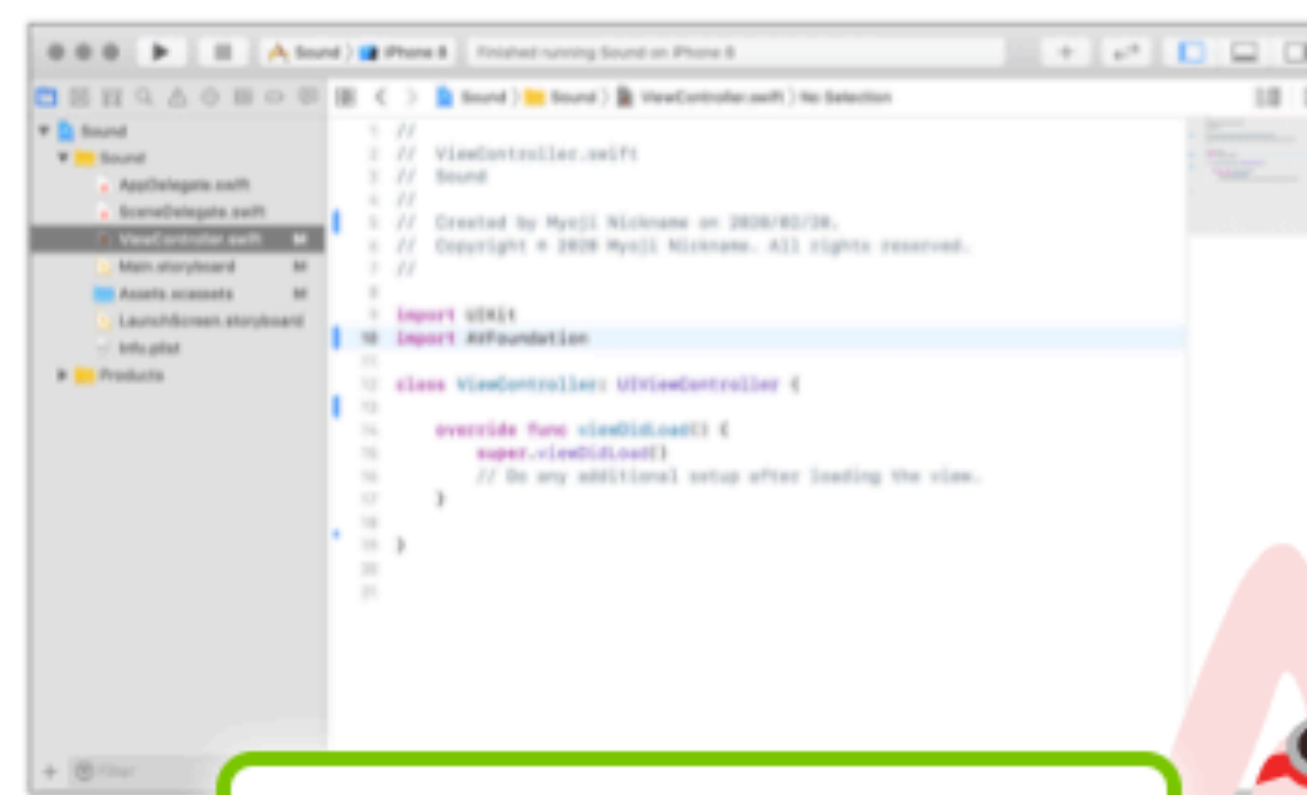
● レイアウト定義ファイル

Main.storyboard



● プログラムファイル

ViewController.swift



「ViewController.swift」は、今まで画面のレイアウトを定義していた「Main.storyboard」と対になるプログラムファイルなんだ。





一つ前のスライドに戻る

● AutoLayoutの設定



設定していこう！



上下余白に「10」



左右余白に「20」



下余白に「32」



[一つ前のスライドに戻る](#)

