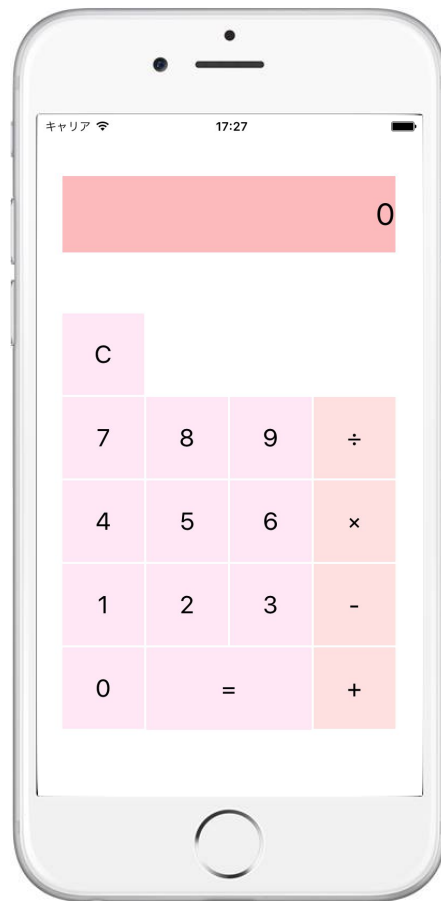
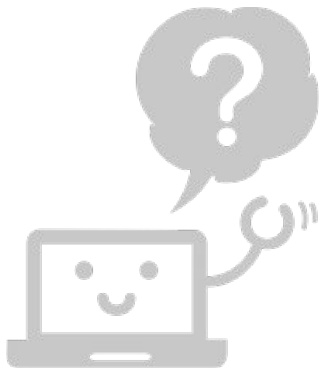


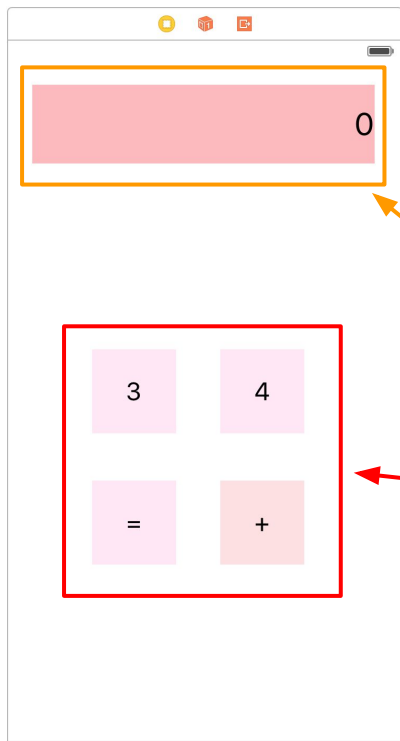
カウントアプリで学んだワザを使って電卓アプリを作っていくよ！

学んだワザ

- ・Int型
- ・String型
- ・UILabel, UIButton, UIColor
- ・関連付け
- ・if文
- ・UIImageView
- ・画像挿入とデザイン



ラベルとボタンを配置しよう！



AVPlayer object.

Label Label - A variably sized amount of static text.

Button Button - Intercepts touch events and sends an action message to a target object when it's tapped.

1 2 Segmented Control - Displays multiple segments, each of which

ラベルと変数の宣言を書こう

```
import UIKit

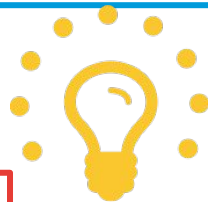
class ViewController: UIViewController {

    @IBOutlet var label: UILabel! //計算結果を表示するラベル

    var number1: Int = 0
    var number2: Int = 0
    var number3: Int = 0

    var ope: Int = 0 //どの四則演算をするか判定するための変数

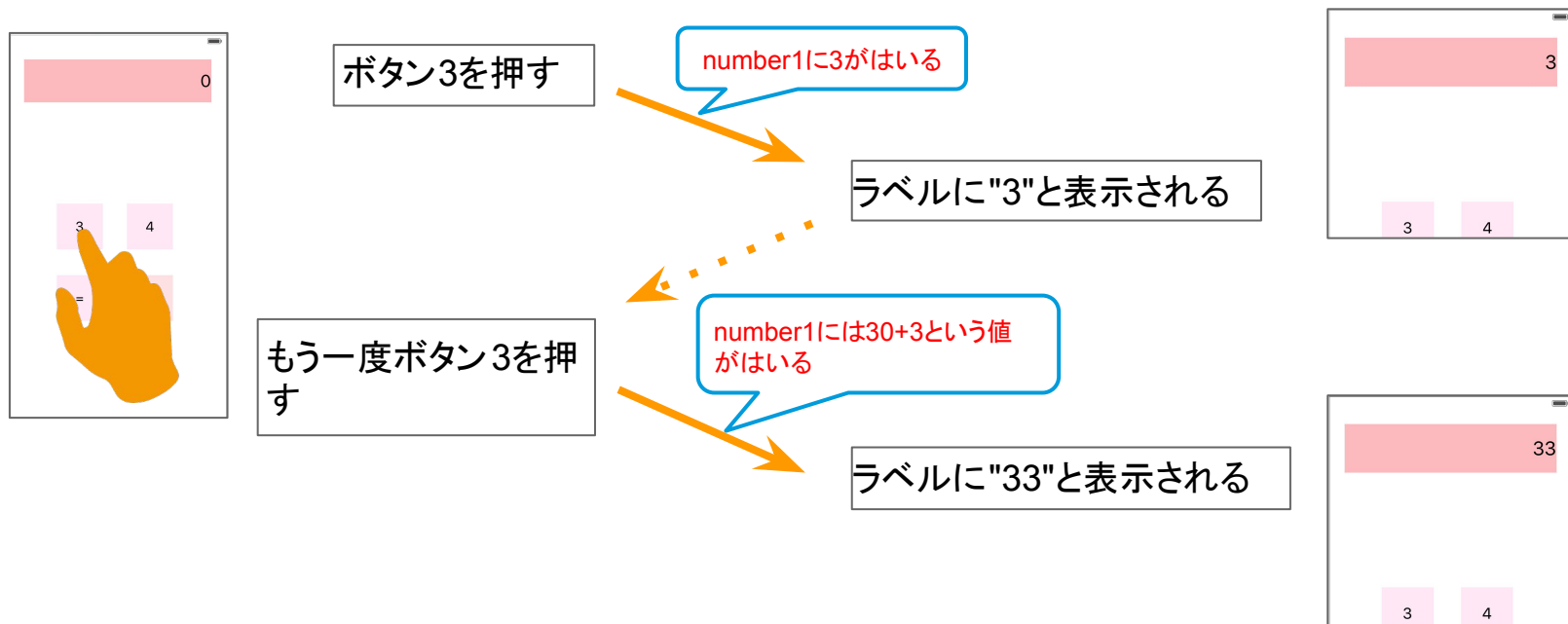
    (略)
}
```



//から後ろの日本語は
コメントと言ってプログラムに
は自体には関係ないので自
自由にメモをとることができる
よ!

数字のボタンが押された時の動作を考えよう

具体的に動きと数を考えてみよう！ポイントは^{けた}桁をずらすときの計算方法だ！



イコールボタンの動作を書こう

```
import UIKit

class ViewController: UIViewController {
(略)
    @IBAction func equal() {
        if ope == 1 {
            //プラスのとき
            number3 = number2 + number1
        } else if ope == 2 {
            //マイナスのとき
            number3 = number2 - number1
        }
        label.text = String(number3)
    }
(略)
}
```

変更しよう

if文を使って計算を分けていくよ。

ifは「もし~~だったら」という意味だったね！

else ifは「それ以外でもし~~だったら」という意味だよ。

今回は、「opeが1だったらプラスの処理をしてそれ以外でもしopeが2だったらマイナスの処理をする」という意味になるね。

かけ算、わり算のときのif文も書いてみよう！