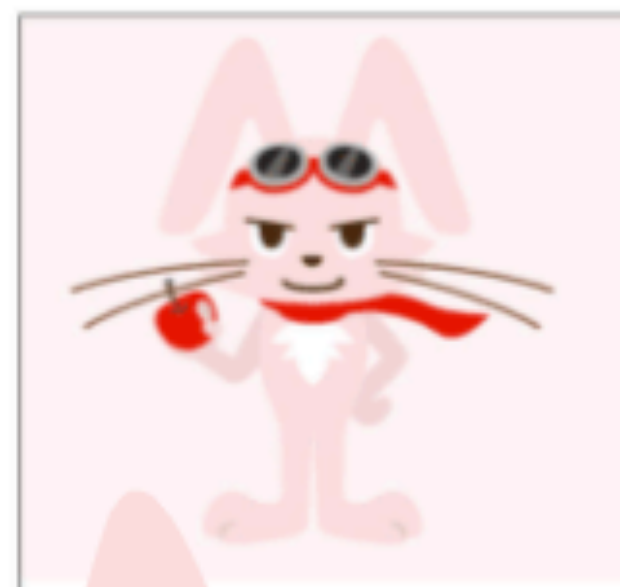
● プログラムコードの大文字・小文字

```
4 //
5 // Created by Myoji Nickname on 2020/04/08.
6 // Copyright © 2020 Myoji Nickname. All rights reserved.
7 //
8
9 import UIKit
10 import AVFounda
11
12 class ViewContr
13
14 // ドラムのサウンドファイルを読み込んで、プレイヤーをつくる
15 let drumSoundPlayer = try! AVAudioPlayer(data: NSDataAsset(name: "drumSound")!.data)
16
17 override func viewDidLoad() {
18     super.viewDidLoad()
19     // Do any additional setup after loading the view.
20 }
21 }
22
```

コードの大文字・小文字は区別されるよ
全角はエラーになるので、半角英数字で書こう

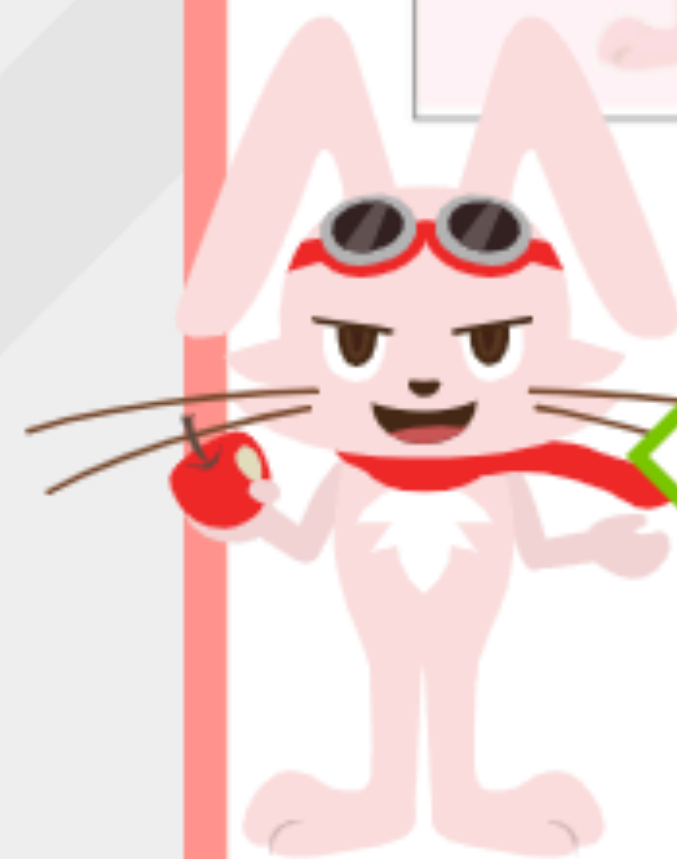
コードの大文字・小文字は別の文字として区別されるよ。



[一つ前のスライドに戻る](#)

関連付け

Image Viewの情報が変数
「profileImageView」
に入っている



「@IBOutlet」 (アイ ビー アウト
レット) は、UIパーツの情報を変
数に入れる設定だよ。

プロフィール

関連付け

Buttonがタップされたら
tapButton1の「{}」
内のコードが動く

```
// 画像を表示する変数を作る
@IBOutlet var profileImageView: UIImageView!

// ラベルを表示する変数を作る
@IBOutlet var profileCommentLabel: UILabel!

override func viewDidLoad() {
    super.viewDidLoad()

    // 画像を見えない状態にする
    profileImageView.isHidden = true

    // ラベルを見えない状態にする
    profileCommentLabel.isHidden = true
}

// ボタンがタップされた時に
@IBAction func tapButton1() {
}
```

